

PROMOVENDO O TURISMO ATRAVÉS DE JOGOS ELETRÔNICOS: DISCUSSÕES ACERCA DE FORZA HORIZON 4

Leandro Baptista¹
Stteffany Paolla Dias²

Resumo: Este artigo apresenta os resultados da pesquisa realizada durante 2021 e 2022 pelo grupo de Estudos, Pesquisa, Investigação e Conhecimento em GameStudies (EPIC GameStudies) da Universidade Estadual de Ponta Grossa, que tem como objetivo a realização de estudos inovadores acerca das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação em sua macro abrangência, envolvendo análises sobre jogos eletrônicos, realidade virtual, gamificação e internet das coisas visando a promoção e a divulgação de atrativos turísticos de modo híbrido, tanto dentro de um ambiente virtual quanto em ambientes reais. Sabe-se que o hibridismo cultural e a simbiose entre máquinas e humanos são parte da sociedade. Portanto, negligenciar ou mesmo subestimar o poder que os jogos eletrônicos possuem, incube em desperdiçar oportunidades para a diversificação de estratégias para agregar visitantes em destinos. Isto posto, ao considerarmos que muito além de proporcionar experiências divertidas, os jogos eletrônicos podem ser utilizados como ferramentas criativas para a promoção do turismo. Para tanto, neste artigo realizamos a análise visual e narratológica dos pontos turísticos presentes no jogo Forza Horizon 4 (12 atrativos), que se passa na Grã-Bretanha, coletando informações sobre componentes que complementam os ambientes dos atrativos presentes no *game* através de metodologia adaptada de Cardozo e Talavera (2018) para fins de compreensão e aprimoramentos desses cenários para auxiliar na fidelidade e originalidades desses ambientes representados virtualmente. Os resultados sugerem que a representação de patrimônios é confiável no ambiente *in game* e que os mesmos podem ser utilizados para motivar visitas presenciais no ambiente real.

Palavras-chave: Atrativos Turísticos; Grã-Bretanha; Jogos Eletrônicos; Forza Horizon 4; Turismo.

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos têm ocupado um espaço cada vez maior dentre as opções de entretenimento de crianças, adolescentes, jovens e adultos. McGonigal (2011) é imperativa a dizer que todos os humanos já foram ou são jogadores. A autora (2011) traça tal afirmação ao discorrer sobre as características dos jogos, que possuem um sistema de regras, um *feedback* constante, um sistema de pontuação e sua participação voluntária. E quando utilizamos estes mesmos quesitos para ambientes que não são necessariamente um jogo? Quando transbordamos o universo virtual e o deixamos híbrido com a realidade que nos cerca? Este é o intuito deste segundo estudo, iniciado a partir de uma pesquisa de Iniciação Científica na Universidade Estadual de Ponta Grossa e premiado em evento internacional.

Discutir sobre jogos eletrônicos é um assunto que gera polêmicas. Grande parte destas polêmicas advém do desconhecimento ou preconceito do público que os atrelam à

¹ Departamento de Turismo – Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) - lbaptista@uepg.br

² Departamento de Turismo – Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) - stteffanypdias@gmail.com



violência, mesmo que inexistam quaisquer provas ou indícios da relação entre jogar e cometer atos criminosos. Um controle de videogame não possui nenhuma verossimilhança com uma arma, por exemplo. Se jogar infinitas horas de um simulador de futebol ou de corrida não tornará uma pessoa um jogador de futebol ou piloto profissional, e isso parece óbvio para todos, então, qual a razão em acreditar que os jogos violentos tornarão as pessoas mais violentas? Seria culpa dos jogos eletrônicos cada uma das guerras iniciadas e ainda em curso no mundo ou decisões muitas vezes puramente políticas?

Trazemos estas reflexões na introdução deste trabalho para encerrar de início discussões infundadas. Dentre as possibilidades que os jogos eletrônicos possuem, está a interação social – sobretudo em período de isolamento, educação, lazer, saúde e, como foco de especial interesse neste estudo, turismo. As complexas construções de cenários em realidades virtuais, com alta qualidade gráfica e muitas vezes fiéis ao ambiente real é o que nos chamou a atenção para as investigações que continuam sob diferentes abordagens. Estar presente “dentro do jogo” é comum no atual estágio de desenvolvimento dos jogos e por vezes, estimula a adoção de hábitos sustentáveis, como obrigatoriamente ter que caminhar para ganhar recompensas em um jogo que se tornou febre: Pokémon Go.

Se as pessoas estão dispostas a caminhar para ganhar um Pokémon, acreditamos que as pessoas podem ser motivadas a conhecer um destino fisicamente após uma experiência positiva que ocorreu em uma história contada através dos jogos eletrônicos. Exemplos deste tipo de jogo, sejam geolocalizados ou não, são inúmeros. Existem diversos títulos que possuem fidelidade à realidade, como Grand Theft Auto: Vice City (Miami, EUA), Max Payne 3 (São Paulo, Brasil) e Microsoft Flight Simulator (planeta como um todo) e que é utilizado como instrumento de treinamento de pilotos e aprendizes de pilotos, instituiu-se a seguinte pergunta de pesquisa: “Os atrativos turísticos visitados em jogos eletrônicos possuem fidedignidade suficiente para serem utilizados visando a divulgação de destinos?”

Para investigar o tema e responder à esta pergunta, selecionamos o penúltimo jogo da franquia Forza para análise, intitulado por Horizon 4, jogo de corrida desenvolvido tanto para os consoles domésticos XBOX One e XBOX Series S/X quanto para computadores, que retrata diversos cenários de lugares reais existentes na Grã-Bretanha para realizar competições de corridas automobilísticas ao longo da sua história e que possuem mapas baseados na geolocalização desta ilha britânica que abrange a maior parte do Reino Unido. Em todos os jogos da franquia Horizon, são recriados em realidade virtual atrativos turísticos reais, e quando o jogador os descobre, é exibido um pequeno vídeo com



informações sobre o ponto turístico, colocando em perspectiva de análise o modo que esses ambientes de representações são utilizados.

Na construção deste estudo, tivemos como hipótese que a disposição de locais turísticos representados virtualmente pode contribuir para a divulgação dos atrativos em ambiente real. Uma vez corroborada, pode-se pormenorizar a influência dos jogos para incentivar visitas *in loco* nestes atrativos. Cabe também destacar que este estudo segue um pretérito, que trabalhou com a edição anterior deste mesmo jogo, o Forza Horizon 3 (DIAS; BAPTISTA, 2022).

Considera-se ainda que os cenários realistas dos jogos, construídos em *engines* constantemente atualizadas, somados às características naturais que são observadas presencialmente, tais como ambiente e clima, além dos elementos culturais, como eventos e usufruto da paisagem são fundamentais tanto para alcançar uma maior venda de cópias dos jogos quanto para promover a correta visualização dos lugares que foram adotados como referência, pois estes elementos irão potencializar a experiência dos turistas-jogadores.

Diante deste contexto, este artigo tem como objetivo central analisar a maneira que os pontos turísticos presentes em Forza Horizon 4 estão representados, estudando as possibilidades de realizar turismo dentro da realidade virtual. Essa área de estudo, denominada GameStudies (MÄYRÄ, 2008,) é recente na bibliografia nacional (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, ZANOLLA, 2010, KHALED JR, 2018) e ainda mais restrita quando vinculada ao turismo (BAPTISTA, REIS, 2020, DIAS; BAPTISTA, 2022), classificando este artigo como um dos estudos pioneiros sobre o tema. Portanto, especificamente buscamos: A) Descrever os atrativos turísticos presentes no jogo Forza Horizon 4; B) Analisar os vídeos associados a cada um dos atrativos presentes no jogo e; C) Verificar a fidedignidade das informações exibidas.

Para a apresentação deste estudo, este trabalho estrutura-se a partir da discussão sobre Gamestudies, como estado da arte utilizada para a base teórica deste artigo; seguido pela explanação metodológica da pesquisa, que se caracteriza pelo método indutivo de investigação com foco exploratório (GIL, 2009), utilizando-se como técnica de coleta de dados adaptada de Cardozo e Talavera (2018) que subsidiam a análise e discussão dos resultados através de uma composição entre análise bibliográfica preexistente e os dados primários gerados, que permitem traçar algumas reflexões sobre o objeto de estudo.

GAMESTUDIES

Quando nos referimos aos Gamestudies estamos situando nosso conhecimento em uma área de estudo interdisciplinar que se concentra na análise de jogos e cultura de jogos. Por ser uma área relativamente recente, encontra-se em franca expansão, com pesquisadores de diferentes campos contribuindo para a sua evolução e solidificação epistemológica.

No entanto, já é possível identificar ao menos quatro linhas de pesquisa que envolvem os Gamestudies. Uma delas, e a mais proeminente sob o ponto de vista da estética, é a análise de jogos como uma forma de arte (SCHREIER, 2018, VARELLA, 2020). Neste recorte temático, as investigações analisam os jogos como uma forma de arte tão válida e complexa quanto a literatura, cinema e outras formas de mídia. Os jogos são vistos como uma forma de expressão artística que permite aos jogadores explorar mundos imaginários e se envolver com personagens fictícios, como argumenta Ian Bogost (2007; 2015) que aponta que os jogos são uma forma de arte distinta.

Outro tema recorrente sobre Gamestudies é a análise da cultura de jogos, incluindo a análise de comunidades de jogadores, *esports*, torneios e eventos de jogos, maneiras pelas quais os jogos são usados para se comunicar com outras pessoas e os efeitos dos jogos na sociedade, incluindo questões de gênero, raça e etnia. Algumas referências que se destacam nessa área incluem "Homo Ludens" de Johan Huizinga (2014), tido como um dos primeiros livros a tratar sobre jogos e cultura, ainda que numa visão bastante distante da percepção dos jogos eletrônicos modernos e "Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet" de Lisa Nakamura (2002).

Pode-se também utilizar a análise de jogos como sistemas dentro do espectro de abordagens investigativas em Gamestudies. Esta linha discute as mecânicas, estruturas e características dos jogos como um sistema. Nestas abordagens, a interação entre jogadores e sistemas de jogo e as maneiras pelas quais os jogos evoluem e mudam ao longo do tempo e, a interação entre jogadores e jogadores, ainda que este âmbito social seja melhor investigado sob correntes psicológicas e sociais. Sob a *práxis* turística, ambientes gamificados são locais que absorvem muitas destas características dos jogos, conforme são discutidos em "Rules of Play: Game Design Fundamentals" de Katie Salen e Eric Zimmerman (2003), "The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games" de Jesper Juul (2013) e "Gamification in Tourism: Designing Memorable Experiences", de Paul Bulencea e Roman Egger (2015).



Por fim, destacamos também as pesquisas que envolvem a análise do desenvolvimento de jogos, sobre questões como *design* de jogos, programação, marketing e as maneiras pelas quais os jogos são usados para fins educacionais e terapêuticos. Algumas referências importantes nessa área incluem "The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology", dos já citados Katie Salen e Eric Zimmerman (2006) e "Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age" de Kurt Squire (2011).

METODOLOGIA

Esta pesquisa se fundamentou pelo método indutivo de investigação, pois partiu de dados particulares (Forza Horizon 4) para inferir uma conclusão geral, não contida nas partes examinadas (MARCONI; LAKATOS, 2003). Caracteriza-se assim, por orientar-se primeiramente a observação dos fenômenos; descoberta das suas correlações; generalização da relação. A pesquisa tem caráter qualitativo, com o objetivo de analisar aspectos do jogo eletrônico Forza Horizon 4 e entender como a realidade virtual pode se tornar importante para a divulgação de atrativos turísticos.

O trabalho tem também um foco exploratório (GIL, 2009), pois se debruçou em um assunto ainda em início de pesquisas no campo das ciências sociais, sobretudo a partir da atividade turística. Tendo como tema a realidade virtual e seu potencial para a divulgação de atrativos turísticos, com predomínio de dados descritivos. Para alcançar os objetivos propostos, usou-se para a confecção do estudo uma composição entre análise bibliográfica e produção de dados primários.

Assim, para “Descrever os atrativos turísticos presentes no jogo Forza Horizon 4”; foi realizado um inventário dos atrativos presentes no objetivo “pontos turísticos” em ambos os jogos e partir desta sistematização, ocorreram buscas em órgãos oficiais de turismo da Austrália, visando compreender como tais atrativos são denominados. Esta pesquisa foi documental e bibliográfica, a partir de fontes secundárias publicadas em *folders*, guias e websites. Posteriormente, estes resultados foram apresentados em forma de texto.

Na etapa subsequente, foram analisados os vídeos associados a cada um dos atrativos presentes no jogo. Nesta etapa, as características dos vídeos foram analisadas (Quadros 1 e 2), adaptando a proposta metodológica elaborada por Cardozo e Talavera (2018), bem como foram extraídas imagens destes vídeos (*prints*) que serão apresentadas durante a exposição dos resultados para documentação de suas características e ilustração dos mesmos.

Quadro 1 – Atrativos Reais

Grã-Bretanha	Local
1 – Descrição	
2 – Localização	
3 – Aspectos Culturais	
4 – Aspectos Naturais	
5 – Presença de infraestrutura	
6 – Acesso	

Fonte: Elaborado pelos autores, 2022.

Quadro 2 – Identificação dos Cenários

Forza Horizon 4	Local
1 – Descrição	
2 – Localização	
3 – Aspectos Culturais	
4 – Aspectos Naturais	
5 – Aspectos etnográficos	
6 – Aspectos da paisagem: limpo, claro e se cometem obstruções	
7 – Aspectos Gerais: Clima, tempo, de Manhã, tarde, noite	
8 – Presença de infraestrutura	
9 – Geolocalização	
10 – Fidedignidade	
11 – Informações: narração e legenda entre outros:	
12 – Descrição da narração pela personagem	

Fonte: Elaborado pelos autores, 2022.

Para cumprir o terceiro objetivo, o qual buscava verificar a fidedignidade das informações exibidas”, foram utilizadas as informações e características coletadas com o cumprimento dos objetivos específicos anteriores, somado à verificação dos elementos estéticos são condizentes (formato, textura e cor), se as informações atribuídas aos atrativos que compõem o ambiente virtual (narração e legenda) são íntegras e correspondem com suas originalidades, além da comparação de suas geolocalizações para averiguação de compatibilidade dos ambientes real e virtual, observando a perspectiva da forma em que esses ambientes são usados.

Como último objetivo específico, foram construídos argumentos propositivos para a utilização da realidade virtual, especificamente em jogos eletrônicos, como possibilidade para a divulgação do turismo, indicando seus pontos positivos e negativos. Por fim, com o alcance dos objetivos específicos, foi alcançado o objetivo geral deste artigo e a problemática pode ser respondida.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Forza Horizon 4 – Atrativos da Grã Bretanha

- Vila de Ambleside

Ambleside é uma cidade no Lake District National Park, com várias cachoeiras. Ela é composta por casas com estilo enxaimel e chalés atualmente utilizados como pubs, pensões ou lojas de souvenirs. Para conhecer mais da história dessa região é possível acessar o Museu Armit e também a Igreja de St. Mary junto com a capela devotado ao poeta William Wordsworth, datadas do século XIX.

Figura 01: Imagem real de Ambleside



Fonte: The Gables, 2023.

O jogo destaca os principais locais do atrativo, como os chalés de pedras e também mostra a Igreja de St. Mary, logo no início diferente da realidade que fica mais afastada. Contudo, o jogo faz uma boa apresentação da cidade de Ambleside e suas características principais. O local é apresentado no jogo com a seguinte informação: *“Este é um lindo vilarejo! Eu paro aqui para uma xícara de chá e um sonho com creme sempre que posso. Mas não se ganha nenhuma corrida desse modo”*.



Figura 02: Print Forza Horizon 4 na Vila de Ambleside



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

- Cavalo Branco de Uffington

Em original “*White Horse*”, o atrativo está localizado em um vale próximo a Oxfordshire, onde é encontrado um geoglifo – uma grande figura feita no chão, seja pela organização de sedimentos, como pedras (relevo positivo), seja pela retirada de sedimentos pedológicos (relevo negativo) – com uma forma semelhante a um cavalo, intacto durante três milênios. Este geoglifo tem o tamanho de um campo de futebol e pode ser visto até cerca de 32 quilômetros de distância.

Este pictograma foi elaborado devido a uma tradição dos habitantes da região e refere-se aos moradores fazerem a limpeza e manutenção do geoglifo, com giz, martelos e baldes, na qual esse trabalho é feito em grupos elaborados pelos moradores a cada sete anos.



Figura 03: Imagem real de White Horse



Fonte: Societífica, 2023.

O que não corresponde com o atrativo real são apenas as características vinculadas com a estradas, já que estão localizadas bem próximas ao atrativo, diferente do verdadeiro, porém as paisagens condizem com o ambiente real. Ao chegar no local, o jogo narra a seguinte frase: “*Ahh o Cavallo Branco de Uffington, essa coisa é incrível! A primeira exibição pré-histórica de potência em cavalo. Um*”.

Figura 04: Print Forza Horizon 4 no Cavallo Branco de Uffington



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

- Moinho da Broadway

Broadway é um vilarejo da Grã-Bretanha onde podem ser encontradas várias construções do século XVIII, como castelos, mansões luxuosas e museus. O vilarejo também comporta várias cafeterias, restaurantes e *pubs* no centro do vilarejo de Broadway,



assim também é possível localizar a Broadway Tower que é uma torre do século XVIII que tem cerca de 20 metros de altura, que contém uma exposição de visitação contínua e também é possível visualizar cervos em uma plataforma panorâmica e também as escarpas e paisagens rurais com a de Cotswold. No entanto, não encontramos moinhos nesta região, cabendo realizar uma busca por todos os moinhos históricos (windmill) da Grã Bretanha e posterior análise visual. Comparativamente, por detalhes do telhado, janela, arcos, blocos de rocha e pás, o elemento cultural mais que parece com o retratado no jogo é o Chesterton Windmill (Figura 05), que está localizado em Chesterton, distando a aproximadamente 51 quilômetros de Birmingham.

Figura 05: Imagem real de Chesterton Windmill



Fonte: Chris Newman, 2014.



Figura 06: Print Forza Horizon 4 no Moinho da Broadway



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

As características arquitetônicas já citadas nos fazem considerar que o Moinho da Broadway (Figura 06) é similar ao Moinho de Chesterton, com exceção do relevo, onde no jogo, parece estar mais elevado verticalmente que na realidade. Neste ponto, há um desafio a ser realizado com o veículo que exige a necessidade de um salto. Este fato poderia justificar a diferença morfológica do terreno. O jogo narra este ponto sobretudo pelo ponto de vista estético ao discorrer: *“Sabe todos aqueles programas na TV sobre pessoas que saem da cidade pra morar aqui? Bem, dá pra entender o porquê, não é?”*

- Reservatório de Derwent

A vila de Derwent deixou de existir em 1945, devido a uma necessidade de abastecer as cidades da região central da Inglaterra. Depois da construção da barragem o nível da água se elevou causando desastres para a região em 1943. Após o ocorrido, não sobrou quase nada na vila Derwent, apenas uma torre da igreja que ficava próxima ao reservatório. A paisagem do jogo está de acordo com o atrativo real, tanto que é ressaltado dentro do jogo que podem ser feitas trilhas nesse local.



Figura 07: Imagem real do Reservatório de Derwent



Fonte: BBC, 2020.

Uma das características da franquia Horizon é a mudança da paisagem do jogo de acordo com as estações do ano. Portanto, em períodos de seca, locais antes submersos podem ser visualizados, tanto uma dinâmica interessante ao ambiente. Dentro do jogo, o local (Figura 08) é apresentado verbalmente: *“O Reservatório de Derwent. Tem uma linda trilha que serpenteia pela floresta ao longo da margem! Longa caminhada, porém... muito mais rápida fazê-la com um Jaguar”*.

Figura 08: Print Forza Horizon 4 no Reservatório de Derwent



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

- Derwent Water

O lago Derwent, é um dos principais corpos de água no Lake District National Park, no noroeste da Inglaterra, tem aproximadamente 5 km de extensão e cerca de 2 km de largura e uma profundidade de mais de 22 metros. O local já foi residência dos condes Derwent water. As margens do rio são de propriedade do National Trust, mas podem ser acessadas por turistas.

Figura 09: Imagem real do Lago de Derwent



Fonte: National Trust, 2023.

Os gráficos da paisagem no jogo estão de acordo com o atrativo real, uma paisagem limpa e clara para o lago e as montanhas, contudo a posição que é mostrada do ponto, é um pouco diferente do real. O ponto é apresentado no jogo com a seguinte informação: *“Linda paisagem! Uma das minhas favoritas. Eu acampeei nessas margens tantas vezes que os peixes já devem estar cansados de mim”*.



Figura 10: Print Forza Horizon 4 no Lago de Derwent



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

- Monumento Scott

O monumento de Scott, inaugurado em 1846, é uma torre com estilo gótico com cerca de 60 metros de altura com uma vista completa de Edimburgo, na Grã-Bretanha. Esse monumento histórico é uma homenagem a um escritor, Sir. Walter Scott.

Figura 11: Imagem real do Monumento Scott



Fonte: Expedia, 2023.

Por se tratar de um atrativo histórico, o jogo conseguiu realizar a importante tarefa de captar os principais elementos gráficos da paisagem e dos formatos característicos do monumento. Apenas algumas alterações foram feitas nas construções próximas, porém, de modo geral, está de acordo com o real. O jogo ainda enaltece as peculiaridades sobre o



atrativo, da seguinte maneira: “*Bem vindo a Edimburgo, melhor cidade do mundo. Coma nosso café da manhã com feijão e morcela e você já será de casa*”.

Figura 12: Print Forza Horizon 4 no Monumento de Scott



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

- Mirante de Arthur

O Mirante de Arthur é o maior pico do grupo de colinas que dominam a paisagem de Edimburgo, Escócia, Reino Unido. A elevação de origem vulcânica de 251 metros é um dos símbolos da cidade, visto que se localiza a pouco mais de um quilômetro do Castelo de Edimburgo. Entre as lendas para a origem do nome, está a que o monte estaria ligado a lenda do Rei Arthur.

Figura 13: Imagem real do Mirante de Arthur



Fonte: G1, 2021.

O ponto turístico que é apresentado dentro do jogo (Figura 14), é bastante similar ao atrativo real (Figura 13). Na localização original o mirante oferece vistas panorâmicas da cidade e além, é relativamente fácil de escalar e é popular para caminhadas, ainda que estas duas características não possam ser observadas *in game*. A explicação que o jogo deu sobre o nome do atrativo é que *"ninguém sabe ao certo a qual Arthur se refere, eu gosto de pensar que é só um cara que sabia bem onde colocar suas cadeiras para ter uma boa vista"* se referindo ao mirante de Arthur.

Figura 14: Print Forza Horizon 4 no Mirante de Arthur



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

- Castelo de Bamburgo

Bamburgh é um dos maiores castelos da Grã Bretanha, com nove hectares de terra e planalto rochoso, construído há mais de 1.400 anos. A história do castelo vem de uma origem de reis anglo-saxões, que o usaram como uma fortaleza para a coroa inglesa, devido a sua localização próxima da Escócia.

O castelo foi moradia de alguns reis como: John, Henry III, Edward I, Edward II, Edward III, mas também de reféns e prisioneiros. Com o passar dos anos, o último proprietário da casa vendeu a propriedade. Atualmente as terras pertencem a família Armstrong que recebe eventos e oferece acomodações para férias.



Figura 15: Imagem real do Castelo de Bamurgo



Fonte: Scott Merrill, 2005.

Todas as informações sobre o castelo mostradas no jogo estão de acordo com a realidade, inclusive os detalhes da construção foram seguidos fielmente. Ao chegar no atrativo o jogo reproduz a seguinte frase: “*Castelo de Bamurgo. Eu disse pra Kyra, se o Horizon está indo para o Reino Unido, temos que ter certeza de que a costa será bem defendida*” referindo-se a história do Castelo e as antigas batalhas travadas nesse local.

Figura 16: Print Forza Horizon 4 no Castelo do Bamurgo



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

- Viaduto Glenfinnan

O Viaduto Glenfinnan é uma ferrovia de aproximadamente 300 metros de extensão, a 30 metros acima do solo, que se tornou famoso por sua aparição nos filmes de Harry Potter como o Expresso de Hogwarts. Também possui o passeio de cerca de 2 horas do



trem Jacobite que faz a ligação entre a região de Highlands e as regiões das ilhas da costa oeste da Escócia. O trem está em funcionamento desde 1949 e se desloca em aproximadamente 136 quilômetros entre as cidades de Fort William e o vilarejo de Mallaig.

Figura 17: Imagem real do Viaduto Glenfinnan



Fonte: Viagens e Vivências, 2021.

A paisagem do jogo está de acordo com o atrativo real e ainda, dentro do jogo, um dos personagens faz referência aos filmes do Harry Potter ao dizer: *“Espera! Tenho certeza de que vi isso em um filme, em um monte de filmes, não lembro muito bem deles mas, eu gosto daquele com um carro voando”*.

Figura 18: Print Forza Horizon 4 no Viaduto Glenfinnan



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

- Cataratas de Whitewater

Este foi o único atrativo que não foram encontradas informações mais precisas, com predomínio de resultados para uma cachoeira com o mesmo nome nos Estados Unidos, na Carolina do Norte. As poucas informações obtidas são de blogs não oficiais ou mesmo de comentários no TripAdvisor. A imagem representada pela Figura 19 é a mais próxima visualmente da paisagem descrita no jogo, no entanto, trata-se da cachoeira de High Force, em County Durham.

Figura 19: Imagem real das Cataratas de High Force



Fonte: LONDRES TOUR TURISMO, 2021.

Na narrativa do jogo, nenhuma informação mais precisa contribuiu para que o local fosse encontrado no ambiente real, uma vez que o personagem apenas discorre: “*Derwent Water. Bom para um banho depois de algumas noites em uma trilha fora de estrada. Pode acreditar.*”



Figura 20: Print Forza Horizon 4 nas Cataratas de Whitewater



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

- Jardins de Mortimer

Não existem atrativos ou citações sobre os Jardins de Mortimer em nenhuma localidade existente no Reino Unido. A partir de uma busca ativa que realizamos sobre locais que remetem à época de domínio romano na região, visto a narração do jogo, acreditamos que os Jardins de Mortimer possivelmente representam o Virginia Garden (Figura 21) que localiza-se próximo a Windsor, devido sua análise visual, semelhante ao ambiente *in game*. Este atrativo são ruínas de uma cidade romana na Líbia, trazidas para o Reino Unido no século XVIII e estão listadas sob o nome de "Templo de Augusto", embora não seja assim que são conhecidas no local. O corpo de água, chamado Virginia Water, mais tarde deu seu nome a uma cidade próxima. É um lago artificial, no sudeste do Windsor Great Park, originalmente feito para William, Duque de Cumberland, em 1748-1752 por Henry Flitcroft (CRAVEN, 2014).



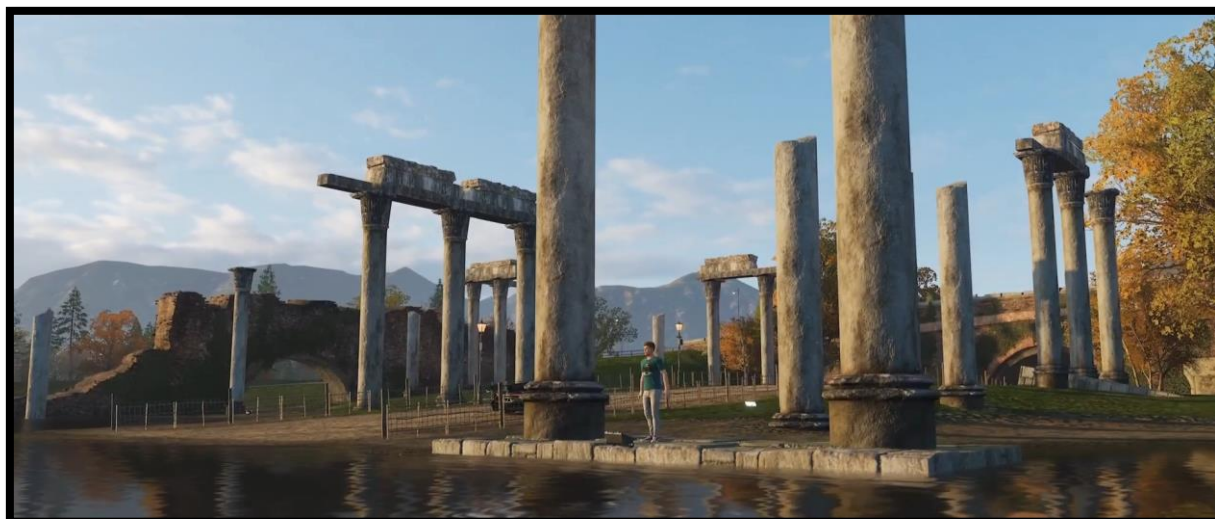
Figura 21: Imagem real de Virginia Garden



Fonte: Stephen Craven, 2014.

Com base nesta paisagem que consideramos a mais próxima da realidade, dada a sua topografia, relevo, arquitetura e dispersão espacial dos elementos culturais visualizados, concluímos que a representação virtual (Figura 22) condiz com o ambiente real. Na narrativa do jogo, há breve menção à história do atrativo, quando se ouve: *“Se você pesquisar, verá que a história da Grã Bretanha na época romana é fascinante. E se você for, venha me contar alguma coisa sobre isso porque eu não faço ideia”*.

Figura 22: Print Forza Horizon 4 nos Jardins de Mortimer



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.



- Parque Eólico de Moorhead

Assim como ocorreu em outros atrativos já mencionados, Moorhead tornou-se uma dúvida enquanto houve a etapa de inventariação dos atrativos analisados no jogo, pois não encontramos nenhuma vila, distrito ou cidade no Reino Unido que abrigasse um Parque Eólico com este nome, ainda que tenhamos criado uma lista com nomes e imagens de todas as *windfarms* em operação no país. Conforme comparação com o ambiente representado em Forza Horizon 4, concluímos que o Parque Eólico de Moorhead possivelmente esteja representando Ovenden Moor (Figura 23) que localiza-se no oeste de Yorkshire, devido sua análise visual e nomenclatura nominal, semelhantes ao ambiente *in game*. Nossa suposição para alteração no seu título, concentra-se em um eventual conflito sobre o licenciamento durante a produção do jogo, assim, para não violar direitos autorais, a produtora pode ter realizado esta adaptação.

A única menção encontrada ao nome Moorhead trata-se de um equipamento de hospedagem do tipo “*Bed and Breakfast*”, em Shrewsbury. No entanto, nesta localidade não existem Parques Eólicos, dificultando nossa análise.

Figura 23: Imagem real do Parque Eólico de Ovenden Moor



Fonte: The joy of all things, 2018.

Com base nesta paisagem que consideramos a mais próxima da realidade, dada a sua topografia, relevo, biodiversidade e dispersão espacial das turbinas eólicas, concluímos que a representação virtual (Figura 24) condiz com o ambiente real. Na narrativa do jogo, há a menção à poluição sonora e visual que as turbinas provocam na paisagem que são implantadas, sendo: “O Parque Eólico de Moorhead. Dizem que essas coisas são



barulhentas e acabam com a paisagem, mas eu acho brilhante”. Como curiosidade, estes dois elementos são objeto de discussão na região dos Campos Gerais (PR), sobre sua permissão ou não de instalação seria capaz de descaracterizar a paisagem conhecida como a Rota dos Tropeiros.

Figura 24: Print Forza Horizon 4 no Parque Eólico de Moorhead



Fonte: Forza Horizon 4, 2023. Acervo particular dos autores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste artigo foi analisar a presença de atrativos turísticos em jogos eletrônicos, realizando um estudo específico sobre o jogo Forza Horizon 4. Usando documentos secundários, vídeos e tabelas foi comparado o destino turístico real com o mostrado no jogo, onde foi buscado fatores condizentes de fidedignidade e localização desses esses locais. Podemos destacar que a maior parte desses atrativos estão de acordo com o que é divulgado dentro do jogo, mas alguns apresentam uma ausência de informações, não estão parecidos com o real ou a localização está incorreta. Contudo, mesmo alguns desses destinos apresentados no jogo possuem algumas discrepâncias quando comparados com os reais, consideramos que eles ainda assim divulgam os destinos e podem auxiliar na motivação de uma viagem.

Considera-se que os jogos eletrônicos podem ser utilizados como uma ferramenta positiva para a divulgação de destinos ou atrativos turísticos, mas que podem contar com maior apelo e promoção se os mesmos forem inseridos nos enredos dos jogos, fazendo que haja alguma interação direta, seja na paisagem ou na sua história, fazendo que sejam associados de forma natural no *gameplay* e provocando o interesse do seu jogador.



Este trabalho visa contribuir para que novas investigações sejam lançadas, sobretudo com análises sobre a narrativa, a semiótica e a *storytelling* dos jogos. A franquia Forza Horizon, que já recebeu sua quinta edição deixou de contar este sistema de pontos turísticos, porém, destaca a cultura local como forma de painéis de artistas, na edição que retrata o México.

Acreditamos que pesquisas de campo, que colem dados primários em atrativos que são retratados em jogos e questionamento entre turistas se os jogos impactaram ou não sua visita, são de suma importância para a continuidade de estudos sob a abordagem aqui percorrida. Em caso afirmativo, local onde situa-se a nossa hipótese, a divulgação de destinos receberá uma injeção de novas possibilidades, abrindo novas frentes que já são observadas em destinos que são retratados em filmes. Para tanto, os planejadores de turismo poderão ter mais uma atualização para seus currículos. Mal podemos aguardar a próxima fase!

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, L. **Tecnologia móvel enquanto técnica interpretativa em unidades de conservação**: relação com a experiência do visitante. Tese (Doutorado em Geografia), Universidade Estadual de Ponta Grossa. Ponta Grossa, 2019.

BAPTISTA, L; REIS, D. G. Aplicabilidade dos jogos eletrônicos no ensino de geografia: proposições para o jogo Red Dead Redemption 2. **Revista Geografia (Londrina)**, v. 29, n. 2, 2020. p. 279-298.

BBC. **O vilarejo perdido revelado por uma seca na Inglaterra**. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/vert-tra-52930694>>. Acesso em: 01 abr. 2023.

BOGOST, I. **Persuasive games: the expressive power of videogames**. Massachusetts: The MIT Press, 2007.

BOGOST, I. **How to talk about videogames**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2015.

BULENCEA, P; EGGER, R. **Gamification in Tourism: Designing memorable experiences**. Books on Demand, 2015.

CARDOZO, P. F; TALAVERA, A. S. Imagem turística projetada em vídeos: uma proposta metodológica. **Revista Iberoamericana de Turismo**, v. 8, n. 2, dez, 2018. p. 4-20.

CHRIS NEWMAN. **Chesterton Windmill, Chesterton, Warwickshire, England**. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/zacerin/15783277323>>. Acesso em 11 abr. 2023.

DIAS, S. P; BAPTISTA, L. Atrativos turísticos em jogos eletrônicos: a realidade virtual incentivando o turismo. In: XVI Fórum Internacional de Turismo do Iguassu. 2022. **Anais**. Disponível em: <<https://www.sisapeventos.com.br/staff/app/files/submissions/40/2803-10286-53.pdf>>. Acesso em: 01 abr. 2023.

EXPEDIA. **Monumento Scott**. Disponível em: <<https://www.expedia.com.br/fotos/edinburgh/new-town/scott-monument.d6081319?view=large-gallery&photo=39064>>. Acesso em 11 abr. 2023.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JUUL, J. **The art of failure**: An essay on the pain of playing video games. The MIT Press, 2013.

KHALED JR. S. H. **Videogames e violência**: Cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. Ed. São Paulo, Atlas, 2003.

MÄYRÄ, F. **An introduction to game studies**: Games in Culture. London: Sage Publications, 2008.

NAKAMURA, L. **Cybertypes**: race, ethnicity, and identity on the internet. New York: Routledge, 2002.

NATIONAL TRUST. **Visit Derwent Island & House**. Disponível em: <https://static.nationaltrust.org.uk/waf/waf.html?_event_transid=e81e2bf1d3fad2dbd998e6ded7dcd09a4b59648d1b23e9d609b1076ffd646473>. Acesso em 11 abr. 2023.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play**: Game design fundamentals. The MIT Press, 2003.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **The Game Design Reader**: A Rules of Play Anthology. The MIT Press, 2006.

SANTAELLA, L; FEITOZA, M. (Orgs.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHREIER, J. **Sangue, suor e pixels**. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

SCOTT MERRILL. **Bamburgh Castle, Northumberland**. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bamburgh_Castle_3.jpg>. Acesso em 11 abr. 2023.



SOCIENFICA. **Este geoglifo de cavalo gigante sobreviveu intacto por 3.000 anos.** Disponível em: <<https://socienfica.com.br/este-hieroglifo-de-cavalo-gigante-sobreviveu-intacto-por-3-000-anos/>>. Acesso em 11 abr. 2023.

SQUIRE, K. **Video Games and Learning: Teaching and participatory culture in the digital age.** Teachers College Press, 2011.

STEPHEN CRAVEN. **Leptis Magna ruins, Virginia Water.** Disponível em: <<https://www.geograph.org.uk/photo/3935706>>. Acesso em 11 abr. 2023.

THE GABLES. **Things to do.** Disponível em: <<https://www.thegables-ambleside.co.uk/thingstodo>>. Acesso em 11 abr. 2023.

THE JOY OF ALL THINGS. **The uprated windfarm at Ovenden Moor in West Yorkshire.** Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/User:The_joy_of_all_things>. Acesso em 11 abr. 2023.

VARELLA, J. **Videogame, a evolução da arte.** São Paulo: Lote 42, 2020.

VIAGENS E VIVÊNCIAS. **Glenfinnan Viaduct: o viaduto do Expresso Hogwarts de Harry Potter, na Escócia.** Disponível em: <<https://www.viagensevivencias.com.br/2021/01/glenfinnan-viaduct-hogwarts-harry-potter-escocia.html>>. Acesso em 11 abr. 2023.

XU, F; BUHALIS, D; WEBER, J. Serious games and the gamification of tourism. **Tourism Management**, v. 60, 2017. p. 244-256.

ZANOLLA, S. R. S. **Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica.** Campinas, SP. Editora Alínea, 2010.