

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS -
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

GEO-GRAFIAS DE IMAGENS INTERATIVAS videogames como dispositivos de fabulação e criação de mundos

Antonio Carlos Queiroz Filho
Universidade Federal do Espírito Santo
queiroz.ufes@gmail.com

Resumo

Este resumo apresenta um *relato de processo* sobre investigações recentes que venho desenvolvendo em torno dos videogames como dispositivos de fabulação e criação de mundos. Ao final, duas perguntas: que mundos se tornam possíveis quando os jogos atravessam a escrita, a imagem, a geo-grafia e a experiência sensível? E como essas práticas podem ressoar com as questões mobilizadas pela Rede “Imagens, Geografias e Educação”, contribuindo para pensar modos outros de criar e habitar o mundo?

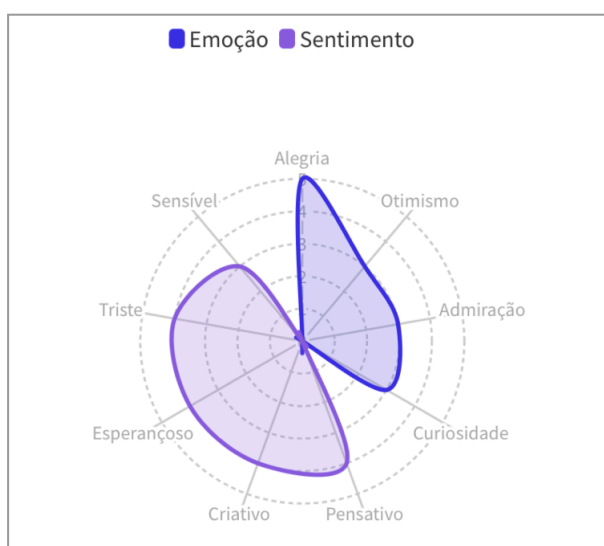
Palavras-Chave: videogames; cartografia afetiva; linguagem geográfica; jogos narrativos; experiência sensível

*O importante agora é recuperar nossos sentidos.
Precisamos aprender a ver mais, a ouvir mais, a sentir mais.*
Susan Sontag

Lembro de acordar de madrugada para jogar escondido. Não sei precisar a idade, mas meu pai de criação era rígido quanto ao horário para a “diversão”. O que ele talvez não percebesse era que, para mim, jogar não era somente passatempo, era refúgio. À época, eu também não sabia dizer por quê. Anos depois, entendi que esse mergulho solitário talvez já anunciasse algo que só recentemente foi nomeado: autismo. Nos jogos, encontrei uma forma de habitar um espaço em que eu podia simplesmente estar. Segui jogando. Até hoje. Com o tempo, fui me aproximando de um tipo específico de jogo, cada vez mais presente nesse universo: os jogos narrativos. O que compartilho a seguir é um breve *relato de processo*, do que venho pesquisando sobre videogames e geo-grafias.

Passei a pesquisar jogos, de forma mais sistemática, em 2020. Por alguns anos, caminhei junto à proposta dos chamados “jogos sérios”, especialmente em contextos ligados ao patrimônio e ao urbanismo colaborativo. Mas, com o tempo, algo começou a pesar. Cada vez mais, senti que havia ali uma utilidade que, embora importante, me soava excessiva. Talvez, faltava algo da ordem do sensível, do poético. Foi desse incômodo que surgiu o livro [*Jogos de Videogame como Obras de Arte*](#), escrito em coautoria com Carlos Roberto de Souza Jr., como tentativa de abrir outras possibilidades de pensamento e criação no campo dos games.

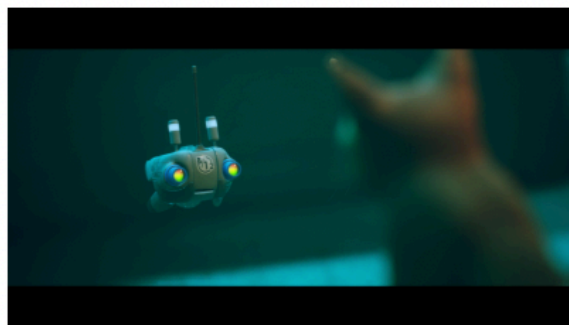
Nele, consegui evidenciar que meu interesse vem dos atravessamentos que o jogar faz surgir: gestos, imagens, memórias, intensidades que não se separam do corpo que joga, da escuta que se deixa acontecer. A partir disso, iniciei a proposta de uma *cartografia afetiva do jogar*, que consiste num modo de acompanhar o que *nos acontece* durante e depois da experiência. Ao jogar *That Dragon, Cancer*¹, esse acompanhamento se deu também por meio de gráficos que registravam as variações emocionais ao longo do percurso, como modo de escuta visual. Há momentos em que tudo se concentra em um gesto, em um olhar suspenso, em uma escolha que não muda o rumo, mas muda quem joga. Registrar isso tornou-se parte da minha proposta metodológica: uma escrita que emerge enquanto se joga, que se confunde com o percurso, que permanece mesmo depois da partida encerrada.



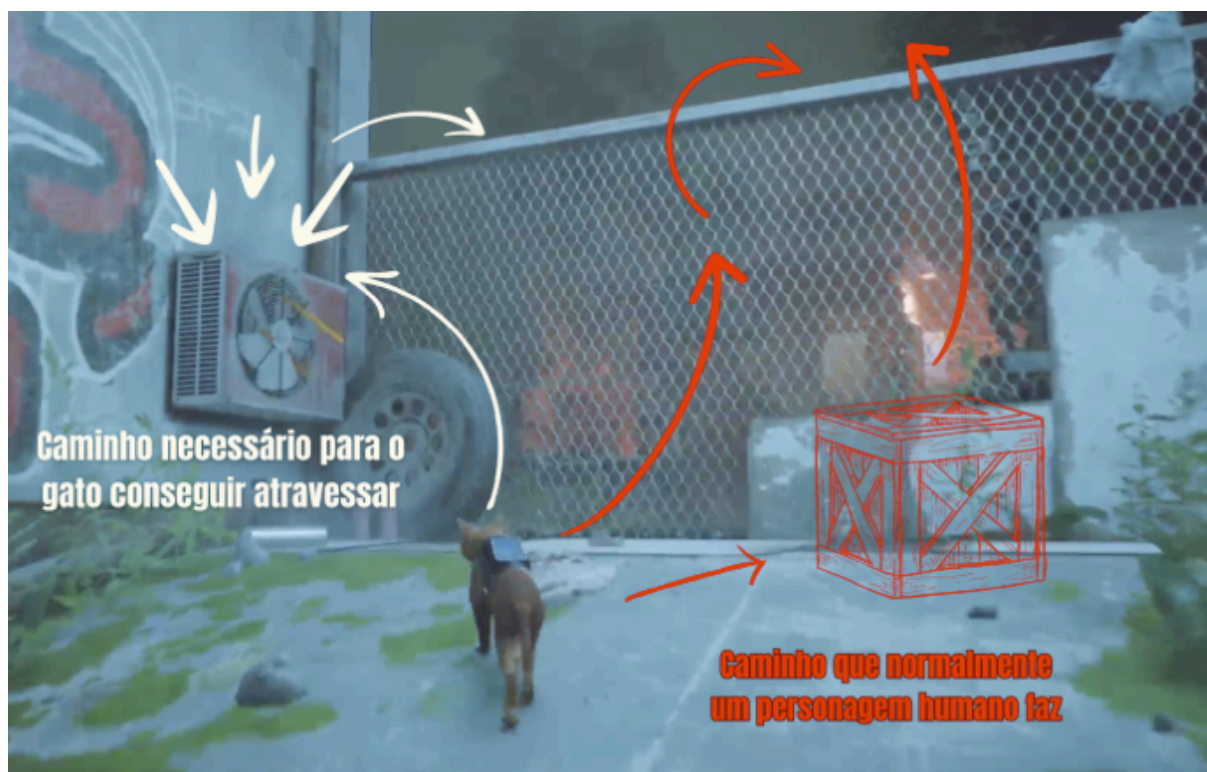
¹ "That Dragon, Cancer" foi um jogo lançado em 2016 pela Numinous Games. É um jogo autobiográfico e extremamente premiado, baseado na experiência dos Greens de criar seu filho Joel, diagnosticado com câncer terminal aos 12 meses.

Depois disso, veio o TCC da Jordana, intitulado: *Entre Territórios e Emoções nos videogames: A Cultura dos Kin em "Pathologic 2" como Experiência de Linguagem e Sentido*. O texto partia das questões que o jogo propunha, especialmente na relação com os Kin, povo ancestral, cujos modos de vida, língua e formas de conhecimento vão sendo silenciados, desautorizados, reescritos. Após a defesa, em 2024, retomamos o material e escrevemos juntos o artigo *Entre a Geo-grafia e o Jogo Digital* (submetido para publicação em 2025), pensando o jogo como gesto de produção de mundo, onde linguagem, território e sensibilidade caminham juntos. O espaço, ali, para além da ideia de cenário, atuava como corpo vivido, carregado de pausas, ruídos, hesitações. Jogar [Pathologic 2](#) foi também habitar uma pergunta: como escutar aquilo que não se acomoda às formas conhecidas e estabelecidas de existência?

Na sequência, me demorei um tempo escrevendo um texto em que me dedico a prática da *fotografia in-game* como gesto de pensamento e afetação. A partir do jogo [Stray](#), propus uma travessia por paisagens e territórios do que chamei de pós-humano, deixando-me guiar por perguntas sobre *esperança e o esperar*, sobre coexistência e fabulação. O texto, inscrito na chamada sobre criações multiespécies em tempos de catástrofe, propõe uma escrita em forma de jornada, onde o fotografar se deu como desvio. Ali, o devir-animal e o devir-máquina aparecem como modos de estar com, atravessando o que restou da presença humana e abrindo frestas para reimaginar outras formas de existir no mundo.



Ainda sobre esse mesmo jogo, um dos textos que mais me exigiu tempo e escuta surgiu inicialmente como estudo sobre como operar conceitos deleuzianos (1997, 2002, 2017) e deleuze-guattarianos (1996, 2002, 2010, 2011) na análise de jogos. Esse estudo deu origem a dois gestos: um deles que sigo elaborando devagar, e trata de pensar o jogar como gesto rizomático, experimentando modos de subjetivação e inscrição sensível do espaço narrativo. O outro gesto, desdobrou no artigo *E se a geo-grafia jogasse videogame?*, onde o foco recai sobre a experiência geográfica do jogar como composição sensível, em que espaço, linguagem e afeto se entrelaçam como modos de produzir conhecimento. O artigo propõe uma noção de “escrita-mapa”, articulando conceitos como cartografia afetiva, plano de imanência e corpo sem órgãos, submetido para publicação como ensaio teórico-estético.



VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS -
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

Nesse mesmo movimento, dois capítulos foram se desenhando em paralelo. Um deles, para o livro *Geografia e Criatividade*, que parte da *fotografia in-game* como forma de criação de paisagens e territórios estético-afetivos, onde trabalhei a ideia de “tutores estéticos”, já trabalhada antes no artigo [“Desviando Olhares: estéticas-políticas dos relatos de viagem”](#). Interessa-me, então, acompanhar o que aparece quando a imagem dentro do jogo se deixa contaminar e passa a tensionar o olhar, desviando-o do esperado.



O outro, a ser publicado em *Tendências e Abordagens Contemporâneas em Geografias Culturais*, busca cartografar como os jogos digitais têm sido estudados na Geografia brasileira, especialmente, na Geografia Cultural Contemporânea. Um levantamento inicial aponta a recorrência de abordagens que pensam os games somente como recurso didático. A proposta do capítulo, portanto, é desenhar outros caminhos: formas de pensar os jogos como linguagem, como espaço sensível e como prática de mundo.

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS -
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

Por fim, a partir das anotações que organizei inicialmente em torno da relação entre jogo e emoção, sigo tentando pensar sobre como os sentidos espaciais vão sendo construídos na relação com o corpo (talvez um corpo autista?) e com as escolhas do jogador. Aos poucos, essa atenção ao sensível vem se aproximando da proposta de pensar os videogames como linguagem geográfica, com foco nas espacialidades digitais e narrativas.

Essa trilha segue como um gesto que se deixa afetar. Talvez tudo tenha começado naquele impulso de jogar escondido, como tentativa de habitar outro tempo. Hoje, me pergunto: que mundos se abrem quando os jogos atravessam a escrita, a geo-grafia, a experiência sensível? E como essa travessia pode ressoar com as perguntas que a Rede “Imagens, Geografias e Educação” vem traçando ao propor outros modos de criar e habitar mundos?

Referências

DELEUZE, Gilles. **Crítica e clínica**. Trad. de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DELEUZE, Gilles. **Espinosa: filosofia prática**. Tradução de Daniel Lins e Fabien Pascal Lins. São Paulo: Escuta, 2002.

DELEUZE, Gilles. **Espinosa e o problema da expressão**. Tradução de GT Deleuze – 12. São Paulo: Editora 34, 2017.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**, vol. 3. Trad. Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. Rio de Janeiro-RJ: Editora 34, 1996.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka: para uma literatura menor**. Trad. de Rafael Godinho. Lisboa: Assírio e Alvim, 2002.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a Filosofia?** Trad. de Bento Prado Júnior e Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**, Volume 1. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Editora 34, 2011.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos; SOUZA JR, Carlos Roberto Bernades. **Jogos de Videogame como Obras de Arte**. Vitória-ES: Editora Rasuras, 2024.

SONTAG, Susan. **Contra a interpretação e outros ensaios**. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.