

# **AS REPRESENTAÇÕES DO ESPAÇO POR MEIO DA FICÇÃO NOS GAMES: A ARQUITETURA SIMULADA EM OVERWATCH (APOIO UNIP)**

**Aluno:** Micael Augusto de Almeida

**Orientador:** Prof. Dr. André Luiz de Oliveira Chaves

**Curso:** Arquitetura e Urbanismo

**Campus:** Bauru

Com a finalidade de entretenimento, os *videogames* cumprem seu papel de maneira eficaz, uma vez que atraem a atenção do jogador para uma realidade alternativa e o imergem em um mundo virtual, cuja espacialidade é explorada de forma a contribuir com a experiência de cada indivíduo. Em se tratando de *Overwatch*, jogo centrado na disputa em primeira pessoa da empresa *BLIZZARD ENTERTAINMENT INC.*, serão comparados fragmentos dos territórios fictícios de *Ílios* e *Dorado*, visto que a utilização das referências urbanas e geográficas são de regiões reais das cidades de Santorini, na Grécia e Manarola, na Itália, respectivamente. Pretende-se, portanto, assimilar os desdobramentos que a arquitetura e o urbanismo experimentam em uma atmosfera digital, bem como validar o papel do arquiteto na produção de cenários em jogos eletrônicos.