

**O PROCESSO DE APRENDIZAGEM BASEADO NA GEOGRAFICIDADE DO
JOGO “THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM”**

THE LEARNING PROCESS BASED ON THE GEOGRAPHY OF
"THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM"

EL PROCESO DE APRENDIZAJE BASADO EN LA GEOGRAFICIDAD DEL JUEGO
“THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM”

Carlos Daniel Rodrigues de Oliveira¹

Samuel Carlos Santos Marques²

Brenda Oliveira Carvalho³

Victoria Caroline Vidal⁴

Rahyan de Carvalho Alves⁵

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo evidenciar as diversas possibilidades de desenvolver os conhecimentos geográficos no jogo The Elder Scrolls V: Skyrim e destacar a relevância do uso de jogos eletrônicos com ênfase no RPG (*Rolling Playing Game*) para um processo de aprendizagem. Buscamos contextualizar onde alguns temas e conceitos da geografia podem ser fundamentados diante da realidade dos jogos eletrônicos, com uma discussão sobre o desenvolvimento das tecnologias digitais e as formas de pensar a narrativa dos jogos eletrônicos no viés geográfico. Para tanto utilizou-se como metodologia revisão bibliográfica e análise do jogo eletrônico de RPG “The Elder Scrolls V: Skyrim”. O desenvolvimento tecnológico proporcionou uma diversidade de jogos que testam nossas capacidades sociais e intelectuais, podendo auxiliar no desenvolvimento do raciocínio dedutivo, elaboração de estratégias e em nossa capacidade da memória muscular e coordenação motora, além disso, também podem oferecer ganhos significativos em debates

¹ Graduando em Geografia pela Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros/MG. E-mail: danielroliv82@gmail.com. Lattes iD: <http://lattes.cnpq.br/9848462910465716>. Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-3932-9033>.

² Graduando em Geografia pela Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros/MG. E-mail: samuel35marques@gmail.com. Lattes iD: <http://lattes.cnpq.br/1976930947988738>. Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-0296-3164>.

³ Graduanda em Letras Português pela Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros/MG. E-mail: brendaoliveiracarvalho@yahoo.com.br. Lattes iD: <http://lattes.cnpq.br/3081644096464450>. Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0001-5065-3884>.

⁴ Graduanda em Geografia pela Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros/MG. E-mail: victoria.caroline.vidal.13@gmail.com. Lattes iD: <http://lattes.cnpq.br/3652124135694342>. Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-0778-0559>.

⁵ Doutor em Geografia pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professor na Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros/MG. E-mail: rahyan.alves@unimontes.br. Lattes iD: <http://lattes.cnpq.br/0593456424985792>. Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0001-7225-5959>.

acadêmicos sobre as representações das dinâmicas sociais que um universo do jogo propõe através de analogias para o mundo real.

Palavras-chave: The Elder Scrolls V: Skyrim. Narrativa. RPG.

Abstract: The present work research aims to highlight the various possibilities to develop geographic knowledge in The Elder Scrolls V: Skyrim game and highlight the qualification of the use of electronic games with an emphasis on RPG for an learning process. Methodologically we seek to contextualize where the concepts of geography and its learning can be founded in the face of the reality of electronic games, with a discussion about the development of digital technologies and as ways of thinking the narrative of electronic games in the geographical bias. The methodology used was a literature review and analysis of the electronic role-playing game "The Elder Scrolls V: Skyrim". Technological development has provided a diversity of games that test our resources and can assist in the development of deductive reasoning, strategy definition and in our capacity for muscle memory and motor coordination, in addition, they can also offer gains in academics over the dynamic social representations that a specific universe investigate through analogies to the real world.

Keywords: The Elder Scrolls V: Skyrim. Narrative. RPG.

Resumen: Esta tarea tiene como objetivo resaltar las diversas posibilidades de desarrollar conocimiento geográfico en el juego The Elder Scrolls V: Skyrim y resaltar la relevancia del uso de juegos electrónicos con énfasis en RPG para un proceso de aprendizaje. Metodológicamente buscamos contextualizar dónde los conceptos de geografía y su aprendizaje pueden basarse en la realidad de los juegos electrónicos, con una discusión sobre el desarrollo de las tecnologías digitales y las formas de pensar la narrativa de los juegos electrónicos desde una perspectiva geográfica. Para ello se utilizó como metodología la revisión bibliográfica y el análisis del juego de rol electrónico "The Elder Scrolls V: Skyrim". El desarrollo tecnológico ha proporcionado una diversidad de juegos que ponen a prueba nuestras habilidades y pueden ayudar en el desarrollo del razonamiento deductivo, el desarrollo de estrategias y en nuestra capacidad de memoria muscular y coordinación motora, además, también pueden ofrecer ganancias significativas en los debates académicos sobre las representaciones de dinámicas que propone un universo específico a través de analogías con el mundo real.

Palabras clave: The Elder Scrolls V: Skyrim. Narrativa. RPG.

Introdução

Mudanças em toda a sociedade intensificam-se por meio da revolução técnico-científica e a proliferação das mais diversas técnicas passa a fazer parte do cotidiano. Do ponto de vista da aprendizagem são exigidas diversas transformações no sentido de repensarmos onde e como devemos mediar o processo de aprendizado, pois o aprender não se limita ao ambiente escolar. Sendo importante apontarmos que uma das maneiras de promover o processo de aprendizagem da geografia tem bases em propostas construtivistas, nas quais o indivíduo possui papel ativo no processo de construção do conhecimento (DRUMMOND, 2014).

As intervenções didáticas que perpassa a educação utilizam os mais diversos recursos para o ensino da geografia, sendo eles, por exemplo, a música, os filmes, jornais, revistas em quadrinhos e dentre vários outros, sejam eles eletrônicos ou não. Entretanto, estes recursos tendem a ser voltadas para uma renovação do ensino, diretamente fundamentadas na teoria sócio construtivista na qual a metodologia demanda um senso crítico em relação aos conhecimentos compartilhados entre alunos e professores, e os jogos eletrônicos podem ser também trabalhados por esta mesma perspectiva (CAVALCANTI, 2002).

Levar em consideração a utilização de jogos eletrônicos para o desenvolvimento cognitivo pode ser a maneira mais simples de obter atenção e aplicar conceitos didáticos básicos, pois é inegável que os jogos eletrônicos desempenham um papel de importância na sociedade moderna e está diretamente ligada às gerações Y e Z. Gerações estas que nascem já inseridos nas camadas da internet e dos jogos *singleplayer* ou *multiplayer*, sendo conhecida como a geração da era do conhecimento e denominados nativos digitais (LIMA, 2015).

O crescimento do mercado de jogos eletrônicos propõe diversos estudos da aplicabilidade destes e seus desdobramentos no processo de ensino, sendo um campo de investigação já consolidado no contexto das ciências sociais e no campo da geografia, porém não é trabalhado amplamente, como ferramenta de aprendizado individual, sendo que na maior parte das situações em que é mencionado ou utilizado exclusivamente para o uso em sala de aula (FERNANDES et al., 2009; SANTAELLA, FEITOSA, 2009; ZANOLLA, 2010).

Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo evidenciar as diversas possibilidades de desenvolver os conhecimentos geográficos no jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* e destacar a relevância do uso de jogos eletrônicos com ênfase no RPG (*Rolling Playing Game*) para um processo de aprendizagem, mesmo que fora do ambiente escolar e com a experiência única de um indivíduo que se dispõe a jogar determinada série. No qual são mostrados características e aspectos físicos e climáticos do/no ambiente digital, a construção do mapa onde se passa à narrativa e as influências que estas variáveis podem causar no decorrer do jogo. Assim, o enfoque político escolhido para ilustrar o campo da geopolítica é a guerra civil que acontece paralela à história principal do jogo, conflito este entre dois grupos, os *Stormcloaks* e Imperiais.

Vale destacar que para uma discussão concisa sobre os elementos geográficos que integram a narrativa do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* precisamos discutir a respeito de como a história é narrada, a ambientação e, por fim, todos os elementos com relação à geograficidade do jogo eletrônico, portanto, o tópico de discussão será subdividido em outros

quatro subtópicos, sendo que o último será explorado como uma junção da narrativa lúdica e a geograficidade dentro do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Metodologia

Como parte dos processos metodológicos, realizou-se revisão bibliográfica e fez-se necessário que pelo menos um dos autores do artigo obtivesse uma cópia licenciadas do jogo através da plataforma oficial de distribuição, *Steam*. Desta forma o processo de jogar as missões dadas até a missão que é analisada, ou seja, o conflito entre os Stormcloaks e Imperiais.

The Elder Scrolls V: Skyrim é um jogo eletrônico de RPG de ação desenvolvido pela Bethesda Game Studios e publicado pela Bethesda Softworks. Tem como lugar sendo o quinto jogo principal da série *The Elder Scrolls*, seguindo *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Foi lançado em 11 de novembro de 2011 para Microsoft Windows, PlayStation 3 e Xbox 360. É o primeiro jogo ocidental da história a receber 40/40 (nota máxima) na conceituada Famitsu (principal revista japonesa de jogos e reconhecida pelo seu sistema de notas e ranqueamento de jogos). O jogo conseguiu três prêmios no VGA (Video Game Awards) 2011, incluindo Jogo do Ano. (BETHESDA, 2021).

As recomendações mínimas para um computador executar o jogo em uma experiência relevante é de pelo menos: Sistema Operacional: Windows 7/Vista/XP PC (32 ou 64 bits); Processador: Dual Core 2.0GHz ou equivalente; Memória: 2GB de RAM; Espaço em disco: 6GB; Placa de vídeo: Direct X 9.0c compatível com placa de vídeo de 512MB (BETHESDA, 2021).

Para que o jogo seja completado pelo menos em suas missões principais e as secundárias mais importantes a distribuidora do jogo Bethesda, informa que o jogo possui pelo menos 100 horas jogáveis das quais não foram totalmente utilizadas, já que este artigo vislumbra apenas umas das partes da obra, a qual foi escolhida pelo seu peso histórico e viés informacional, o qual pode ser lincada com assuntos pertinentes dentro das áreas aqui estudadas (BETHESDA, 2021).

Na sequência será abordado o ciberespaço como objeto de estudo, apresentando por meio da narrativa e características possibilidades para o entendimento de conceitos teóricos em uma simulação prática.

O Uso de Tecnologias Digitais e as experiências de aprendizagens

A passagem do século XX para o século XXI foi marcada por inúmeras mudanças resultantes do desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), da ciência da computação com ênfase no campo da Inteligência Artificial e o incremento das redes de *internet* essa dita como a quarta Revolução Industrial (PIRES, 2018). Essas mudanças trouxeram modificações radicais na forma de reproduzir conhecimentos, conceitos, saberes e valores morais, levando a novos tipos de relações humanas e mercadológicas. Mas, antes de iniciar o discurso de que as mudanças foram avassaladoras em todos os países é válido destacar que no Brasil, como é colocado por Magalhães e Vendramini (2018), as tecnologias ainda são pouco difundidas, o país avança para o uso das tecnologias da informação, mas ainda de forma lenta e com foco no setor industrial, principalmente aplicado no setor primário - do agronegócio - com o uso da biotecnologia.

Pensar em aprendizagem e tecnologia no Brasil sempre foi um impasse nas pesquisas acadêmicas sobre a temática. Isso ocorre sempre que uma pesquisa propõe alguma metodologia que foge os meios de aprendizagem fora das salas de aula. Há uma diversidade de jogos que testam nossas capacidades cognitivas, que podem auxiliar no desenvolvimento do raciocínio dedutivo, elaboração de estratégias, memória muscular e coordenação motora. Dessa forma a experiência vivenciada em jogos tradicionais ou tecnológicos se baseia no esforço intelectual e físico para resolução das diversas situações propostas, construindo de forma autônoma novas aprendizagens, interações e aprende a controlar seus impulsos e reconhecer seus limites para uma melhor experiência no jogo (UJIIE e UJIIE, 2019).

Na sociedade, na qual a cultura digital vem ganhando cada vez mais forma, vemos a necessidade de nos adaptar a sua nova estrutura. O fenômeno do COVID-19 no cenário mundial evidenciou ainda mais como a tecnologia virou nossa principal ferramenta de sobrevivência, onde aqueles que a possuem e tem experiência na sua utilização se sobressaem diante dos que não conseguiram acompanhar esse processo de inserção das tecnologias tanto no viés econômico quanto cognitivo e funcional (BARRETO e ROCHA, 2020).

Como foi destacado, a tecnologia se faz cada vez mais presente na vida das pessoas proporcionando para jovens e adultos recursos tecnológicos diversos que participam do seu cotidiano. Em meio a isso destacamos nesta pesquisa os jogos eletrônicos com ênfase no gênero RPG, que apresentam uma interatividade potencializada com mundo e personagens do jogo, possibilitando uma aprendizagem autônoma onde traçamos caminhos de acordo com nossos desejos e escolhas (CAVALCANTI, 2002).

Nesse sentido, vale destacar que:

Não há semelhança e reprodução do mesmo no aprender, visto que não fazemos como, não imitamos, mas fazemos com, fazemos junto, fazendo de nosso próprio jeito, construindo nossa própria resposta. No aprender, não há reconhecimento, retorno ao mesmo para todos, mas há no aprender criação, geração de diferenças, de possibilidades sempre novas que se abrem para cada um (GALLO, 2012, p. 8).

Embasados pela ideia de Gallo (2012) destacamos, que o objetivo central deste estudo é colocar o sujeito como autônomo de sua aprendizagem, dessa forma, utilizar o jogo eletrônico não está relacionado a escolas ou universidades, mas sim a sua própria casa, ao seu próprio local de vivência, em um ambiente que possibilite que o sujeito coloque em prática conceitos que aprende no decorrer da sua vida acadêmica e entenda o dinamismo que o envolve, seja os conceitos geográficos: Lugar, Região, Território ou a própria prática da interpretação das narrativas. Assim, o jogo não limita a imaginação apenas a uma ciência, mas a um todo onde podemos colocar qualquer teoria dentro de um ciberespaço que possibilita a simulação de diversas situações.

Jogos e narrativas lúdicas

A narrativa se faz presente na vida humana desde os primórdios, de acordo com Barthes (1971), o ato de narrar é visível em todos os tempos, lugares e sociedades, a exemplo de tal afirmação as narrativas pré-históricas feitas em pinturas rupestres, que relatam os costumes de um determinado povo.

A habilidade de narrar desde sua manifestação primária se fez parte integrante da comunicação humana, sendo também fator essencial para a compreensão do próprio homem. Com o desenvolvimento e aprimoramento de variadas técnicas no decorrer do tempo, a tradição oral foi adaptada à novas formas narrativas, que a medida do tempo apareceu, como a televisão, o cinema, as histórias em quadrinhos (HQS) e os jogos eletrônicos, cada um com suas peculiaridades, se tornaram alvos de discussões acerca de sua real contribuição para o ser humano (BARTHES, 1971).

Adiante o enfoque acerca da forma narrativa dos jogos eletrônicos em contraste com narrativas tradicionais e como ela poderia ser utilizada com a finalidade de desenvolvimento intelectual. Mas antes, ressalta-se de maneira não menos importante que cada cultura possui uma maneira singular de enxergar aspectos da narrativa, tomemos como exemplo a cultura

ocidental (Estados Unidos), a oriental e os famosos jogos FPS (*First-Person Shooters*); os norte-americanos enxergam a “arma” como uma mera ferramenta, já os orientais a veem como uma extensão do poder interior, estreitamente ligada ao poder espiritual (TODOROV, 1969).

A priori é importante destacar que a conotação assumida pelo vocábulo “narrativa”, nesse artigo, equivale ao que Tzvetan Todorov chama de “narratologia”, mas também é aplicado o conceito apresentado por Genette (1976), visto adiante, visando uma melhor adequação. Todorov (1969) explica o termo “narrativa” atrelando-o apenas ao âmbito das letras, em contraste, o vocábulo “narratologia” assume um sentido mais amplo, esse é colocado como um estudo de variadas estruturas narrativas, não apenas as literárias. Todavia, a problemática de conceituar narrativa não se encerra ao que é proposto por Todorov, como foi mencionado, Genette também se apropria desse papel, colocando “narrativa” como um evento ou a sucessão dos mesmos.

Como foi visto, o campo narrativo está repleto de compreensão e contextos epistemológicos e até mesmo ontológicos, cada qual com suas características e fronteiras, mas os jogos, ainda estão no processo de criar uma linguagem particular e delimitar suas fronteiras. Muitos os veem como mero entretenimento, focado somente na mecânica do jogo, nos quais a narrativa está em segundo plano, todavia há quem pense o contrário. Como expõe Schell (2010), há quatro elementos essenciais nesse formato narrativo eletrônico, a saber: i) a estética, ii) a mecânica, iii) a história (narrativa) e iv) a tecnologia, deixando evidente que nenhum é mais importante que o outro. É notável que em alguns jogos a narrativa apenas serve como uma espécie de “verniz” para o aspecto mecânico do jogo, como no jogo Tetris, todavia é indubitável que em outros é parte substancial, como em *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Como foi supracitado, há fatores divergentes entre as maneiras de entender as tradicionais formas narrativas e os presentes nas hipermídias. Contudo, há um fator convergente notável, os jogos, assim como um livro literário, possuem a tríade: ação-enredo-personagem. Desta forma, abordaremos os contrastes evidenciados. Tal comparação será fundamentada nos seguintes tópicos: i) linearidade, ii) interatividade, iii) personagens, iv) tempo e v) espaço.

No que diz respeito à linearidade, as narrativas tradicionais, também denominadas por Winck (2001) de metanarrativas, possuem eventos cuja característica é sua apresentação de forma sequenciada e diacrônica, com apenas uma “linha” de início-meio-fim, já os jogos

eletrônicos são multilineares, logo há enredos, cenas e conflitos múltiplos, com uma infinidade de inícios, meios, fins e inimagináveis caminhos dependentes da ação do jogador.

Visando essa ação, passemos ao segundo tópico, o da interatividade, enquanto em uma narrativa tradicional, atua como mera testemunha, não participando assim de forma ativa do enredo, nos jogos há essa possibilidade, o usuário imerge nesse mundo virtual, extravagante e surreal, mas ao mesmo tempo vinculado à realidade, projetando suas emoções e sensações sobre aqueles personagens, assumindo um papel crucial no desenvolvimento da trama.

Nas narrativas tradicionais os personagens costumam ser complexos, com personalidades bem construídas e profundas, ganhando por essa razão classificações diversificadas no que refere à hierarquia, função e tipologia dentro da estória. No entanto, os jogos ainda dispõem de certa dificuldade na construção de personagens. No que tange a atribuição de humanização, por meio de sensações, sentimentos e personalidade própria, ainda tem sido um obstáculo mesmo com a inteligência artificial aprimorada. Diante desses empecilhos, para que a identificação do público não seja prejudicada e o jogo não seja uma "frustração", na criação de um personagem são usados arquétipos: o do herói, o do mentor, o do transmutador, o do guia, o do mensageiro, o do aliado, dentre outros.

Quanto ao tempo e espaço nas narrativas tradicionais há um recorte espacial-temporal, estritamente influenciado pelo autor. Já nos jogos, o tempo e espaço são transcendidos, esse último obtendo maior foco na construção desse mundo virtual, podendo ser *indoors* (fechados, internos) ou *outdoors* (abertos, externos) ou sua mescla. Vale ressaltar que para uma melhor efetivação do objetivo dos jogos os tópicos acima devem se complementar logo, se faz impossível sua classificação hierárquica.

Por fim, partindo para o pressuposto da utilização dessa nova ferramenta narrativa no âmbito da aprendizagem individual, vale destacar que ainda há controvérsias acerca de sua utilização. Há quem defenda o tradicional modelo de ensino e aprendizagem, para Johnson (2005) o meio mais eficaz de transmissão de conhecimentos ainda é o impresso, feito pelos professores para os alunos e dentro das escolas, todavia com o advento da tecnologia essa ideia propagada, por muitos, tem se modificado, e o jogo passa a não ser visto como uma ferramenta meramente frívola e improdutiva.

Em suma, é possível perceber que, mediante o exposto, o jogo pode ser incorporado como uma nova técnica de aprendizado para o desenvolvimento cognitivo. Visto que, os videogames permitem experiências com o “narrativo tradicional” de um modo inovador, há a

possibilidade de interação maior com os personagens, com a estória, com o espaço, proporcionando uma boa experiência de exploração.

No meio eletrônico há o sentimento de ansiedade do que está por vir, característico de um bom meio tradicional, mas em contrapartida há também a oportunidade de escolher como a trama será desenvolvida e a velocidade em que ela se propaga, fator esse que leva o jogador a se tornar parte daquele mundo e ter autonomia sobre suas decisões afetando o tempo. Como acontece em *The Elder Scrolls V*, por ser um *sandbox* (jogo aberto), o seu espaço é vasto e há liberdade na ação dos jogadores, contem missões lineares, mas em um determinado momento a narrativa passa a não ser pré-programada pelos criadores, fazendo com que o jogador se veja diante de vários destinos, ele é quem decidirá como parte integrante daquele mundo, o rumo dos personagens até um fim específico.

Nesse sentido, há necessidade de que ato de aprender caminhe juntamente com a realidade do transcorrer das gerações, e visando que a característica da atual geração Z, nascida em um mundo globalizado, e sua inserção nesse contexto tecnológico, os jogos eletrônicos seriam uma oportunidade de atraírem os jovens a se interessarem por matérias que se usada à maneira tradicional, apenas no ambiente escolar não seria satisfatório.

A Geograficidade do Universo: Skyrim

O conceito de geograficidade pode parecer muitas das vezes estranho e pouco difundido quando se trata do assunto apresentado, entretanto, se encaixa perfeitamente nesse contexto e há uma extensa gama de produtos provenientes de artigos, dissertações e teses que envolvem o assunto geograficidade (HOLZER, 1998; MARANDOLA JR., 2008; MARTINS, 2007; MOREIRA, 2004). O jogo se passa em um ambiente de narrativa contínua e apresenta momentos em que o clima local ou a política interagem diretamente com o jogador, a fim de fazer com que os desafios sejam significativamente imersivos.

Inicialmente apresentado por Yves Lacoste em seu livro: “A Geografia – isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra” (1976), traz à tona o que os geógrafos consideram de fato geográfico ou o que deixam de lado em suas pesquisas e pontua o paralelismo com a historicidade atentando ao debate epistemológico sobre o possível objeto da ciência geográfica.

Se tratando do pautado objeto de estudo o Skyrim já nos minutos iniciais a campanha coloca o personagem principal que será criado pelo jogador em uma situação desconfortável em que ele acorda de um possível desmaio em uma carroça, algemado, com mais alguns

personagens, um deles tem relevância no decorrer da história, pois é um seguidor do principal símbolo da Rebelião *Stormcloak*, a qual será tratada mais adiante.

Figura 1- Diálogo Inicial - The Elders Scrolls V: Skyrim



Fonte: Autores (2021).

A ambientação se passa em Tamriel (um continente do planeta Nirn), onde Skyrim é uma das províncias e popularmente conhecido por ter sido primeiramente habitada pelos povos nórdicos de Tamriel, tem clima majoritariamente frio, com grandes cordilheiras de montanhas geladas, poucas cidades, e principalmente as que têm uma latitude próxima do “equador” do mapa têm sol durante todas as épocas do jogo, quanto mais a norte, mais neve e há a possibilidade de ver até mesmo uma espécie de aurora boreal nos céus, como demonstrados nas figuras 2 e 3. Características físicas estas que demonstram e, de certa forma, podem influenciar na escolha de uma das dez raças jogáveis como a inicial do personagem do jogador.

Figura 2 - Aurora Boreal ao norte do mapa.



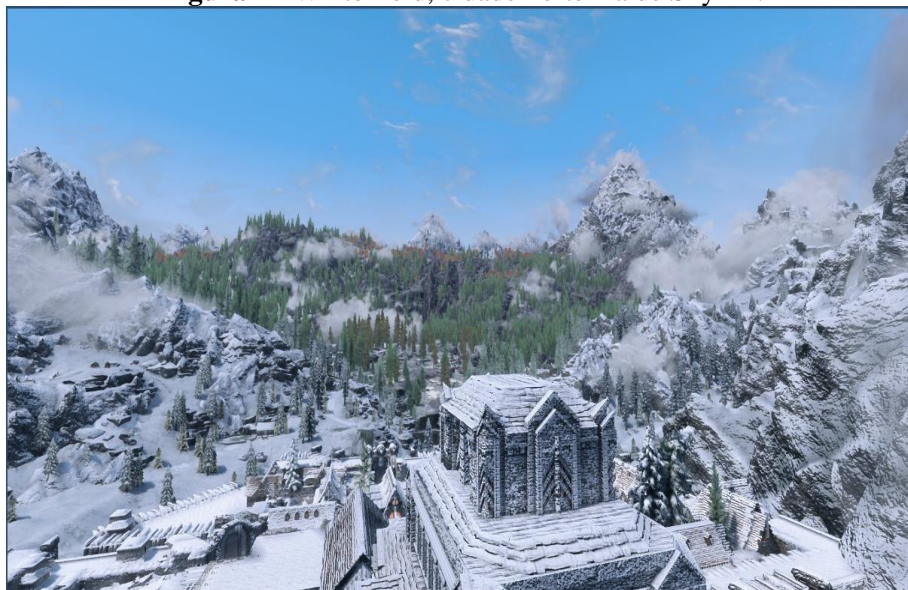
Fonte: Autores (2021).

Figura 3 - Floresta de Riverwood, onde sempre aparenta ser verão.



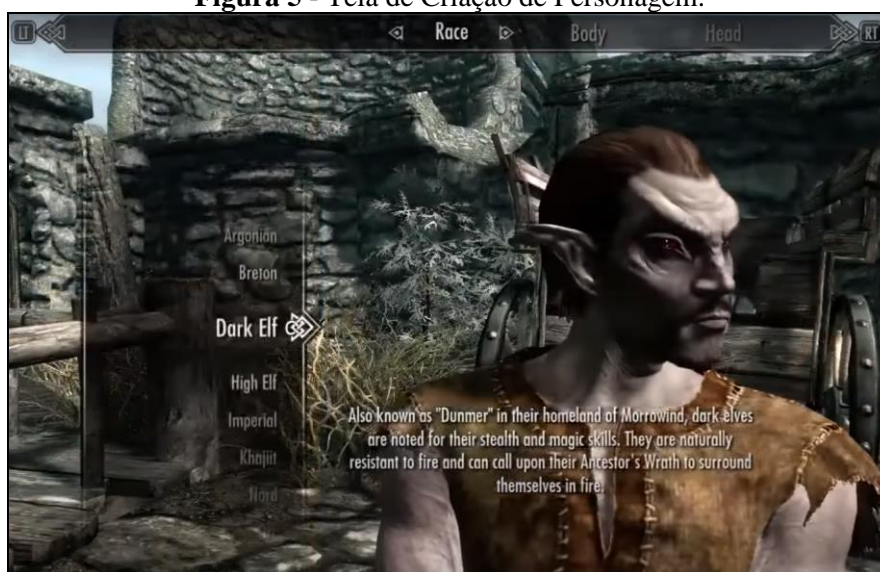
Fonte: Autores (2021).

Levando ainda em consideração as características físicas, o povo nórdico, nativo da província gelada, Skyrim, tem uma maior resistência a ambientes com uma temperatura mais baixa como visto na figura 4, o que torna os personagens nativos da província mais aptos aos desafios iniciais da campanha, nas grandes montanhas congeladas em busca de respostas para o decorrer da história.

Figura 4 - Winterhold, cidade nortenha de Skyrim.

Fonte: Autores (2021).

Dentre estas raças jogáveis podem ser apresentados os Altimer (Altos Elfos), Argonianos (Homens Lagarto), Bosmer (Elfos da Floresta), Dunmer (Elfos Negros), Khajiits (Felinos humanóides), Orsimers (Orcs) e os humanos. Esta última raça, por sua vez, é dividida em: Redguards, Nórdicos, Imperiais e Bretões. Totalizando seis raças não humanas e quatro subdivisões dos humanos padrão. Todas as raças com características únicas que o jogador pode optar por escolher dependendo do seu estilo de jogo, como demonstrado na figura 5.

Figura 5 - Tela de Criação de Personagem.

Fonte: Autores (2021).

Depois de citar as raças jogáveis, é de grande importância entrarmos em assuntos pertinentes a geografização dessas raças, fatores políticos podem começar a influenciar nas conversas que o personagem principal tem com os NPCs (*Non-player character* ou personagens não jogáveis), muitas das vezes quando o jogador escolhe jogar com Dunmer ou Argonianos ele passa por vários diálogos que mostram certo receio dos NPCs ou até mesmo frases que deixam clara a questão do racismo entre culturas diferentes dentro do jogo.

E quando se trata do personagem principal da rebelião Stormcloak, os Nórdicos têm um papel muito importante na libertação de Skyrim do domínio imperial.

A Geograficidade do Universo: Geopolítica

Retornando a questões políticas dentro do jogo, a guerra civil que acontece em Skyrim entre os Stormcloaks e Imperiais é uma das missões secundárias que envolvem inicialmente assuntos que surgem no conflito racial e a questão da liberdade e independência da província de Skyrim. Contextualizando o início da rebelião, os Stormcloaks são uma facção apresentada em *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Liderados por Ulfric Stormcloak e com sede em Windhelm (uma das cidades da província), eles se opõem diretamente aos Thalmor e à Legião Imperial. Os Stormcloaks acreditam que Skyrim deveria se separar do que eles sentem ser um império em ruínas e corrupto, tudo isso é evidenciado na primeira conversa que o jogador tem com o líder da rebelião, Ulfric Stormcloak.

Entretanto, ao analisar o contexto em que os Imperiais têm o domínio da maioria das províncias é evidenciado por diversos diálogos que os Thalmor são um grupo supremacista, que apesar de apoiar os Imperiais inicialmente, os usam para unificar as províncias de Tamriel através da liderança deste governo, com os Altimer ocupando todos os lugares do poder e o que nos dá a certeza sobre ser um grupo assumidamente extremista é que em uma das telas de carregamento do jogo a seguinte frase é exibida: "O domínio Aldmeri é governado pelos Thalmor, uma cabala sombria dedicada à supremacia élfica".

Retornando ao contexto de narrativa, temos como muito importantes os efeitos fantasiosos para que a história possa entreter o jogador em primeiro lugar, o uso de magias como arma e um culto secreto que prega a supremacia de uma raça, dado isso, os interesses políticos de um grupo, em específico os Thalmor utilizam seus meios para obter o controle da província e banir alguns costumes nativos de Skyrim.

Todas as temáticas geográficas apresentadas nesse enredo, podem se tornar uma discussão mais aprofundada sobre especificidades da ciência geográfica, sejam elas físicas ou

políticas, demonstrando a importância dos quatro elementos da narrativa eletrônica a estética, mecânica, história e a tecnologia (SHELL, 2010).

Considerações finais

Vivemos em um período de imersão e descoberta dos benefícios e malefícios da era digital, onde a tecnologia se faz cada vez mais presente em nossas vidas e revelando realidades e experiências jamais imaginadas em outros tempos. Em nossa pesquisa foi apresentado como o universo representado nos jogos RPG podem nos oferecer novas maneiras de interpretar o espaço em um cenário onde não somos apenas agentes passivos das mudanças, mas sim personagens principais de nossas histórias que oferecem possibilidades de experiências diversas.

Pensando no viés geográfico podemos notar que aquilo que entendemos por lugar também pode estar presente nesse ciberespaço que graças aos avanços da tecnologia se torna, cada vez mais, semelhante ao que entendemos como real. O lugar não é visto como um conceito restrito à dimensão cultural ou simbólica do espaço, isto é, não apenas uma relação social imaterial (SANTOS, 1996). E nem o lugar é entendido somente como espaço vivido, sendo, simultaneamente uma materialidade e uma imaterialidade a partir das relações estabelecidas do sujeito com o ambiente e com os outros. Nesse contexto, o lugar traz à tona a dimensão espacial do cotidiano (TUAN, 1983). Cotidiano esse de quem passa inúmeros dias e meses dedicando horas da sua vida a um jogo digital, podendo fomentar no sujeito jogador a (re)construção do conceito de um lugar, ou de (ciber)espaço, mesmo que seja num contexto imerso a um ambiente digital.

A paisagem geográfica nos jogos eletrônicos é um reflexo das paisagens que vemos e imaginamos e nelas podemos presenciar a dinâmica dessa “natureza” criada pelo homem, mas rica de informações que coletamos por meio do conhecimento geográfico (SOUZA, 2013). Por ser um espaço representado pelo homem as narrativas de *The Elder Scrolls V: Skyrim* apresentam desde as lutas de classe, raça e religião até os laços familiares e de amizade dos personagens, e essas características são enriquecedoras para pesquisas acadêmicas de cunho social.

Diversas possibilidades foram abordadas visando evidenciar as características que melhor podem ser aproveitadas academicamente e pensando na experiência do jogar também é válido destacar os ganhos cognitivos e motores que desenvolvemos no processo de memorização, resolução de problemas e técnicas de batalha que exigem de coordenação

motora e sensorial, além de podermos desenvolver questões morais e emocionais que são despertadas durante o enredo do jogo.

Referências

BETHESDA Softworks. **Games Llc**. A Zenimax Media Company, 2011.

BARTHES, R. **Análise estrutural da Narrativa**. Novas Perspectivas em educação Petrópolis-RJ: Vozes, 1971.

BARRETO, A. C. F; ROCHA, D. S. Covid 19 e educação: resistências, desafios e (im) possibilidades. **Revista Encantar-Educação, Cultura e Sociedade**, v. 2, p. 01-11, 2020.

CAVALCANTI, L. S. **Geografia e práticas de ensino**. Goiânia: Alternativa, 2002.

DRUMMOND, W. **Representação espacial nos videogames: explorando o caso Simcity 4**. 135 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) - PPGG, UFRJ, 2014.

FERNANDES, A. M., CLUA, E. W. G, ALVES, L. & DAZZI, R. L. S. (Org.). **Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas**. Florianópolis: Visual Books, 2009.

GALLO, Sílvio et al. As múltiplas dimensões do aprender. In: **Anais... XI Congresso de Educação Básica: aprendizagem e currículo**. Florianópolis: UFSC, 2012

GENETTE, G. **Análise estrutural da narrativa**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Vozes, 1976.

HOLZER, W. **A geografia humanista – sua trajetória de 1950 a 1990**. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 1992.

JOHNSON, S. **Surpreendente!** a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

LIMA, M. R. O de. Videojogos, Geografia e ensino: em busca de um diálogo. In: **Anais... IX Conferência Internacional de TIC na Educação**. Braga: Universidade do Minho, 2015.

MAGALHÃES, R; VENDRAMINI, A. Os impactos da quarta revolução industrial. In: **GV Executivo**, v. 17, n. 1, p. 40-43, 2018.

MARANDOLA JÚNIOR, E. **Habitar em risco: mobilidade e vulnerabilidade na experiência metropolitana**. Tese (Doutorado em Geografia) – Instituto de Geociências, Universidade de Campinas, Campinas, 2008.

MARTINS, É. R. Geografia e Ontologia: o fundamento geográfico do ser. In: **GEOUSP – Espaço e Tempo**, São Paulo, n. 21, p. 33-51, 2007.

MOREIRA, R. Marxismo e Geografia (a geograficidade e o diálogo das ontologias). In: **GEOgraphia**, Niterói, ano 6, n. 11, p. 21-37, 2004.

PIRES, M. C. O Brasil, o Mundo e a Quarta Revolução Industrial: reflexões sobre os impactos econômicos e sociais. In: **Revista de Economia Política e História Econômica**. n. 40, p. 05-23, jul. de 2018

SANTAELLA, L. e FEITOSA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTOS, M. **A natureza do espaço**. São Paulo: Hucitec, 1996.

SCHELL, J. **Arte de game design: o livro original**. Crc Press, 2010.2001

SOUZA, M. L. de. Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial. Rio de Janeiro: **Bertrand Brasil**, 2013.

TODOROV, T. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

TUAN, Y. F. **Espaço e lugar**. Rio de Janeiro: Difel, 1983.

UJIE, N. M. T; UJIE, N. T. Contribuição dos jogos eletrônicos ao desenvolvimento motor de crianças: algumas ponderações. In: **Revista Thema**, v. 16, n. 2, p. 372-380, 2019.

WINCK, J. B. **Quem conta um conto aumenta um ponto... Um estudo sobre o design do audiovisual interativo, 2001**. Tese de Doutorado. Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC, São Paulo.

ZANOLLA, S. R. S. **Videogame: educação e cultura**. São Paulo: Alínea, 2010.

Recebido em 07 de junho de 2021.

Aceito em 12 de julho de 2021.

Publicado em 28 de julho 2021.