



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ARAGUAÍNA
CENTRO DE CIÊNCIAS INTEGRADAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA

GARDENIO MARANHÃO DA LUZ

**A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO GEOGRÁFICO EM JOGOS ELETRÔNICOS
DE MUNDO ABERTO: PAISAGENS VIRTUAIS E REALIDADE**

ARAGUAÍNA/TO

2026

GARDENIO MARANHÃO DA LUZ

**A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO GEOGRÁFICO EM JOGOS ELETRÔNICOS
DE MUNDO ABERTO: PAISAGENS VIRTUAIS E REALIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Universidade Federal do Norte do
Tocantins (UFNT), Centro de Ciências Integradas
(CCI) para obtenção do título de licenciado em
Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Venâncio

ARAGUAÍNA/TO

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Geração de Ficha Catalográfica SGFC-UFNT
Gerado automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M311r Maranhão Da Luz , Gardenio.

A representação do espaço geográfico em jogos de mundo aberto : Paisagens virtuais e realidade / Gardenio Maranhão Da Luz . - Centro de Ciências Integradas - CCI, TO, 2026.

46 f.

Monografia Graduação (Graduação - em Geografia) --
Universidade Federal do Norte do Tocantins, 2026.

Orientador: Marcelo Venâncio.

1. Espaço geográfico . 2. Jogos eletrônicos . 3. Paisagens virtuais .

CDD 910

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

GARDENIO MARANHÃO DA LUZ

**A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO GEOGRÁFICO EM JOGOS ELETRÔNICOS
DE MUNDO ABERTO: PAISAGENS VIRTUAIS E REALIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Centro de Ciências Integradas (CCI), Curso de Geografia. Foi avaliado para a obtenção do título de licenciado em Geografia e aprovado em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 26 / 06 / 2026

Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente
 **MARCELO VENÂNCIO**
Data: 02/07/2026 05:53:46-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Marcelo Venâncio – UFNT
Orientador

Documento assinado digitalmente
 **ELISEU PEREIRA DE BRITO**
Data: 30/06/2026 15:27:45-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Eliseu Pereira de Brito - UFNT
Examinador

Dedico este trabalho, primeiramente, a Deus, pela força e sabedoria concedidas ao longo desta trajetória. Aos meus pais, pelo apoio incondicional, pelos ensinamentos e por nunca deixarem que eu desistisse diante das dificuldades.

A todos que contribuíram, direta ou indiretamente, para minha formação acadêmica e pessoal, tornando possível a realização deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por me conceder força, sabedoria e por iluminar meu caminho ao longo de toda esta trajetória. À minha família, expresso minha profunda gratidão pelo incentivo, apoio incondicional e confiança depositados em mim durante toda a caminhada acadêmica. Aos meus professores, agradeço pelos ensinamentos e pela contribuição para minha formação. Em especial, ao Prof. Dr. Marcelo Venâncio, pela dedicação, disponibilidade e apoio fundamental para a realização deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho analisa de que maneira os jogos eletrônicos de mundo aberto representam elementos do espaço geográfico, tendo como objetos de estudo os jogos *Grand Theft Auto IV*, *Grand Theft Auto V* e *Red Dead Redemption 2*. O objetivo da pesquisa é compreender como as dinâmicas espaciais e as relações territoriais são construídas e simuladas nos ambientes virtuais. A pesquisa possui abordagem qualitativa e foi desenvolvida a partir das revisões bibliográficas e análise de capturas de telas produzidas durante a exploração dos jogos, posteriormente comparadas às imagens reais. Essas imagens foram utilizadas como recurso para interpretar as paisagens virtuais e suas relações com os conceitos da Geografia. O referencial teórico fundamenta-se em categorias como espaço, paisagem, território, lugar e região, dialogando com autores como Milton Santos, Henri Lefebvre, Claude Raffestin e Yi-Fu Tuan. A partir das análises realizadas, constatou-se que os jogos estudados não funcionam apenas como espaços de entretenimento, mas também reproduzem as dinâmicas sociais, como as desigualdades socioespaciais e formas de organização territorial inspiradas na realidade. Além disso, o conceito de simulacro contribui para compreender como essas obras reinterpretem o mundo real e constroem espacialidades virtuais próprias, ampliando as possibilidades de análise do espaço geográfico na contemporaneidade.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, mundo aberto, espaço geográfico, paisagens virtuais, espaço virtual.

ABSTRACT

This study analyzes how open-world video games represent elements of geographic space, using the games *Grand Theft Auto IV*, *Grand Theft Auto V*, and *Red Dead Redemption 2* as objects of study. The objective of this research is to understand how spatial dynamics and territorial relations are constructed and simulated in virtual environments. The research adopts a qualitative approach and was developed through a literature review and the analysis of screenshots captured during the exploration of the games, which were subsequently compared to real-world images. These images were utilized as a resource to interpret virtual landscapes and their relationship with geographical concepts. The theoretical framework is based on categories such as space, landscape, territory, place, and region, engaging in a dialogue with authors such as Milton Santos, Henri Lefebvre, Claude Raffestin, and Yi-Fu Tuan. Based on the analyses conducted, it was found that the studied games do not function merely as entertainment spaces; they also reproduce social dynamics, such as socio-spatial inequalities and forms of territorial organization inspired by reality. Furthermore, the concept of simulacrum contributes to understanding how these works reinterpret the real world and construct their own virtual spatialities, broadening the possibilities for analyzing geographic space in contemporary times.

Keywords: electronic games; open world; geographic space; virtual landscapes; virtual space.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Urbanização e industrialização de Saint Denis em Red Dead Redemption 2	25
Figura 2 - Fragmentação socioespacial e periferização urbana	27
Figura 3 – As transformações espaciais e a construção na paisagem	28
Figura 4 – Paisagem natural e a intervenção humana.....	30
Figura 5 – A organização do espaço rural e baixa densidade urbana em Valentine .	32
Figura 6 – Verticalização e concentração de atividades no espaço urbano de Los Santos em Grand Theft Auto V	33
Figura 7 – Paisagem do consumo e lazer: Análise do simulacro da orla marítima de Santa Monica Del Perro Pier.....	35
Figura 8 – Verticalização, publicidade e densidade visual no centro de Liberty City.	37
Figura 9 – Os fluxos urbanos em ambientes metropolitanos.....	39

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 Problema da Pesquisa	12
1.2 Objetivos	12
1.2.1 Objetivo Geral	12
1.2.2 Objetivos Específicos	12
2 Procedimentos Metodológicos	13
3 Justificativa	15
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	16
5 RESULTADOS DAS ANÁLISES	24
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os avanços tecnológicos e a expansão das redes digitais provocaram mudanças significativas na sociedade e na indústria do entretenimento, consolidando os jogos eletrônicos como um dos setores econômicos mais dinâmicos do cenário global, e que ganharam destaque tornando-se cada vez mais presentes no cotidiano das diferentes faixas etárias.

Segundo a Pesquisa Game Brasil (2026), 75,3% dos brasileiros afirmam possuir o hábito de consumir jogos digitais, seja em dispositivos móveis, consoles ou computadores. Além disso, o uso generalizado dessas plataformas por diferentes grupos sociais e gêneros comprova sua consolidação como elemento central na cultura contemporânea.

Com a modernização dos equipamentos eletrônicos, os videogames vêm se destacando como um dos principais fenômenos da cultura tecnológica moderna, ocupando um espaço central na consciência popular nos últimos anos e manifestando-se por meio das múltiplas plataformas, que vão desde computadores pessoais e consoles até dispositivos móveis.

Apesar dessa relevância cultural e do alcance global da indústria, Baptista e Reis (2020) destacam que os jogos digitais ainda permanecem sub-representados nas análises espaciais. Enquanto os geógrafos culturais demonstram sólida tradição no estudo de mídias como o cinema, música e a literatura, os ambientes virtuais dos games surpreendentemente receberam pouca atenção acadêmica, demandando um olhar geográfico mais apurado sobre as suas dinâmicas.

No campo da Geografia, essa discussão torna-se relevante, pois os mundos virtuais não funcionam apenas como cenários com fundos decorativos, eles constituem verdadeiros laboratórios espaciais de simulação.

Eles reproduzem espaços que são inspirados nos territórios e em cidades reais, a partir das dinâmicas sociais, possibilitando assim a análise da organização socioespacial em ambiente simulado.

Portanto, ao favorecerem a compreensão das categorias geográficas, os jogos de mundo aberto buscam simular estruturas complexas que reproduzem as paisagens, territorialidades e as relações socioespaciais que são inspiradas na realidade. Tais representações virtuais podem contribuir para a compreensão dos

conceitos geográficos, ao possibilitar a observação e interpretação das diferentes formas de organização do espaço, Couto et al (2018).

Diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo analisar os jogos *Grand Theft Auto IV (2008)*, *Grand Theft Auto V (2013)* e *Red Dead Redemption 2 (2018)*, todos desenvolvidos pela Rockstar Games. Ao analisar essas dinâmicas a pesquisa busca avançar nas discussões sobre as intersecções entre o ciberespaço e a ciência geográfica, contribuindo diretamente para esse debate.

1.1 Problema da Pesquisa

A presente pesquisa busca responder o seguinte problema: De que maneira os jogos eletrônicos de mundo aberto, por meio da construção de paisagens virtuais inspiradas em espaços reais, representam e ressignificam categorias geográficas como espaço, paisagem, território e lugar?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

- Compreender como os jogos eletrônicos de mundo aberto representam categorias geográficas e dinâmicas socioespaciais por meio da construção de paisagens virtuais inspiradas na realidade.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar elementos das categorias geográficas presentes nas paisagens virtuais dos jogos analisados;
- Analisar como os ambientes digitais representam processos espaciais relacionados à urbanização, territorialização, mobilidade e transformações da paisagem;
- Discutir de que maneira os jogos reinterpretem espacialidades reais na construção de seus ambientes virtuais;

- Relacionar as paisagens virtuais dos jogos aos conceitos geográficos discutidos na literatura especializada.

2 Procedimentos Metodológicos

Com relação aos procedimentos metodológicos utilizados para o alcance deste estudo, optou-se pela abordagem qualitativa, uma vez que busca compreender profundamente os fenômenos humanos e sociais, valorizando seus aspectos subjetivos e contextuais, conforme Severino (2010).

Quanto aos objetivos, a investigação caracteriza-se como descritiva e analítica, para Gil (2002), a pesquisa descritiva visa descrever as características de determinados fenômenos, enquanto a abordagem analítica permite interpretar as relações existentes entre os elementos observados.

Assim, este trabalho visa descrever as paisagens virtuais dos jogos e busca analisar sua articulação com os conceitos geográficos. Em relação aos procedimentos técnicos, a pesquisa foi desenvolvida em duas etapas principais: A primeira etapa se constitui em uma pesquisa bibliográfica que, segundo Severino (2010), é elaborada a partir de materiais já publicados, como livros, artigos científicos, teses.

Foram consultados autores clássicos e contemporâneos da Geografia, como Milton Santos, Henri Lefebvre, Claude Raffestin e Yi-Fu Tuan. Essa etapa permitiu a construção de uma base teórica consistente para a compreensão do espaço geográfico em ambientes simulados.

A segunda etapa consistiu na análise dos jogos *Grand Theft Auto IV*, *Grand Theft Auto V* e *Red Dead Redemption 2*, a escolha desses títulos da Rockstar Games se deve à fidelidade espacial, densidade dos detalhes e a possibilidade de comparação entre espacialidades urbanas de diferentes recortes temporais.

Os games representam espacialidades distintas: *Grand Theft Auto IV* e *Grand Theft Auto V* têm como foco questões urbanas contemporâneas, enquanto *Red Dead Redemption 2* retrata um contexto histórico e rural, permitindo uma análise comparativa entre diferentes configurações espaciais.

Foram realizadas aproximadamente 15 horas de jogabilidade em cada jogo em modo de exploração livre, totalizando 45 horas. Durante esse processo, foram feitas capturas de telas (screenshots) autorais distribuídas entre os três jogos analisados.

As quais foram selecionadas e agrupadas de forma comparativa com fotografias de terceiros.

Esse processo resultou na composição de 9 figuras compostas por um total de 11 capturas de tela. Algumas delas são compostas por duas imagens dispostas lado a lado, a fim de mostrar o método comparativo e por representarem elementos geográficos significativos, tais como as paisagens naturais, urbanas, intervenções técnicas-infraestruturais, periferação, desigualdades socioespaciais, verticalizações, pontes e ferrovias.

O corpus visual da pesquisa é composto por capturas de tela (screenshots) autorais e fotografias de terceiros, as capturas de tela foram obtidas por meio do modo foto que é integrado aos jogos, as capturas passaram por ajustes técnicos básicos como o aumento do brilho e contraste para garantir maior nitidez sem que houvesse qualquer alteração ou manipulação do conteúdo original.

Em relação a interpretação das imagens, a técnica adotada foi a análise de conteúdo proposta por Bardin (2011), essa metodologia consiste em um conjunto de processos sistemáticos que possibilitam a identificação, categorização e interpretação de significados presentes nos dados analisados.

Os processos analisados se estruturam em três fases: 1) Pré-análise; 2) exploração do material; 3) tratamento dos resultados. A matriz original da autora nasceu voltada para textos, portanto, foi necessário adaptar o conteúdo para a análise de conteúdo visual. O percurso metodológico está sistematizado no Quadro 1.

1. Quadro metodológico:

Fases da Análise (Bardin, 2011)	Procedimentos da Pesquisa	Detalhamentos e Critérios
1. Pré-análise	Imersão e constituição do corpus.	15h de jogabilidade por jogo e seleção das 11 screenshots que compõem as 9 figuras distribuídas entre <i>Grand Theft Auto IV</i> , <i>Grand Theft Auto V</i> e <i>Red Dead Redemption 2</i> .
2. Exploração do Material	Codificação e Categorização.	Classificação das imagens de acordo com os elementos naturais, técnico-infraestruturais, socioeconômicos e relações de poder.

3. Tratamento dos resultados e interpretação	Análises Geográficas e interpretação.	Relação das paisagens virtuais com os conceitos de espaço, paisagem, território, lugar e meio técnico-científico-informacional.
---	---------------------------------------	---

Fonte: Autor com base em Bardin (2011).

Com relação às limitações da pesquisa, embora tenha havido tempo adequado para exploração dos mapas nos três jogos, permitindo uma exploração bastante ampla dos ambientes virtuais, algumas limitações devem ser consideradas.

A análise foi realizada a partir da versão para PC, via Steam, desconsiderando possíveis diferenças visuais ou de desempenho em relação às versões para consoles e a outros modelos de computador.

Como se trata de uma pesquisa qualitativa baseada em capturas de telas estáticas, a análise não captura integralmente a experiência dinâmica do jogo, como os movimentos de câmera, as mudanças de iluminação ao longo do dia, os fluxos em tempo real e as interações com os *NPCs*.

Outra limitação se refere à interpretação das paisagens virtuais, que, embora ancorada em um sólido referencial teórico, a interpretação das paisagens também envolve a experiência do pesquisador enquanto jogador e estudante de Geografia, o que influencia os elementos destacados durante a análise.

Por fim, os resultados a partir dos três jogos analisados não podem ser generalizados para todos os jogos de mundo aberto, uma vez que a seleção dos títulos da Rockstar Games, embora rica em construções espaciais, representa um recorte particular dentro do universo dos games.

3 Justificativa

A presente pesquisa justifica-se pela ampliação dos estudos da Geografia contemporânea que cada vez mais incorpora novos objetos de estudos, entre eles os ambientes virtuais e os ciberespaços. A investigação dos jogos eletrônicos de mundo aberto como produtores do espaço geográfico apresenta uma contribuição relevante para o entendimento das transformações espaciais na era digital.

Do ponto de vista acadêmico, a pesquisa se insere no diálogo entre Geografia e os videogames, um campo que vem ganhando destaque. Ao analisar os jogos, a pesquisa busca compreender como esses ambientes virtuais simulam os conceitos centrais da Geografia, a complexidade e o realismo desses ambientes permitem uma análise rica e comparativa entre o mundo real e o virtual.

Sob a perspectiva social, os games se destacam como um fenômeno que está presente no cotidiano de milhões de pessoas. Esses ciberespaços passam a ser ferramenta importante para a análise do ambiente geográfico, assim, acentuando seu potencial de estudo por meio das representações virtuais dos cenários e de seu potencial como recurso analítico, conforme destaca Couto et al (2018).

Compreender em como esses jogos representam as desigualdades socioespaciais, relações de poder, urbanização e as transformações territoriais, favorecem as reflexões críticas sobre as desigualdades e as relações presentes no espaço.

No âmbito do ensino de Geografia, a justificativa é particularmente relevante, a utilização dos simulacros virtuais como recursos didáticos possibilita a incorporação de novos recursos didáticos inovadores, que se alinha às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que destaca a importância da análise do mundo digital e do meio técnico-científico-informacional no processo de formação crítica dos alunos (BRASIL, 2018).

Entretanto, no ambiente escolar os jogos ainda enfrentam desafios estruturais e pedagógicos complexos. Segundo Alves (2013), embora a área da educação tenha se expandido consideravelmente, no que tange à produção científica sobre os games, ainda se observa uma forte resistência institucional em interagir de forma efetiva com as tecnologias digitais e telemáticas.

A autora ressalta que, apesar do avanço em teses e dissertações, essas ferramentas entram no cenário escolar não por meio do docente, mas sim pelos discursos dos alunos que as levam à sala de aula. Diante disso, a presente pesquisa se justifica no âmbito do ensino de Geografia ao aproximar a Geografia da realidade dos estudantes.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A compreensão do espaço geográfico constitui um dos pilares fundamentais da Geografia, os jogos eletrônicos passaram a representar cada vez mais as categorias geográficas, configurando-se como um amplo campo para a geovisualização e para a análise das espacialidades virtuais.

O espaço geográfico para Milton Santos (2006), constitui um conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ações. Essa perspectiva é especialmente útil para analisar os mundos virtuais nos jogos, pois neles os elementos técnicos como os edifícios, ruas, ferrovias e as fábricas, só adquirem significados geográficos quando são articuladas às ações realizadas pelos jogadores e pelos NPCs.

Essa visão rompe com as concepções tradicionais do espaço, mostrando como algo dinâmico produzido pela interação contínua entre materialidade e as relações sociais. O autor ainda estabelece uma distinção entre aquilo que é puramente natural, denominado “as coisas”, e aquilo que resulta da elaboração social, os “objetos”, assim um elemento físico isolado carece de função espacial, que é justamente a interação ininterrupta entre a materialidade construída e as relações sociais que garante o dinamismo da organização espacial.

Essa compreensão permite superar interpretações que reduzem o espaço a uma simples dimensão física ou ao conjunto das formas visíveis da paisagem. Para Santos (2006), o espaço é resultado da interação permanente entre materialidade e ação social, sendo continuamente produzido e transformado pelos diferentes agentes que atuam sobre ele. Dessa forma, a análise geográfica deve considerar não apenas os objetos presentes no território, mas também os processos, práticas e relações que lhes atribuem função e significado. Tal perspectiva torna-se particularmente relevante para a compreensão dos ambientes virtuais, nos quais edifícios, ruas, ferrovias e demais elementos espaciais somente adquirem sentido geográfico quando articulados às ações realizadas pelos jogadores e pelos personagens que compõem o universo digital.

Dessa forma, a construção espacial dos mundos virtuais aproxima-se da perspectiva de Santos (2006), especialmente ao considerar a relação entre a técnica, objetos e ações na organização do espaço. Nas obras analisadas isso é evidente, em *Grand Theft Auto V*, essa dinâmica aparece nos intensos fluxos e na verticalização na cidade de Los Santos. Em *Grand Theft Auto IV*, *Liberty City* transmite uma sensação de uma metrópole caótica e visualmente austera. Por outro lado, em *Red Dead*

Redemption 2, a paisagem assume uma característica diferente, que é marcada pela presença da natureza e pelos avanços da industrialização sobre o espaço.

Entretanto, esses elementos não possuem significados isolados. Conforme destaca Santos (2006), os objetos só adquirem sentido quando são articuladas às ações humanas. Nos jogos, isso se manifesta nas práticas desempenhadas pelo jogador, como o deslocamento, a realização das missões e as interações com o ambiente virtual, evidenciando a articulação entre objetos e as ações. Nessa perspectiva, os jogos eletrônicos de mundo aberto podem ser compreendidos como ambientes nos quais a produção espacial ocorre de forma simulada, mas não desprovida de significado geográfico. As ações realizadas pelo jogador, associadas às interações promovidas pelos sistemas computacionais, produzem fluxos, deslocamentos e apropriações espaciais que conferem dinamismo aos cenários virtuais. Assim, mesmo não constituindo espaços materiais, esses ambientes reproduzem lógicas espaciais semelhantes às observadas na realidade social.

Sob essa perspectiva, diferentemente do contexto real, em que as ações são realizadas pelos sujeitos sociais, no universo digital essas práticas são mediadas pelos sistemas computacionais. Entre esses elementos destacam-se os NPCs (*Non-player Character*), Personagem Não Jogável. São os personagens controlados por inteligência artificial que simulam o comportamento humano dentro dos jogos, conforme Valadares e Ribeiro (2022). Esses agentes reproduzem as interações sociais do cotidiano, como os fluxos de pedestres, tráfego urbano além das interações que ocorrem no cenário, criando assim uma sensação de continuidade e dinamismo social.

A inteligência artificial atua como um sistema de ações programadas responsável por atribuir funcionalidade aos cenários virtuais. Sem essa mediação técnica dos códigos de programação, os jogos permaneceriam como espaços estáticos desprovidos dos fluxos e das interações, perdendo sua imersão e comprometendo a própria imersão do jogador.

Dessa maneira, esses cenários se configuram como mundos interativos e complexos, ricos em possibilidades, capazes de simular as práticas sociais, territorialidades e paisagens ficcionais próprias, ampliando as possibilidades de representação do espaço nos jogos eletrônicos, conforme destaca Mussa (2011).

O ambiente simulado pode ser compreendido como uma forma de produção espacial que é mediada pelas tecnologias digitais. Os sistemas de objetos

representados pelos meios virtuais articulam-se aos sistemas de ações expressos tanto pelas interações programadas quanto pelas ações dos jogadores, reforçando a aplicabilidade dos conceitos geográficos nos universos virtuais. Essas articulações se assemelham com as dinâmicas presentes no mundo real, embora ocorram sob condições controladas.

Sob esse prisma, nas reflexões de Lefebvre (2000), permitem compreender que o espaço é um produto social construído a partir das relações econômicas, políticas e sociais refletindo os interesses e os conflitos relacionados a lógica capitalista.

Ao defender que o espaço é socialmente produzido, Lefebvre rompe com a ideia de que ele seria apenas um suporte neutro onde os acontecimentos ocorrem. O espaço passa a ser entendido como resultado de interesses, disputas e estratégias de diferentes grupos sociais. Assim, sua organização expressa relações de poder, formas de dominação e mecanismos de reprodução das desigualdades. Essa interpretação possibilita compreender que as paisagens urbanas representadas nos jogos não constituem meros cenários, mas sim construções que simulam determinadas formas de organização social e territorial.

Nesse sentido, a realidade socioespacial não é apenas um palco, mas algo constantemente reproduzido pela sociedade. Assim, os ambientes presentes nos jogos podem ser compreendidos como construções que simulam questões sociais de maneira parcial e interpretativa.

Essa lógica de produção social manifesta-se na organização espacial de *Grand Theft Auto IV* e *Grand Theft Auto V*, especialmente nas cidades fictícias de Los Santos e Liberty City, nas quais as regiões centrais se destacam pela sua verticalização, pelas infraestruturas altamente desenvolvidas, pela elevada concentração de atividades econômicas e pelo alto padrão de densidade urbana. Em contraste, as áreas periféricas caracterizam-se pela precarização, pela menor oferta de serviços e por condições socioespaciais mais vulneráveis.

Essa diferenciação dos ambientes dialoga diretamente com a tese de Milton Santos (2004), segundo a qual a produção do espaço ocorre de maneira desigual, fazendo com que o desenvolvimento não ocorra da mesma forma em todos os lugares. Desse modo, a organização reproduzida nos jogos reflete as desigualdades semelhantes às observadas nas cidades reais.

Além das desigualdades socioespaciais a organização do espaço também influencia a forma como os indivíduos percebem e experienciam a cidade. Diante

dessa complexidade urbana, a percepção dos indivíduos sob o espaço torna-se fundamental. Como destaca Lynch (1997), a cidade não é construída apenas para um indivíduo isolado, mas para as coletividades compostas por diferentes classes sociais e ocupações.

Nos jogos, essa diversidade é simulada pela inteligência artificial, responsável por criar diferentes ritmos e racionalidades espaciais. Em *Red Dead Redemption 2*, os algoritmos diferenciam as interações presentes nas áreas rurais e das áreas urbanas industriais. As fábricas, estradas rurais e ferrovia representam os objetos ligados a expansão do capital, enquanto as ações são associadas às narrativas, os conflitos e as missões que permite o jogador observar as relações entre as técnicas, sociedade e espaço.

Red Dead Redemption 2 é ambientado entre 1899 e 1907, período marcado pelo declínio do Velho Oeste americano. Nesse contexto histórico, as desigualdades sociais aparecem de forma mais explícita, as áreas remotas e periféricas são associadas aos territórios marginalizados ocupados por populações empobrecidas, imigrantes e grupos socialmente excluídos.

A partir dessa lógica, esses jogos não apenas recriam organizações territoriais, mas também reproduzem parte de suas contradições. Mesmo sendo simulações, esses cenários podem ser interpretados como extensões simbólicas das relações sociais contemporâneas. Como afirma Milton Santos (2004, p. 122), “o espaço é um verdadeiro campo de forças cuja formação é desigual. Eis a razão pela qual a evolução espacial não se apresenta de igual forma em todos os lugares”.

Assim, compreender o espaço geográfico como um produto social permite conhecer que esses ambientes digitais não são neutros, mas resultam das decisões técnicas, estéticas e ideológicas tomadas pelos desenvolvedores, evidenciando que o espaço virtual também é permeado por intencionalidades.

Essa discussão pode ser aprofundada considerando o conceito de paisagem formulado por Milton Santos (1996), para o autor, a paisagem é a totalidade das formas visíveis que expressam os vestígios das relações entre sociedade e natureza ao longo do tempo. Trata-se, portanto, de uma dimensão material que revela processos históricos.

Essas espacialidades carregam traços simbólicos desse processo, as cidades inspiradas em Nova Iorque, Los Angeles e no Oeste americano incorporam elementos

arquitetônicos, culturais e sociais dessas realidades, funcionando como representações no ciberespaço.

Entretanto, os jogos ultrapassam a ideia de uma simples reprodução do espaço real. Ao analisar a construção dos mundos virtuais, embora frequentemente inspirados em cidades, paisagens e territórios existentes, os jogos eletrônicos não buscam reproduzir a realidade de maneira absolutamente fiel.

Os desenvolvedores selecionam elementos considerados representativos, reorganizam escalas, simplificam determinadas características e enfatizam outras, produzindo uma espacialidade própria. Dessa forma, a representação virtual aproxima-se da realidade sem coincidir integralmente com ela, criando novas formas de percepção espacial.

Nesse sentido, Baudrillard (1991), afirma que a simulação produz um real sem origem concreta, caracterizando aquilo que o autor define como o hiper-real. Nos jogos digitais, isso pode ser observado em *Grand Theft Auto V*, cuja cidade fictícia de Los Santos é inspirada em Los Angeles, mas apresenta uma representação que é marcada pelo exagero e pela intensificação simbólica da vida urbana. Dessa forma, o jogo não reproduz a cidade real exatamente como ela é, mas constrói uma espacialidade própria que é baseada na realidade.

Enquanto Baudrillard enfatiza o caráter hiper-real das simulações, Lévy (1999) destaca que o virtual não se opõe ao real, mas ao atual, ampliando as possibilidades de experiência e interação no ciberespaço. Assim, o virtual não deve ser entendido como algo falso ou irreal. Para Lévy (1999), o virtual constitui uma dimensão legítima da experiência humana, caracterizada pela ampliação das possibilidades de interação e produção de sentidos.

Dessa forma, os ambientes digitais podem ser compreendidos como espaços capazes de gerar experiências concretas para os sujeitos, ainda que mediadas por tecnologias informacionais. Essas espacialidades digitais se manifestam como ambientes interativos nos quais os jogadores podem explorar os territórios, interagir com diferentes elementos e atribuir significados às paisagens virtuais. Essa experiência transforma a percepção espacial dos indivíduos, fazendo com que os ambientes virtuais se tornem familiares para muitos jogadores.

De maneira semelhante, Sarmiento (2004), compreende o ciberespaço como uma especialidade mediada por estruturas digitais e formas específicas de interação. Nessas ambientações, as relações espaciais deixam de depender exclusivamente da

materialidade física, passando a ser mediada por estruturas digitais que alteram a percepção e a interação dos indivíduos com a realidade socioespacial.

Portanto, como destaca Mussa (2011), os elementos arquitetônicos, as paisagens naturais, edifícios, até o animal que cruza o caminho pelo qual se está passando, o jogo transmite informações o tempo todo, essas informações fazem parte da experiência de explorar um mundo virtual.

Além da dimensão tecnológica dos meios virtuais, é importante compreender como os indivíduos atribuem significados a esses ambientes, para Tuan (1983), o espaço transforma-se em lugar a partir das experiências e das distribuições dos significados.

Dessa forma, a perspectiva humanista desenvolvida por Tuan destaca que a experiência vivida desempenha papel fundamental na construção do lugar. O lugar emerge quando os indivíduos desenvolvem vínculos afetivos, memórias e sentimentos de pertencimento em relação a determinado espaço. Dessa forma, mais do que uma localização geográfica, o lugar constitui uma experiência carregada de significados.

Tal interpretação permite compreender por que muitos jogadores desenvolvem relações de familiaridade com determinadas cidades, bairros ou paisagens presentes nos jogos eletrônicos. Assim os ambientes deixam de ser meros cenários e passam a adquirir significados, tornando-se espaços carregados de experiências e sentidos, essa dimensão subjetiva reforça a possibilidade de estabelecer conexões afetivas também nos universos virtuais.

Em *Red Dead Redemption 2*, a história linear faz com que o personagem se desloque constantemente junto de sua gangue, ocupando diferentes localidades ao longo da narrativa, em *Grand Theft Auto V*, embora os personagens possuam residência fixa, as missões e as atividades promovem o deslocamento frequente pelo mapa, já em *Grand Theft Auto IV*, o protagonista muda de residência em função dos acontecimentos da narrativa.

Baptista e Reis (2020) afirma que o espaço virtual é frequentemente o oposto do espaço real, os mundos virtuais não se colocam ao lado de mundos reais, eles são por si mesmos mundos reais, os quais são trazidos à vida através das práticas materiais e tecnológicas.

Dessa forma, o meio virtual pode ser compreendido como um registro das relações presentes na sociedade, ainda que mediadas por gráficos, algoritmos e sistemas computacionais.

Entretanto, os ambientes virtuais não se estruturam apenas por vínculos subjetivos e afetivos, eles também envolvem disputas e formas de controle espacial. Complementando essa perspectiva, Raffestin (1993), afirma que o território surge a partir das relações de poder, sendo produzido quando um ator como o Estado, instituições ou grupo social exerce controle sobre um espaço estabelecendo regras, limites e formas de apropriação sobre ele.

O referido autor, o território não corresponde simplesmente a uma área delimitada, mas ao resultado das relações de poder estabelecidas sobre um espaço. Todo território envolve formas de controle, apropriação e regulação exercidas por indivíduos, grupos ou instituições. Nesse sentido, as territorialidades manifestam-se por meio de limites, regras de acesso, mecanismos de vigilância e estratégias de dominação que organizam a vida social. Essa concepção amplia a compreensão dos ambientes virtuais ao permitir identificar processos de territorialização também nos espaços simulados.

Essa dimensão territorial encontra-se presente em *Red Dead Redemption 2*, em que determinadas localidades e propriedades não podem ser acessadas livremente pelo jogador, evidenciando limites e sensação de pertencimento.

Além do mais, a expansão das ferrovias e do capitalismo acelera os processos de desapropriações e conflitos sociais onde o Governo passa a ser figura central e que transforma o contexto social em um território marcado por interesses econômicos. Em *Grand Theft Auto*, certas áreas são controladas por gangues, revelando estratégias de dominação, violência e o controle territorial.

Assim, o território mesmo em ambientes simulados, não é fixo, mas constantemente disputado e renegociado. Ele deixa de constituir apenas um elemento estético e passa a integrar a própria organização socioespacial dos jogos, revelando relações de poder e formas de controle social.

Para Jenkins (2004), que compreende os jogos como uma “arquitetura de narrativas”. Para o autor, o design dos espaços nos videogames não é meramente decorativo, mas estrutura a experiência da narrativa, orientando o jogador e produz significados. Desse modo, a organização espacial também atua como elemento narrativo capaz de comunicar relações de poder e estruturas sociais.

Esta discussão relaciona-se ainda ao conceito do meio técnico-científico-informacional, formulado por Santos (2000), que destaca o papel da técnica e da informação na formação do espaço contemporâneo. Nos jogos eletrônicos, isso se

manifesta por meios das tecnologias de simulação, modelagem gráfica e motores gráficos responsáveis pela construção dos ambientes virtuais.

Segundo Santos (2004), toda mudança tecnológica profunda ou mudanças sociais, produz alterações nas formas de organização social e nos modos de percepção da realidade. Com isso, observa-se as evoluções das técnicas utilizadas pelos jogos, que passaram a simular os elementos espaciais de maneira sofisticada e cada vez mais detalhada.

Com essa evolução, os jogos ampliaram suas possibilidades estéticas e narrativas, buscando retratar elementos como a diversificação de gêneros, estilos e experiências, conforme destaca Jenkins (2004). Consolidando os mundos virtuais como espaços complexos de vivência cultural.

As cidades fictícias como aquelas presentes em *Grand Theft Auto* assim como as paisagens naturais de *Red Dead Redemption 2*, são produzidas a partir dos processos técnicos complexos que envolvem programação, escolhas estéticas e o trabalho humano. As infraestruturas, cidades, tudo aquilo que é criado nos jogos representam o resultado dessa produção técnica, evidenciando a mediação tecnológica na construção das espacialidades territoriais.

Como destaca Mussa (2011), o espaço modelado nos jogos abriga uma multiplicidade de possibilidades de interação que possuem potencial lúdico.

Embora partam de perspectivas teóricas distintas, os autores mobilizados convergem ao reconhecer que o espaço constitui uma construção social marcada por relações de poder, práticas culturais, técnicas e processos históricos. Essa convergência permite compreender os jogos eletrônicos de mundo aberto como espacialidades complexas, nas quais elementos geográficos são representados, reinterpretados e ressignificados por meio das tecnologias digitais.

A articulação entre os diferentes autores permite, também, compreender que o espaço seja real ou virtual, constitui uma realidade produzida, organizada e controlada. Partindo dessa base teórica, os resultados e análises a seguir buscam demonstrar como os jogos selecionados materializam esses conceitos por meio de suas paisagens.

5 RESULTADOS DAS ANÁLISES

As paisagens representadas em *Red Dead Redemption 2* permitem compreender os processos de transformação espacial associados ao avanço da industrialização e da modernização do território norte-americano no final do século XIX. A partir das contribuições de Milton Santos, Lefebvre e Raffestin, observa-se que os elementos técnicos presentes no jogo não atuam apenas como componentes estéticos, mas como expressões de mudanças sociais, econômicas e territoriais.

Figura 1 - Urbanização e industrialização de Saint Denis em *Red Dead Redemption 2*



Fonte: Autor (2026)

A Figura 1 apresenta diferentes perspectivas da cidade de Saint Denis, principal centro urbano de *Red Dead Redemption 2*. A imagem foi selecionada por evidenciar os impactos da industrialização e da urbanização sobre a paisagem, permitindo analisar a relação entre técnica, produção do espaço e modernização.

Dessa forma, a paisagem urbana de Saint Denis ilustra o processo associados aos avanços da urbanização e da industrialização do final do século XIX. Os elementos técnico-infraestruturais, como as fábricas, iluminação urbana e a intensa circulação que ocorre no local, revela uma organização espacial vinculada ao crescimento econômico e a modernidade daquele período.

A análise mostra que a ambientação apresentada pelo jogo vai além de um simples cenário. O ambiente urbano transmite a sensação de uma sociedade em transformação, marcada pelo avanço técnico e pelas mudanças nas relações sociais.

A paisagem representada evidencia aquilo que Santos (2006) denomina acumulação desigual de tempos no espaço. Na mesma imagem coexistem elementos ligados a uma economia ainda fortemente dependente das atividades tradicionais e estruturas associadas ao avanço da industrialização, como as fábricas, a ferrovia e a expansão da infraestrutura urbana. Essa coexistência demonstra que o espaço geográfico não é produzido de forma homogênea, mas resulta da sobreposição de diferentes processos históricos materializados na paisagem.

Sob a perspectiva de Lefebvre (2000), observa-se que a cidade apresentada pelo jogo não constitui apenas um cenário de fundo para a narrativa. Trata-se de uma espacialidade produzida socialmente, na qual a expansão econômica e industrial reorganiza os usos do território, redefine os fluxos urbanos e altera as relações sociais. Dessa forma, Saint Denis funciona como uma representação simbólica das transformações associadas ao capitalismo industrial no final do século XIX.

Assim, as estruturas industriais demonstram como a técnica começa a assumir um papel central na produção do espaço, a lógica espacial em Saint Denis aproxima-se da interpretação de Milton Santos (2006), ao evidenciar que os objetos técnicos só adquirem significados geográficos quando são articulados às ações sociais. No jogo, a ferrovia e as indústrias presentes não são apenas objetos decorativos para dar sentido à ambientação, eles organizam os fluxos, as relações de trabalho e a vida cotidiana, mostrando os avanços do capitalismo industrial.

Mesmo em um espaço simulado, o jogo transmite a tensão entre o progresso técnico e as contradições sociais que o acompanham, essa construção visual do jogo reforça uma reflexão crítica; embora a dinâmica visual reforce a ideia de progresso e modernidade, ela também simplifica aspectos sociais mais complexos, como as desigualdades urbanas e os conflitos sociais.

Ainda assim, o jogo consegue mostrar com fidelidade a relação entre técnica, sociedade e território. Mesmo sendo fictício, a representação espacial construída em *Red Dead Redemption 2* aproxima-se de processos históricos reais observados nas cidades durante o avanço do capitalismo industrial, demonstrando como os jogos eletrônicos também podem representar transformações espaciais e dinâmicas sociais complexas.

Figura 2 - Fragmentação socioespacial e periferização urbana



Fonte: Autor (2026)

A Figura 2 reúne imagens que evidenciam fortes contrastes das desigualdades socioespaciais. A composição permite observar como os jogos reproduzem visualmente processos de fragmentação urbana e desigualdade social.

As áreas periféricas evidenciam fortes contrastes das desigualdades socioespaciais. Na análise do corpus visual, essa figura foi classificada na categoria socioeconômica e de relações de poder, sendo caracterizada pelas infraestruturas antigas, moradias mais simples e ruas menos estruturadas, características que remetem às condições urbanas mais precárias.

A partir dessa representação, percebe-se que a configuração da cidade não ocorre de forma homogênea, mas é o resultado dos processos sociais, políticos e econômicos que influenciam diretamente na produção do espaço.

Observa-se como esses ambientes operam de forma distinta nos títulos analisados. Em *Grand Theft Auto V*, a periferia é fortemente associada a presença de gangues, violência e disputas territoriais. As construções degradadas, ruas menos organizadas e a ausência de infraestrutura reforçam a ideia de marginalização dentro do ambiente urbano.

Já em *Red Dead Redemption 2*, a área periférica de Saint Denis apresenta habitações simples ocupadas principalmente pelos trabalhadores, pobres e imigrantes, evidenciando uma separação espacial nítida entre os grupos sociais.

A distribuição desigual dos serviços e da estética urbana revela as relações de poder que determinam quais áreas detêm uma maior valorização econômica e as quais permanecem socialmente excluídas.

A partir das reflexões de Raffestin (1993), ao compreender que o território se molda devido aos resultados das relações de poder e de interesses que se materializam no espaço. Os jogos conseguem representar essas divisões de forma bastante perceptível ao jogador através do contraste visual.

A mudança visual entre as regiões centrais e periféricas altera não apenas a paisagem observada, mas também a própria jogabilidade, isso faz com que o ambiente virtual reproduza no jogador experiências e percepções muito semelhantes às observadas em centros urbanos reais.

Ao mesmo tempo, é importante reconhecer que essas representações também simplificam determinadas questões sociais. Muitas vezes, a periferia aparece associada apenas à criminalidade ou à pobreza extrema, reduzindo a complexidade real desses espaços.

Ainda assim, os jogos demonstram como os ambientes virtuais possuem capacidade para representar conflitos territoriais e as desigualdades patentes na organização das cidades contemporâneas.

Figura 3 – As transformações espaciais e a construção na paisagem



Fonte: Autor (2026)

A construção da linha férrea marca um ponto de transformação significativa nas mudanças da paisagem, em *Red Dead Redemption 2*. Sob a perspectiva metodológica da exploração do material, realizou-se a codificação desta imagem a partir do choque visual direto entre a base física natural e a inserção de uma rede técnica estruturante.

A ferrovia não atua apenas como uma intervenção técnica sobre o espaço natural, mas simboliza o avanço da modernização e da expansão capitalista sobre o território, antes marcados por características rurais e menos integradas aos grandes fluxos econômicos, essa configuração territorial passa por um processo contínuo de reorganização territorial.

A imagem permite compreender em como essas transformações da paisagem se relacionam com os conceitos geográficos sobre produção do espaço e a modernização. Conforme aponta Massey (2008), o espaço não deve ser compreendido como algo fixo, estático ou como uma superfície passiva, mas sim como uma construção dinâmica e relacional, formada por múltiplas relações sociais, econômicas e espaciais que se transformam continuamente ao longo do tempo.

Sob a perspectiva teórica, a expansão da ferrovia altera a paisagem e reorganiza os fluxos econômicos e os deslocamentos naquele território. A linha férrea passa a conectar localidades antes isoladas e acelera os deslocamentos, ampliando a integração regional, demonstrando como a técnica exerce influência direta sobre a organização espacial.

Essa transformação virtual também evidencia a chamada “geometria do poder”, conceito discutido por Massey (2008), na qual os diferentes agentes possuem capacidade de controlar e usufruir dos fluxos econômicos, acentuando as assimetrias no controle do território.

Em *Red Dead Redemption 2*, a expansão ferroviária aparece intimamente associada ao avanço econômico e industrial, favorecendo grupos e corporações ligados ao grande capital e à modernização. Em contrapartida, as populações rurais, os pequenos produtores e grupos marginalizados passam a sofrer os impactos diretos dessas transformações territoriais.

Assim, o progresso representado não ocorre de maneira neutra, mas sim associado a intencionalidade, aos interesses econômicos e as relações de poder conforme as necessidades do capitalismo emergente.

A intervenção humana modifica profundamente a percepção do ambiente, evidenciando a transformação de um espaço predominantemente natural em um território articulado aos fluxos econômicos e à expansão das infraestruturas.

A ambientação apresentada pelo jogo reforça a sensação de um território em transição histórica. Elementos tradicionais do velho oeste coexistem com estruturas ligadas à industrialização, criando uma paisagem marcada pela tensão entre tradição e a modernidade.

Figura 4 – Paisagem natural e a intervenção humana



Fonte: Autor (2026)

A presença da ponte altera completamente a paisagem em *Red Dead Redemption 2*, o espaço que antes era tomado pela natureza passa a mostrar os sinais da intervenção humana e do avanço das infraestruturas sobre o território. A estrutura da ponte ferroviária rompe com a ideia de isolamento natural e mostra como a técnica reorganiza os deslocamentos e as relações espaciais no ambiente.

A imagem foi codificada a partir da categoria de elementos naturais, isolando os componentes do relevo, os cursos d'água e a vegetação nativa, em fricção com os sinais iniciais de apropriação humana, como a dimensão técnica a estrutura da ponte que corta o cenário.

A interpretação dos resultados demonstra que essa configuração visual permite compreender o conceito de paisagem como um acúmulo de tempos e de formas, a

ponte representa a ação técnica e a fixação de um objeto feito pela sociedade sobre o ambiente físico natural, onde o cenário virtual ganha sustentação teórica.

Esta relação mostra que o espaço geográfico não é constituído apenas pela natureza, mas também pelas transformações que são produzidas pelas ações humanas ao longo do tempo.

Para Milton Santos (2006), em relação ao espaço que resulta da articulação entre os sistemas de objetos e sistemas de ações. A ponte deixa de possuir apenas uma função estrutural. Ela passa a atuar como elemento de integração territorial e pela ampliação dos fluxos espaciais. A infraestrutura modifica o lugar ao facilitar os deslocamentos, conectando as áreas separadas e permitindo uma maior circulação dentro do território.

A construção da ponte também simboliza o domínio técnico sobre os obstáculos naturais, o rio que anteriormente poderia limitar os deslocamentos e dificultar a integração espacial, passa a ser superado pela intervenção humana, a natureza deixa de atuar como barreira e passa a ser reorganizada conforme as necessidades econômicas e sociais.

A técnica modifica o ambiente natural e transforma o lugar em um espaço progressivamente articulado aos interesses. A representação presente no jogo demonstra que os ambientes virtuais não reproduzem apenas cenários decorativos, mas espacialidades capazes de representar processos territoriais e transformações da paisagem.

A coexistência entre natureza e infraestrutura reforça a ideia de que o espaço geográfico é constantemente produzido e reorganizado pelas relações entre sociedade, técnica e território.

O meio virtual representado em *Red Dead Redemption 2*, evidencia como os jogos eletrônicos também podem simular processos espaciais, permitindo interpretar as formas pelas quais as intervenções humanas modificam e reorganizam o ambiente natural.

Figura 5 – A organização do espaço rural e baixa densidade urbana em Valentine



Fonte: Autor (2026)

A pequena cidade de Valentine presente em *Red Dead Redemption 2*, apresenta características típicas de uma pequena cidade rural do interior norte-americano no final do século XIX.

A paisagem é marcada pela baixa densidade urbana, edificações de madeira e pela forte presença de atividades ligadas à pecuária e ao comércio agrícola, evidenciando uma organização espacial muito distinta daquela observada nos grandes centros urbanos industriais da época.

A imagem foi enquadrada na categoria socioeconômica tradicional, onde a codificação isolou e registrou as edificações predominantemente de madeira, as ruas de terra batida e as estruturas ligadas à pecuária e ao comércio agrícola local. Em relação ao tratamento dos resultados, a análise geográfica contrapõe essa dinâmica à complexidade das metrópoles contemporâneas.

A ambientação construída pelo jogo transmite a ideia de um espaço rural ainda fortemente conectado às atividades primárias e aos modos de vida tradicionais. Diferentemente das grandes cidades presentes em *Grand Theft Auto IV* e *Grand Theft Auto V*, Valentine apresenta um ritmo mais lento, menor circulação de pessoas e uma estrutura urbana menos complexa, reforçando as diferenças de cenário entre o urbano e rural.

Essa representação dialoga com as reflexões de Cosgrove (1998), que compreende a paisagem não apenas como um elemento físico, mas com uma construção cultural e simbólica, resultado das relações históricas e sociais estabelecidas pelos indivíduos em determinado território.

Nesse sentido, a paisagem rural de Valentine apresentada no jogo não funciona apenas como um cenário estético, mas como uma representação carregada de significados sociais, econômicos e culturais associados ao imaginário do interior norte-americano.

Por outro lado, a organização espacial de Valentine evidencia um momento histórico marcado pela transição entre um modo de vida rural tradicional e o avanço da modernização capitalista.

Embora o ambiente aparente tranquilidade e simplicidade, o jogo também sugere sinais das transformações econômicas e territoriais que gradualmente modificam aquele espaço, especialmente com a expansão das ferrovias, do comércio e das atividades ligadas ao progresso econômico.

O ambiente virtual demonstra que os jogos eletrônicos não apenas reproduzem paisagens rurais de maneira estética, mas também reinterpreta processos históricos e espaciais, permitindo compreender como diferentes formas de organização territorial podem ser representadas nos universos digitais.

Figura 6 – Verticalização e concentração de atividades no espaço urbano de Los Santos em *Grand Theft Auto V*



Fonte: McNew (2020)



Fonte: Autor (2026)

A intensa verticalização remete a um centro urbano marcado pela concentração de edifícios e atividades econômicas. O espaço representado funciona como um núcleo financeiro da cidade, reunindo grandes estruturas empresariais e intensa circulação urbana.

O ambiente desses jogos dialoga com as reflexões de Lefebvre (2000), ao compreender o espaço como o resultado dos processos sociais e econômicos que determinam sua organização. A organização espacial de Los Santos evidencia como os interesses do capital influenciam diretamente a produção da paisagem urbana.

Além da verticalização, o cenário reforça a ideia de centralização econômica típica das grandes metrópoles contemporâneas. A cidade virtual reproduz desigualdades e formas de concentração espacial semelhantes às observadas em cidades reais, aproximando o jogador de uma experiência urbana marcada pelo poder financeiro.

A comparação entre Los Angeles e Los Santos demonstra que a representação espacial construída pelo jogo ultrapassa a simples reprodução visual da cidade real. A verticalização observada na paisagem expressa a concentração de capital, serviços e infraestrutura em áreas específicas do território. Conforme Lefebvre (2000), o espaço urbano é produzido por relações econômicas que orientam sua organização. Nesse sentido, os arranha-céus deixam de ser apenas elementos arquitetônicos e passam a representar formas de centralização econômica e relações de poder que estruturam a vida urbana contemporânea.

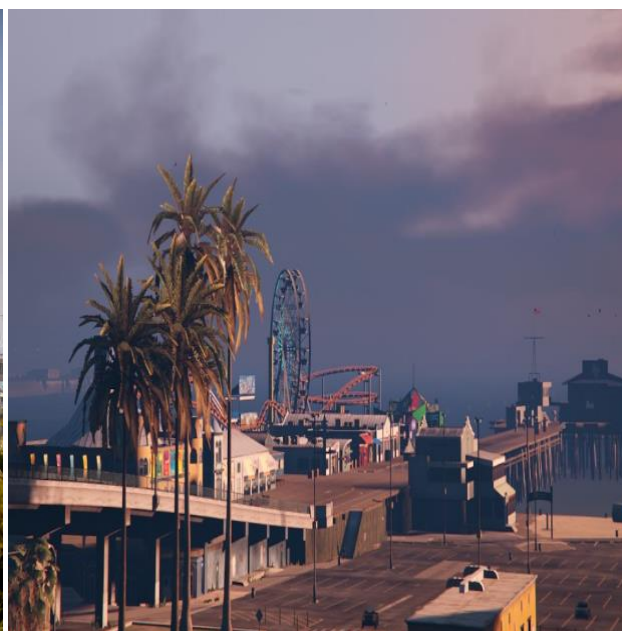
Complementando essa análise, Raffestin (1993) compreende o território como resultado das relações de poder estabelecidas sobre o espaço. Nesse sentido, o centro de Los Santos deixa de representar apenas uma área urbana densamente edificada e passa a expressar formas de controle econômico e concentração de recursos que influenciam a organização da cidade.

Na ocasião o controle financeiro manifesta as relações de poder e a apropriação de recursos por atores dominantes, que organizam a cidade para servir aos seus fluxos e seus interesses, portanto, ao reproduzir uma organização urbana fortemente verticalizada e financeira, o jogo reforça a visão de uma metrópole moderna, que enfatiza o poder econômico e a centralização do capital, entendida como elemento central da experiência urbana.

Figura 7 – Paisagem do consumo e lazer: Análise do simulacro da orla marítima de Santa Monica Del Perro Pier



Fonte: Take Pics Here (2024)



Fonte: Autor (2026)

A paisagem representada em Los Santos evidencia uma área urbana fortemente associada ao lazer, turismo e ao consumo. Inspirada na famosa orla de Santa Monica em Los Angeles, o local reúne elementos como a roda gigante, áreas comerciais, circulação intensa de pessoas e as estruturas voltadas ao entretenimento, criando assim um cenário que transmite a sensação de valorização turística do território.

Durante a leitura do material, a análise comparativa entre a fotografia real e a captura de tela mostra que o jogo não reproduz a realidade de forma literal, em *Grand Theft Auto V*, isso não funciona apenas como uma simples reprodução da realidade, mas a ambientação reorganiza esses elementos de forma estratégica para tornar a experiência do jogador mais intensa e visualmente atrativa.

Na interpretação dos resultados, essa discussão se aproxima dos conceitos de simulacro de Jean Baudrillard (1991), sobre o simulacro e a hiper-realidade. O jogo não busca copiar Santa Monica com fidelidade absoluta, mas cria uma versão reinterpretada da cidade, que é marcada pelo exagero visual e pela estética dos espaços turísticos.

A ambientação seleciona elementos marcantes da cidade e os intensifica para tornar a experiências mais envolventes. Nesse contexto, a praia deixa de representar

apenas um elemento natural e passa a integrar uma lógica econômica ligada à valorização turística do território. O espaço é reorganizado para atrair visitantes, estimular o comércio e produzir uma imagem visualmente atrativa da cidade.

Essa situação pode ser compreendida a partir das reflexões de Harvey (2005), discute que o espaço urbano é constantemente reorganizado de acordo com interesses econômicos. Essa lógica aparece em Los Santos, onde as áreas turísticas e litorâneas são representadas como espaços valorizados e voltados ao consumo e ao lazer.

O autor destaca que o desenvolvimento urbano está diretamente ligado a lógica de acumulação é a valorização de determinadas áreas, especialmente aquelas voltadas ao turismo e consumo. Essa hiper-realidade também é evidente nas ligações que são estabelecidas entre a natureza irrealista das representações turísticas e as experiências turísticas.

A comparação entre a paisagem real e sua representação virtual evidencia que o objetivo do jogo não é reproduzir fielmente a realidade, mas construir uma versão reconhecível e visualmente mais atraente para o jogador. Nesse sentido, a imagem aproxima-se da noção de simulacro desenvolvida por Baudrillard (1991). Del Perro Pier não constitui uma cópia exata de Santa Monica, mas uma releitura que enfatiza aspectos ligados ao lazer, ao turismo e ao consumo. O ambiente virtual seleciona e intensifica determinados elementos da realidade para construir uma experiência espacial própria, caracterizada por aquilo que o autor denomina hiper-realidade.

A comparação entre Santa Monica e Del Perro Pier evidencia que a construção do espaço virtual não ocorre por meio da simples reprodução da realidade. Conforme Baudrillard (1991), as representações contemporâneas tendem a produzir simulacros, isto é, versões reinterpretadas do real que passam a possuir lógica própria. Nesse sentido, a paisagem representada no jogo seleciona elementos emblemáticos da orla californiana, como a roda-gigante, os espaços de lazer e a intensa atividade turística, reorganizando-os para criar uma experiência espacial mais dinâmica e atrativa ao jogador.

Essa construção também dialoga com Harvey (2005), ao evidenciar como determinados espaços urbanos são produzidos e valorizados a partir de atividades ligadas ao consumo, ao entretenimento e ao turismo. Tanto na cidade real quanto na cidade virtual, a paisagem costeira assume papel estratégico na produção de imagens associadas ao lazer e à valorização econômica do território.

Assim o virtual representado reaplica essa lógica ao construir uma localidade voltada para o lazer como parte de uma dinâmica social e econômica, reforçando assim a ideia de que a simulação forma uma estrutura semelhante as observadas no mundo real.

Figura 8 – Verticalização, publicidade e densidade visual no centro de Liberty City



Fonte: Grimm (2017)



Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

A imagem retrata um ambiente urbano cheio de informações visuais, característica associada aos grandes centros metropolitanos, os telões luminosos, outdoors, as propagandas e os grandes fluxos de pessoas transformam o lugar em um espaço visualmente saturado.

As publicidades passam a ocupar posição central na experiência urbana, inspirada na Times Square em Nova Iorque, o cenário virtual construído em Liberty City reforça a ideia de uma cidade dinâmica, acelerada e fortemente ligada à sociedade do consumo.

As publicidades não são apenas complementos, mas componentes integrais da experiência urbana, em que as publicidades se tornam um elemento estruturante da vida social influenciando a percepção do lugar, que é moldado pela sociedade de consumo.

Essa caracterização pode ser analisada a partir das ideias de Jean Baudrillard (1991), especialmente no que se refere à noção de simulacro e simulação. Para o autor, a sociedade contemporânea é marcada pela predominância de imagens e representações, nas quais o consumo visual passa a influenciar diretamente a percepção da realidade.

No ambiente simulado pelo jogo, as propagandas deixam de funcionar como elemento visual e passam a influenciar diretamente na experiência urbana construída pelo jogador.

A elevada concentração de painéis luminosos, publicidade e informações visuais aproxima a análise do conceito de meio técnico-científico-informacional proposto por Milton Santos. Nesse contexto, a informação torna-se elemento estruturador da paisagem urbana, influenciando comportamentos, práticas de consumo e formas de circulação. Ao reproduzir esse ambiente em Liberty City, o jogo representa não apenas uma cidade física, mas também uma espacialidade marcada pela intensa circulação de signos, imagens e fluxos informacionais característicos das grandes metrópoles contemporâneas.

A densidade visual da paisagem também contribui para transmitir a sensação de excesso e velocidade típica das grandes metrópoles. A iluminação intensa, o acúmulo de informações e o movimento constante criam um ambiente que busca reproduzir o impacto visual observado em áreas centrais altamente urbanizadas.

Ao representar esse tipo de espacialidade, essa construção espacial aproxima o jogador de experiências urbanas semelhantes as observadas nas grandes metrópoles.

Dessa maneira, Liberty City não funciona apenas como uma reprodução estética de Nova Iorque, mas como uma representação simbólica da urbanização contemporânea e da sociedade do espetáculo.

Figura 9 – Os fluxos urbanos em ambientes metropolitanos



Fonte: New York Habitat Blog (2013)



Fonte: Autor (2026)

Em Liberty City, a infraestrutura urbana aparece como elemento central da organização espacial da cidade. A ponte presente atua como o eixo da integração responsável por conectar os diferentes pontos da cidade e permitindo assim a circulação contínua dos veículos, pessoas e das mercadorias. Inspirada nas grandes estruturas viárias de Nova Iorque, a construção visual do ambiente aproxima o jogador do dinamismo e da intensidade, que é uma característica das grandes metrópoles.

Na exploração do material, realizou-se o cruzamento comparativo do corpus, utilizando captura de tela da ponte que conectam os distritos de Liberty City e a fotografia aérea documental de Nova Iorque. Esses elementos permitem compreender como o jogo utiliza a organização espacial para transmitir ao jogador a percepção de uma cidade marcada pela mobilidade constante e pela complexidade dos deslocamentos urbanos que é caracterizado pelo caos, típico das grandes metrópoles.

Essa dinâmica dialoga com as reflexões de Lynch (1997), que destaca a importância dos fluxos na cidade, como as vias, os movimentos e o planejamento urbano possuem um papel fundamental na construção das imagens mentais do espaço. Para o autor, a orientação espacial e a identificação das rotas contribuem diretamente para a facilidade dos deslocamentos e para a compreensão da cidade.

A interpretação da imagem demonstra que a intensa circulação representada na cena evidencia a centralidade dos fluxos na produção do espaço contemporâneo.

A ponte deixa de ser apenas uma obra de engenharia e passa a atuar como um elemento estratégico da organização territorial, conectando as regiões distintas e sustentando as dinâmicas econômicas da cidade virtual.

Essa lógica se aproxima das discussões de Milton Santos sobre a importância das redes técnicas e dos sistemas de circulação na constituição do espaço geográfico moderno.

A interpretação visual nos permite compreender como a estrutura urbana e a organização dos padrões de circulação influenciam na percepção do espaço urbano, especialmente por meio das conexões, vias e pontos de referência. Esses elementos tornam o ambiente mais compreensível e funcional para o jogador.

Ao mesmo tempo, a ambientação construída em Liberty City reforça a sensação de hiper-realidade discutida por Baudrillard (1991). Suas reflexões sobre simulacro e representações tornam-se importantes para a análise da Geografia contemporânea, uma vez que os jogos eletrônicos criam reproduções altamente detalhadas e verossímeis da realidade urbana. Embora seja um espaço fictício, a cidade virtual incorpora elementos inspirados em Nova Iorque capazes de produzir no jogador uma sensação de familiaridade e de reconhecimento espacial.

Dessa forma, a representação da infraestrutura urbana em *Grand Theft Auto IV* demonstra como os jogos eletrônicos conseguem construir espacialidades complexas, nas quais a circulação, técnica e a experiência urbana se articulam para produzir interpretações do espaço geográfico.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho analisou como os jogos eletrônicos de mundo aberto representam e reinterpretam as categorias geográficas por meio dos mundos virtuais de *Grand Theft Auto IV*, *Grand Theft Auto V* e *Red Dead Redemption 2*. Nas análises foi possível compreender que esses ambientes digitais não se limitam a simples cenários de entretenimento, mas constituem espaços organizados a partir de relações sociais, econômicas e territoriais que são inspiradas no mundo real.

As imagens demonstraram que esses universos virtuais reproduzem diferentes formas de organização espacial. Cada obra apresentou características próprias: enquanto *Grand Theft Auto IV* retrata uma metrópole que é marcada pela densidade urbana e pelo caos dos fluxos metropolitanos, *Grand Theft Auto V* enfatiza a lógica do consumo, da verticalização e da espetacularização das grandes cidades contemporâneas.

Red Dead Redemption 2 representa um território em transição, que é marcado pelo avanço da industrialização e pelas mudanças provocadas pela expansão sobre os espaços naturais e rurais.

A utilização das capturas de tela como recurso metodológico permitiu interpretar visualmente essas espacialidades, aproximando os conceitos geográficos das representações construídas pelos jogos eletrônicos.

A pesquisa demonstrou que os ambientes virtuais podem contribuir para a compreensão das categorias geográficas. Além disso, o estudo evidencia que os videogames passaram a ocupar um papel importante na maneira de como os indivíduos percebem e experienciam o espaço na contemporaneidade.

As cidades, paisagens e os territórios simulados produzem experiências capazes de gerar identidade, pertencimento e interpretações sobre o mundo real, mostrando que as espacialidades virtuais também participam da construção das experiências sociais dos sujeitos.

Embora a pesquisa tenha se concentrado em apenas três jogos e em uma análise qualitativa baseada em imagens, os resultados alcançados demonstram o potencial dos jogos eletrônicos como objeto de investigação para a Geografia contemporânea.

Os mundos virtuais apresentam múltiplas possibilidades de análise especialmente no contexto das transformações tecnológicas e das novas formas de vivência do espaço mediadas pelo ambiente digital.

Os games tornam-se relevantes para compreender em como a sociedade contemporânea produz, representa e ressignifica o espaço geográfico na era digital. Buscar explorar a recepção dos jogadores e investigar o potencial dos games no ensino de Geografia, poderá abrir caminhos para que outros tipos de jogos também entrem no cenário geográfico.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 22, n. 40, p. 177–186, 2019. DOI: 10.21879faeeba2358-0194.2013.v22.n40.p177-186. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/faeeba/article/view/7448>. Acesso em: 16 maio 2026.

BAPTISTA, Leandro; REIS, Diego Geovan dos. Aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos no Ensino de Geografia: proposições para o jogo Red Dead Redemption 2. **Geografia (Londrina)**, [S. l.], v. 29, n. 2, p. 279–298, 2020. DOI: 10.5433/2447-1747.2020v29n2p279. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/geografia/article/view/39139>. Acesso em: 5 maio 2026.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 24 abr. 2026.

COSGROVE, Denis. **A geografia está em toda parte: o simbolismo nas paisagens humanas**. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). Paisagem, tempo e cultura. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1998. p. 219-236.

COUTO, Leandro Cosme Oliveira et al. Lugares e paisagens virtuais: uma aproximação conceitual e metodológica de representações geográficas em jogos digitais. **Revista GEOgrafias**, v. 14, n. 2, p. 103-124, 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GRIMM, Michael. **Times Square's Transformation Into A Pedestrian-Friendly Tourist Fun Zone Is Complete**. Gothamist, 2017. Disponível em:

<https://gothamist.com/news/photos/photos-times-squares-transformation-into-a-pedestrian-friendly-tourist-fun-zone-is-complete>. Acesso em: 21 abr. 2026.

HARVEY, David. **A produção capitalista do espaço**. São Paulo: Annablume, 2005.

JENKINS, Henry. **Game design as narrative architecture**. Cambridge: MIT Press, 2004. Disponível em: <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2026.

LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Tradução de Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins. Belo Horizonte: [s. n.], 2000. (Original: La production de l'espace. 4e éd. Paris: Éditions Anthropos, 2000).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

MASSEY, Doreen. **Pelo espaço**: uma nova política da espacialidade. Tradução de Hilda Pareto Maciel e Rogério Haesbaert. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

MCNEW, David. **Snow is seen on the San Gabriel Mountains beyond downtown Los Angeles**. 2020. 1 fotografia. Getty Images. Disponível em: <https://www.gettyimages.dk/detail/news-photo/snow-is-seen-on-the-san-gabriel-mountains-beyond-downtown-news-photo/1209898398>. Acesso em: 7 maio 2026.

MUSSA, Ivan. História espacial e os mecanismos de interação nos jogos eletrônicos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 10., 2011, Salvador. **Anais** [...]. Porto Alegre: SBC, 2011. P. 1-8.

NEW YORK HABITAT BLOG. **Discover New York City's Top 5 Bridges**. New York Habitat Blog, [S. l.], 2013. Disponível em:

<https://www.nyhabitat.com/blog/2013/08/19/top-5-bridges-new-york/>. Acesso em: 20 abr. 2026.

PESQUISA GAME BRASIL. **Painel gratuito PGB 2026**. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2026-painel-gratuito-pgb26>. Acesso em: 21 abr. 2026.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma geografia do poder**. Tradução de Maria Cecília França. São Paulo: Ática, 1993.

ROCKSTAR GAMES. **Grand Theft Auto IV**. Desenvolvido por Rockstar North. New York: Rockstar Games, 2008. 1 jogo eletrônico. PC.

ROCKSTAR GAMES. **Grand Theft Auto V**. Desenvolvido por Rockstar North. New York: Rockstar Games, 2013. 1 jogo eletrônico. PC.

ROCKSTAR GAMES. **Red Dead Redemption 2**. Desenvolvido por Rockstar Studios. New York: Rockstar Games, 2018. 1 jogo eletrônico. PC.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. 4. Ed. São Paulo: Edusp, 2006.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado**: fundamentos teóricos e metodológicos da geografia. 6. Ed. São Paulo: Edusp, 1996.

SANTOS, Milton. **Por uma geografia nova**: da crítica da geografia a uma geografia crítica. 6. Ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. Rio de Janeiro: Record, 2000.

SARMENTO, J. C. V. **Representação, imaginação e espaço virtual**: Geografias de paisagens turísticas em West Cork e nos Açores. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian; Fundação para a Ciência e a Tecnologia, 2004. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/272162369_Representacao_Imaginacao_e_Espaco_Virtual_Geografias_de_Paisagens_Turisticas_em_West_Cork_e_nos_Acor-es. Acesso em: 4 maio 2026.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

TAKE PICS HERE. **Photo Walking Santa Monica Pier in California**. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://takepicshere.com/photo-walking-santa-monica-pier-in-california/>. Acesso em: 21 abr. 2026.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência**. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: DIFEL, 1983.

VALADARES, Gabriel Pacini O.; RIBEIRO, Marcos Wagner S. Técnicas de Inteligência Artificial na Criação de Personagens Não Jogáveis: uma Revisão de Literatura. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21., 2022, Natal/RN. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. P. 208-217. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.226106. Acesso em: 4 maio 2026.