

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

Orientadora: Profa. Dra. Ana Cristina de Almeida Fernandes

Mestrando: Ewerton Mauricio dos Santos

RESUMO

Em um movimento ascendente desde seus primórdios por volta da década de 70, os *videogames* e jogos eletrônicos vem tomando parcelas crescentes no mercado mundial. Seu desenvolvimento ora paralelo e ora tangente a outras tecnologias criou um sistema de objetos pelo qual é possível uma interação complexa a níveis sociais, psicológicos, afetivos e cognitivos. ‘*Ghost of Tsushima*’ não só demonstra esse incrível e vertiginoso momento dos *videogames*, como também é testemunho de movimentos histórico-materiais que lhe contextualizam e dão razão para a sua existência. Um ‘barulho’ na mídia especializada sopra suas aspirações geográficas. A partir disto nos perguntamos: como ‘*Ghost of Tsushima*’ mobiliza categorias geográficas em sua *gameplay*? Essa pergunta é basilar para o objetivo central desta pesquisa ao qual se debruça em analisar como ‘*Ghost of Tsushima*’ mobiliza categorias geográficas na sua produção. Por sua vez, ele manifesta o surgimento dos objetivos específicos: 1) Construir contribuições de leitura geográfica da história e do mercado de *videogames* no mundo; 2) Discutir as geograficidades em experiências nos jogos “Triple A”; 3) Jogar ‘*Ghost of Tsushima*’ e vivenciar as mobilizações geográficas feitas na *gameplay*. Desta forma, apresentamos uma pesquisa que se utilizou de uma revisão bibliográfica a respeito de alguns conceitos geográficos, como a geograficidade, ciberespaço, ao mesmo tempo em que se debruçou nas contribuições de leituras históricas das situações e desenvolvimento do mercado de *videogames* no mundo. Utilizamos de igual proporção a ação do ‘jogar’ enquanto método investigativo e diante dela uma leitura crítica e geograficamente orientada. O resultado desta pesquisa implica em observar como o jogo ‘*Ghost of Tsushima*’ mobiliza categorias geográficas e como ele pertence a um contexto geopolítico de produção.

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