



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

Rafaella Moreira Barros

**Pokémon Go para onde? Incursões urbanas e ressignificações de espaço  
mediadas por uma tecnologia híbrida**

Rio de Janeiro

2018

Rafaella Moreira Barros

**Pokémon Go para onde? Incursões urbanas e ressignificações de espaço mediadas por uma tecnologia híbrida**

Dissertação apresentada como pré-requisito para obtenção do título de Mestre ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Comunicação Social

Orientador: Prof. Dr. Fernando do Nascimento Gonçalves

Rio de Janeiro

2018

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

B277 Barros, Rafaella Moreira.  
Pokémon Go para onde? Incursões urbanas e ressignificações de espaço  
mediadas por uma tecnologia híbrida / Rafaella Moreira Barros. – 2018.  
157 f.

Orientador: Fernando do Nascimento Gonçalves  
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro.  
Faculdade de Comunicação Social.

1. Comunicação Social – Teses. 2. Realidade aumentada – Teses. 3. Jogo  
móvel locativo – Teses. I. Reis, Marta Citelli dos. II. Rodrigues, Cláudia dos  
Santos Cople. III. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de  
Comunicação Social. IV. Título.

es CDU 659.3

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta  
dissertação, desde que citada a fonte.

---

Assinatura

---

Data

Rafaella Moreira Barros

**Pokémon Go para onde? Incursões urbanas e ressignificações de espaço mediadas  
por uma tecnologia híbrida**

Dissertação apresentada como pré-requisito para  
obtenção do título de Mestre ao Programa de Pós-  
Graduação em Comunicação da Universidade do  
Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração:  
Comunicação Social.

Aprovada em 07 de dezembro de 2018.

Banca examinadora:

---

Prof. Dr. Fernando do Nascimento Gonçalves  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação – UERJ

---

Prof. Dr. José Carlos Messias Santos Franco  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação - UFF

---

Prof. Dr. Robson da Silva Braga  
Instituto de Cultura e Arte - UFC

Rio de Janeiro

2018

## DEDICATÓRIA

A minha avó, Maria Moreira, que não se encontra presente na minha vida faz 3 anos. Sua origem era humilde. Era analfabeta. Mas vibraria incondicionalmente por mais essa etapa vencida.

E a minha pequena Jabuti, Juciara, que tenta me ensinar todos os dias o quanto é possível seguir em frente com calma, com passos lentos e curtos.

## AGRADECIMENTOS

Tenho muito a agradecer, pois a vida sempre foi muito generosa comigo.

Agradeço aos meus pais, que, mesmo diante de todas as dificuldades, sabiam que o único caminho era a educação. Vocês são os seres humanos mais afetuosos e dedicados que eu já conheci.

Ao meu irmão, por todo o companheirismo e apoio, que é recíproco. E por ser uma inspiração enquanto professor (respeitado) de ensino básico de duas escolas públicas.

Ao meu marido, pelo amor, incentivo e doação. Você, certamente, é o meu ponto de equilíbrio e quem me reestabelece diariamente. Obrigada por ter compreendido as minhas ausências e suportar alguns (poucos) surtos durante essa jornada.

Aos demais familiares e verdadeiros amigos, que vibram até hoje por cada boa novidade na minha vida e compreendem que nem sempre podemos estar juntos. Vocês têm palavras de conforto para oferecer no momento certo!

Ao professor Fernando Gonçalves, que novamente aceitou ser meu orientador e transmitiu todo o seu conhecimento com muita competência, generosidade, leveza, calma e respeito ao próximo. Você, certamente, é uma referência profissional e como ser humano. Meu muito obrigada!

Aos professores que reencontrei e tive a oportunidade de conhecer no PPGCOM, em especial, aos queridos Fátima Régis e Robson Braga, profissionais incríveis que enriqueceram meus dias com tanta sabedoria. Agradeço a todos vocês pelo comprometimento e dedicação, mesmo em uma época em que o Governo do Estado se eximia da sua responsabilidade de oferecer um espaço adequado e seguro para os seus trabalhos, além da ausência de pagamento. É um grande orgulho fazer parte desta história!

Ao professor José Messias, que gentilmente aceitou o meu convite para participar e contribuir com todo o seu conhecimento na minha banca de defesa.

Aos jogadores de Pokémon Go, do conhecido “Viradão da Praça XV”. As tardes deveriam ser de pura imersão na pesquisa, mas foram muito mais do que isso. A convivência poderia ser completamente diferente se a palavra acolhimento não fizesse parte do DNA de muitos deles. Obrigada!

À figura, que culturalmente eu chamo de Deus. Independentemente de religião, acredito em uma luz que ilumina meus caminhos todos os dias.

## RESUMO

BARROS, Rafaella Moreira. Pokémon Go para onde? Incursões urbanas e ressignificações de espaço mediadas por uma tecnologia híbrida. 2018. 157 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

Este trabalho visa analisar as dinâmicas interativas mediadas pelo game Pokémon Go nas experiências de cidade e seus efeitos no contexto das relações dos atores (humanos e não humanos) que compõem a rede sociotécnica do jogo. Para tal, pretende-se: 1) apresentar o fenômeno do Pokémon Go segundo as regras que o compõem; 2) analisar o game enquanto uma mídia híbrida, locativa e ubíqua; 3) observar grupos de jogadores em ambientes on-line e off-line; 4) descrever as ações dos interagentes que integram a rede sociotécnica do game, sob a perspectiva da Sociologia das Associações ou Teoria do Ator-Rede (LATOUR, 2012); 5) e identificar como os atores humanos e não humanos provocam desvios na teia de relações do jogo com a cidade. A partir de um trabalho metodológico misto, que compreendeu a observação de um grupo de jogadores no Facebook, excursões de rua, entrevistas em profundidade e imersão na plataforma do game, foi possível constatar que o fenômeno Pokémon Go, para além dos seus aspectos de ludicidade e entretenimento, proporciona também a interação dos jogadores junto aos espaços urbanos, no que tange a descobertas de novos lugares, vivência e ocupação de áreas públicas e ressignificação de alguns locais específicos, nem que seja temporariamente. Ademais, a pesquisa nos mostrou que a constituição social, política e econômica da cidade do Rio de Janeiro também modula as ações na rede do jogo e que, em virtude da apropriação por parte dos jogadores de uma tecnologia ubíqua específica, o Fake GPS, podemos pensar em novas reflexões acerca de um outro cenário de experiência na e da cidade.

Palavras-chave: Jogo móvel locativo. Realidade aumentada. Pokémon Go. Experiência cidadina. TAR.

## ABSTRACT

BARROS, Rafaella Moreira. Pokémon Go to where? Urban incursions and new space meanings brokered by a hybrid technology. 2018. 157 f. Dissertation. (Master in Communication) – Social Communication College, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2018.

This paper aims to analyze the interactive dynamics brokered by Pokémon Go game through the city experiences and its effects in the context of actor's relationships (humans and non-humans) which comprises the game's sociotechnical network. For this, It is intended: 1) present the Pokémon Go phenomenon under its rules; 2) analyze the game as a hybrid media, local and ubiquitous; 3) observe groups of players in the online and offline's environment; 4) Describe the interagents actions which integrate the game's sociotechnical network; under the Sociology perspective of Associations or Actor-Network's Theory (LATOUR, 2012); 5) and identify how the human and non-humans actors raise deviations in the network's relationships of the game with the city. From a mixed methodological work, which comprised the observation of Facebook group players, it was possible to note that Pokémon Go phenomenon surpasses its aspects of playfulness and entertainment, also provides the player's interactions in the city, concerning the discovery of new places, experience, public occupations and specific locations reframing, as well, even if it is temporarily. Besides, the research showed us that the social, political and economical constitution of Rio de Janeiro city also modulates the actions on the game's network moreover, due to some of the player's appropriation of a ubiquitous technology, the Fake GPS, we are able to think about brand new reflections through another experience scenario in and of the city.

Key-words: Local mobile game. Augmented reality. Pokémon Go. City life. TAR.



## LISTRA DE ILUSTRAÇÃO

Figura 1 - Jogador mostra momento de captura de um monstro Pokémon, com recurso de realidade aumentada ativado na região central do Rio de Janeiro.....	39
Figura 2 - Exemplos de realidade aumentada. Fotos enviadas por jogadores que participaram do concurso da Niantic, em outubro de 2017.....	39
Figura 3 - (à esquerda): mapa digital do game com Pokéstop (à direita): representação do mesmo Pokéstop na cidade .....	40
Figura 4 - tela do do site Pokehuntr .....	46
Figura 5 - pesquisa sobre anotações urbanas no aplicativo do Google Maps.....	50
Figura 6 - exemplo de anotação urbana do Google Maps para auxiliar na captura de Pokémon pela cidade.....	52
Figura 7 - tela do aplicativo Pokétrack .....	53
Figura 8 - discussão entre jogadores sobre as atitudes da Niantic, frente aos usuários que usam aplicativos extraoficiais.....	62
Figura 9 - print de tela de um dos jogadores de Pokémon Go que utiliza o aplicativo Pokétrack.....	73
Figura 10 - print de tela de uma conversa on-line entre os jogadores sobre a pouca quantidade de conteúdos digitais do game .....	74
Figura 11 - print de tela da publicação de um dos organizadores do evento “Viradão da Praça XV” .....	75
Figura 12 - print de tela de uma conversa on-line entre os jogadores sobre as descobertas de novos lugares .....	78
Figura 13 - print de tela de uma publicação sobre o encontro de alguns jogadores nos arredores da Praça XV.....	79
Figura 14 - print de tela de uma publicação sobre o encontro “Viradão da Praça XV” .....	80
Figura 15 - print de uma publicação sobre um evento organizado por próprios jogadores de Pokémon Go .....	81
Figura 16 - print de tela da publicação sobre uma ação solidária realizada pelos jogadores de Pokémon Go nas mediações da Praça XV .....	106
Figura 17 - print de conversa entre jogadores sobre a violência do Rio de Janeiro.....	120
Figura 18 - print de conversa sobre o uso aplicativo Fake GPS .....	122

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	9
1	<b>TÉCNICO E SOCIAL: POKÉMON GO, MAIS UM HÍBRIDO NA CIDADE INFILTRADA PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS</b> .....	17
1.1	<b>A pervasividade e o processo imersivo no game Pokémon Go</b> .....	17
1.2	<b>Pokémon Go e as regras do jogo</b> .....	22
1.3	<b>Pokémon Go e sua rede sociotécnica</b> .....	31
1.4	<b>Mídia locativa, computação ubíqua e reconfiguração da experiência de espaço no Pokémon Go</b> .....	35
1.4.1	<u>Função de realidade aumentada</u> .....	38
1.4.2	<u>Função de mapeamento e monitoramento</u> .....	42
1.4.3	<u>Função de anotações urbanas</u> .....	49
1.4.4	<u>Função de geotag</u> .....	53
1.5	<b>Geolocalização: poderes e contrapoderes</b> .....	57
2	<b>TRAÇANDO A REDE SOCIOTÉCNICA DO GAME POKÉMON GO</b> .....	64
2.1	<b>Descrição da rede do jogo: referencial teórico-metodológico</b> .....	64
2.2	<b>Relatos da observação on-line: rastros das interações mediadas pelo game Pokémon Go</b> .....	72
2.3	<b>“Partiu Viradão da Praça XV” – usos e vivências dos espaços no centro do Rio</b> .....	82
2.4	<b>Pokémon Go: modos de ocupação e de resignificação da Praça XV</b> .....	99
3	<b>CONFIGURAÇÕES POLÍTICO-SOCIAIS DE CIDADE E POKÉMON GO: PENSANDO EM NOVAS EXPERIÊNCIAS CIDADINAS</b> .....	110
3.1	<b>Do Leme ao Pontal: reflexões sobre o contexto sócio-político da cidade do Rio de Janeiro em diálogo com o Pokémon Go</b> .....	111
3.2	<b>Pokémon Go e (imaginário da) violência nas ruas do Rio de Janeiro: primeiras impressões no grupo do Facebook</b> .....	118
3.3	<b>Modulações das práticas de jogo a partir das incursões de rua</b> .....	124
3.4	<b>Flyer versus canela: a violência (ou o imaginário da violência) produzindo mais uma controvérsia na rede do jogo</b> .....	134
3.5	<b>Algumas reflexões sobre o Fake GPS: como pensar em experiências de cidade mediadas por tecnologias ubíquas e pervasivas?</b> .....	142
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	147
	<b>REFERÊNCIA</b> .....	152

## INTRODUÇÃO

Smartphones, redes sem fio de acesso à internet e sistemas de geolocalização fazem parte da rotina de diferentes pessoas, que percorrem as urbes em busca de entretenimento, cultura, trabalho e lazer, interferindo, inclusive, nos modos de estar e de viver os espaços das cidades (BEDRAN; REZENDE, 2015). Frente à popularização das tecnologias digitais e em rede e à disseminação de práticas e conteúdos digitais vividos no cotidiano, é importante refletir sobre as implicações desses elementos na vida social, particularmente na modulação das nossas relações com os espaços urbanos.

Das redes sociais de localização, como o Foursquare<sup>1</sup>, até a emergência dos mapas colaborativos, o que se vê é o surgimento de dispositivos com o perfil e a função de mídias locais<sup>2</sup> e características ubíquas, que agregam informações digitais sobre e em determinados lugares das cidades, sendo o fenômeno do game Pokémon Go um exemplo desse tipo de experiência.

O Pokémon Go é um jogo móvel locativo de realidade aumentada criado pela empresa Niantic, em parceria com a Nintendo e o Google. Seu lançamento foi gradativo. Primeiramente na Austrália, em julho de 2016, e em seguida no restante do mundo, alcançando o maior número de downloads<sup>3</sup> já visto em jogos do tipo mobile: cerca de 130 milhões nos primeiros 30 dias de estreia. Em agosto do mesmo ano, na véspera dos Jogos Olímpicos, chegou aqui no Brasil, tornando-se um grande sucesso, especialmente entre os adultos na faixa etária de 30 a 40 anos, fãs da franquia que já existia desde a década de 90 no formato de desenhos animados, filmes, jogos para Playstation, jogos portáteis e outros produtos.

O game, disponível para ser baixado gratuitamente em smartphones Android ou IOS, tem seu funcionamento atrelado às redes sem fio de conexão à internet (3G, 4G e wi-fi) e ao GPS dos dispositivos móveis, recursos primordiais para a interação dos jogadores com o universo Pokémon nos territórios urbanos. Logo, sua principal inovação é a realidade aumentada, pois ao caminhar pelas ruas com o celular nas mãos, o jogador consegue visualizar

---

<sup>1</sup> Trata-se de uma rede social que permite o compartilhamento em tempo real da localização do usuário com os demais interagentes da rede. Informações disponíveis em: <https://www.tecmundo.com.br/gps/4092-o-que-e-a-rede-social-foursquare-e-quais-as-vantagens-dela-.htm>. Acessado em 02 de outubro de 2018.

<sup>2</sup> De acordo com o pesquisador brasileiro André Lemos (2007), mídia locativa é um termo que se adequa a todos os meios que vinculam conteúdo informacional em um dado local, haja vista os telefones inteligentes, as redes 3G, 4G e wifi, as etiquetas de radiofrequência, o GPS (Sistema de Posicionamento Global). Para fins deste trabalho, também consideramos o game Pokémon Go como uma mídia locativa.

<sup>3</sup> Informações obtidas em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/08/pokemon-go-quebrou-cinco-records-no-livro-guinness-conheca-todos.html>. Acessado em 17 de junho de 2018.

os conteúdos digitais que compõem o game, como monstros e pontos de batalha, mesclados aos espaços urbanos.

Assim como qualquer outro jogo, o Pokémon Go tem regras norteadoras das ações dos jogadores. O seu objetivo está basicamente centrado na captura das diferentes criaturas que fazem parte da história Pokémon, seja por meio da caça em caminhadas pelas ruas da cidade ou por meio da participação em batalhas individuais ou em grupo contra algum monstro Pokémon. E a cada dia, novas metas e diversas atualizações são inseridas pelos desenvolvedores do game para atrair outros jogadores ou manter aqueles que ainda são fiéis.

Dentro desse ambiente de regra, meta, pontuação e disputa, as cidades são os cenários. Áreas específicas em praças e parques, monumentos e artes de rua, pichações em muros e alguns estabelecimentos comerciais podem representar ginásios de batalhas e pokéstops (pontos para retirada de itens que auxiliam o jogador na competição). Os jogadores, através do mapa digital do game, visualizam na região em que estão localizados estes pontos de interação do jogo, que são, segundo informações da própria Niantic<sup>4</sup>, oriundos do mapeamento de dados de um antigo game desenvolvido por essa mesma empresa, o Ingress<sup>5</sup>, dada a quantidade de informações das localidades rastreadas pelo Google Maps.

É na relação do mundo físico e digital que a interação dos jogadores com a história do universo Pokémon se torna possível, levando à ideia da formação de espaços híbridos, tal como postulado pela pesquisadora Adriana Souza e Silva (2006). E esse é o mote de venda da Niantic<sup>6</sup>, que aciona narrativas relacionadas às urbes a todo instante em seus principais canais de comunicação, como blogs, sites e páginas em redes sociais: “Levante-se e saia para encontrar e capturar Pokémon selvagem. Explore a cidade e o entorno onde você mora – e ao redor do mundo – para capturar quantos Pokémon for possível”; “Pokémon Go gosta de lugares como parques públicos e áreas de recreação. Então, saia e dê uma volta para encontrar mais Pokémon”; “Procure por Pokéstops localizados em locais interessantes, como instalações de arte, pontos históricos e monumentos públicos”.

---

<sup>4</sup> Dados oficiais da Niantic apontam que a plataforma de interação do Pokémon Go teve como base um jogo da empresa, o Ingress. Mais informações disponíveis em <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/07/entenda-como-pokemon-go-escolhe-gyms-e-pokestops-com-casos-curiosos.html> (acesso em 22 de novembro de 2017)

<sup>5</sup> O pesquisador Luiz Adolfo Andrade (2016) explica que objetivo do jogo é fazer com que dois grupos diferentes disputem por portais de acesso à energia espalhados pela cidade, sendo que os próprios jogadores podem criar portais novos a partir do envio de fotos para a produção do jogo de locais dos quais desejam fixá-los. Disponível em <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/18852/1/jogos-locativos-miolo.pdf> (acesso em 17 de junho de 2017).

<sup>6</sup> Parte desses conteúdos podem ser obtidos no site da franquia Pokémon Go, que apresenta informações sobre o jogo de realidade aumentada e games do mesmo gênero só que em outras plataformas. <https://www.pokemongo.com/pt-pt/> (acesso em 30 de setembro de 2018)

O principal atrativo na dinâmica do Pokémon Go, do nosso ponto de vista, é justamente o fato das interações serem realizadas nas ruas, vielas, praças públicas e outros lugares espalhados pelas cidades, algo que pode produzir um novo olhar junto a esses mesmos espaços. Sendo assim, a proposta desta pesquisa é analisar as dinâmicas interativas mediadas pelo game Pokémon Go nas experiências de cidade e seus efeitos no contexto das relações dos atores (humanos e não humanos) que compõem sua rede sociotécnica. Dentro deste contexto, destacam-se como objetivos específicos: apresentar, brevemente, o fenômeno do Pokémon Go segundo as regras que o compõem (metas, níveis de pontuação e modos de interação dos jogadores nas ruas); analisar o game enquanto uma mídia híbrida, locativa e ubíqua; observar grupos de jogadores em ambientes on-line e off-line; descrever as ações dos interagentes que integram a rede sociotécnica do game, sob a perspectiva da Sociologia das Associações ou Teoria do Ator-Rede (LATOUR, 2012); e identificar como os atores humanos e não humanos provocam desvios na teia das relações do jogo com a cidade.

Para além do entendimento de que as tecnologias de informação e comunicação, com características móveis, locativas e ubíquas, reinventam os modos de se pensar, simultaneamente, os espaços digitais e as práticas nas paisagens urbanas, tornando-se estes sobrepostos, o que se busca perceber aqui é a experiência produzida na e com a cidade a partir das dinâmicas mediadas pelo jogo. Desta forma, a principal hipótese que norteia este trabalho é que o game, no conjunto das ações dos atores humanos e não humanos, que se encontram imbricados nesta rede sociotécnica, proporciona a ressignificação de alguns lugares da cidade do Rio de Janeiro, a partir das dinâmicas e formas de interação e de ocupação espacial propiciadas pelo jogo, algo que pôde ser percebido no processo de observação presencial e da entrevista com jogadores. Com base neste cenário, consideramos ainda que o game pode proporcionar outros usos e vivências nos diferentes espaços públicos da cidade do Rio de Janeiro, da zona norte a zona sul, além da descoberta e ocupação de lugares antes nunca visitados ou pouco conhecidos pelos jogadores. Mas, o jogo também pode chamar nossa atenção para questões sociais, políticas e econômicas, levando-nos a olhar para elementos como a violência e a desigualdade entre os bairros, que, como veremos, podem influenciar na experiência do jogo e nas vivências cidadinas.

O interesse em pesquisar um jogo móvel locativo na sua relação com os espaços urbanos se iniciou com uma publicação de um amigo no Facebook, em agosto de 2016. À época, já despertava a minha curiosidade a existência de recursos tecnológicos que atravessam as experiências cotidianas nas cidades. Porém, esta publicação foi decisiva para a escolha de transformar a experiência do jogo em objeto de pesquisa, porque consistia em uma crítica ao

modo como as favelas do município do Rio eram vistas no mapa digital do Pokémon Go, algo que impossibilitava a interação de jogadores nestas áreas. No post do Facebook, o jogador aqui chamado de E.D, e morador do Morro do Chacrinha, na zona norte do Rio, colocou em cena essa questão: “Eu moro no morro e aqui não tem #PokemonGo. No jogo, somos mostrados como um grande espaço verde, vazio e inútil. Na favela, somos esquecidos pelo Estado, pelo Google, pela Niantic, pela sociedade e por você. Reflita”.

No auge do Pokémon Go no mundo e no Brasil, em pleno Jogos Olímpicos e com a cidade lotada de turistas, tal realidade descrita pelo jogador não condizia com o momento. Inicialmente, me deixei levar pela emoção do post e pela dura crítica feita pelo jogador à suposta invisibilidade da favela perante aos mecanismos do Estado e de uma empresa desenvolvedora de games. Foi assim que comecei a fazer levantamentos preliminares sobre a temática, no Brasil e no mundo. Descobri que em outros países<sup>7</sup>, como nos Estados Unidos, bairros mais afastados dos grandes centros, naquele instante, também não tinham uma grande quantidade de conteúdos digitais do game quando comparado a outras regiões. Aqui no Brasil, busquei dados em sites e outros veículos de comunicação, além de informações junto aos alunos de ensino fundamental de duas escolas públicas na região metropolitana do Rio (Niterói e Itaboraí), uma vez que o meu irmão é professor e tem fácil acesso a esses grupos. O que, aparentemente, era apenas uma curiosidade, motivada por uma publicação de cunho crítico e reflexivo, tornou-se de fato uma pesquisa, com a posterior entrada em grupos de jogadores no Facebook e com a coleta de outros dados preliminares.

Inicialmente, a questão norteadora era: por qual motivo não existiam conteúdos digitais dos jogos nas favelas? Seriam estes, seguindo o viés mercadológico da Niantic, lugares carentes de instalações de arte, praças públicas, monumentos históricos? Ora, nas favelas do Rio de Janeiro e nos bairros da baixada fluminense, por exemplo, não existem áreas de lazer ou de entretenimento, locais típicos de aparição de monstros Pokémon no universo fictício da história? Essas inquietações foram essenciais para se iniciar a pesquisa e pensar, conseqüentemente, em questões mais amplas, sobretudo, as relacionadas a algumas das implicações das tecnologias digitais e em rede, como no caso do game Pokémon Go, para as experiências cidadinas.

Neste sentido, a proposta apresentada nas linhas que se seguem busca proporcionar diferentes reflexões, no que tange ao fenômeno do Pokémon Go e as afetações produzidas junto aos jogadores e, sobretudo, junto aos espaços urbanos, partindo do pressuposto de que

---

<sup>7</sup> Informações obtidas em <http://www.miamiherald.com/news/nation-world/national/article89562297.htm>. Acessado em agosto de 2016

interagentes em todos os níveis estão interligados em uma rede sociotécnica (LATOUR, 1994). Tal entendimento encontra inspiração na principal referência teórico-metodológica deste trabalho, no que diz respeito às pesquisas de Bruno Latour (2012) sobre a Sociologia das Associações. Ademais, procura-se ainda dialogar com outros pesquisadores, principalmente, Huizinga, Salen e Zimmerman e Luiz Adolfo Andrade, no que se refere às discussões sobre estudo dos jogos e jogos móveis locativos; Adriana Souza e Silva, André Lemos e Lucia Santaella sobre questões relativas às funções das mídias locativas e à computação ubíqua; e Michel De Certeau, Vera Pallamin e Janice Caiafa, entre outros pesquisadores, no tocante às experiências de cidade.

Faz-se necessária, ainda, a adoção de métodos de pesquisa que se adequem aos objetivos aqui propostos e a hipótese sugerida ao longo do processo de construção dessa dissertação. Deste modo, buscamos evitar pressupostos consolidados, partindo da perspectiva teórico-metodológica da Sociologia das Associações ou TAR. Compreende-se, neste sentido, que o game Pokémon Go está inserido em um contexto, onde todos os actantes<sup>8</sup> humanos e não humanos encontram-se em simetria (LATOUR, 1994) e são capazes de provocar efeitos nesta rede de relações. Logo, é essencial partir de uma descrição das relações que se evidenciam entre tecnologia, homem e cidade.

Ao buscar a Teoria do Ator-Rede como inspiração metodológica, considera-se que o pesquisador tem como interesse o trabalho de “fabricação dos fatos, dos sujeitos, dos objetos; fabricação que se faz em rede, através de alianças entre humanos e não-humanos” (FREIRE, 2006, p.57). Olhar, então, para essa rede e segui-la em busca de possíveis respostas em relação a pergunta norteadora desta pesquisa é essencial. Afinal, enquanto uma tecnologia digital e híbrida, em que medida o Pokémon Go, no conjunto dos atores que compõem a rede sociotécnica do game, propõe outras experiências com os espaços das cidades e proporciona a ressignificação de algumas áreas da cidade do Rio de Janeiro?

Em consonância com a perspectiva teórico-metodológica da TAR, a imersão nessa rede sociotécnica ocorre de quatro modos distintos e complementares entre si, considerados aqui como trabalho empírico e de campo multisituado (MARCUS, 2011): observação das interações entre jogadores em um grupo fechado no Facebook; incursões presenciais em um grupo de jogadores que se encontra aos finais de semana no centro do Rio de Janeiro, no evento chamado por eles de “Viradão da Praça XV”; entrevista em profundidade com um

---

<sup>8</sup>Actante é um termo adotado pelo pesquisador Bruno Latour (2001) em substituição ao termo ator, pois na sua visão a palavra “ator” pode remeter apenas à ideia de humanos, excluindo então os não humanos.

grupo selecionado de jogadores de Pokémon Go; e imersão na plataforma do game, enquanto jogadora-iniciante.

A observação do grupo do Facebook, o Pokémon Go-RJ, teve início em março de 2017 e ocorreu até agosto de 2018. A comunidade, que tinha três mil membros assim que eu entrei, hoje, ultrapassa sete mil pessoas, sendo, talvez, um reflexo das últimas atualizações do game, que têm despertado a curiosidade de novos jogadores. Este grupo é um espaço onde proliferam informações sobre a dinâmica do jogo, os locais de batalhas, os principais lugares de encontro ou caça, a forma como os jogadores se organizam para interagir com o game, entre outros dados, pertinentes ao fenômeno pesquisado.

As incursões junto ao grupo de jogadores que compõem o “Viradão da Praça XV” – encontro de Treinadores de Pokémon<sup>9</sup> em um período de mais de 24 horas, aos finais de semana – ocorreram de modo pontual e espaçado do início de janeiro até junho de 2018 e constituíram uma das principais práticas da observação participante. O grupo é formado por jogadores de todas as idades, entre crianças e pessoas na faixa etária de até 60 anos. Já a quantidade de pessoas nesta área varia muito e conforme as atividades realizadas pela Niantic, pois em alguns finais de semana, a desenvolvedora do game propõe eventos oficiais para captura dos monstros com bônus extra, algo que atrai um grande número de pessoas para as ruas. Acompanhar esse grupo está muito além da pretensão de seguir os percursos dos jogadores, mas também de identificar os atores humanos e não humanos que integram essa teia de relações, na busca por pistas das controvérsias que provocam desvios e ações na rede do jogo.

Por meio das entrevistas em profundidade, realizadas com quatro jogadores<sup>10</sup>, e entrevista em profundidade sem um roteiro de perguntas<sup>11</sup> com um outro jogador, buscou-se dados relativos à tecnologia Pokémon Go, aos modos de interação junto ao game, às imersões pela cidade e às possíveis experiências ali construídas e os níveis de sociabilidade entre eles.

---

<sup>9</sup> Treinadores de Pokémon são personagens fictícios da franquia Pokémon que caçam, capturam, treinam e participam de batalhas com Pokémon. O mais conhecido da história é o Ash Ketchun. Para fins deste trabalho e por se tratar de um game de realidade aumentada, os Treinadores de Pokémon são as próprias pessoas que jogam. Logo, jogadores e Treinadores de Pokémon serão utilizados como sinônimo.

<sup>10</sup> As entrevistas em profundidade foram realizadas com os seguintes jogadores: AK, 30 anos, morador do bairro do Grajaú, na zona norte do Rio de Janeiro; DS, 31 anos, morador do bairro de Bonsucesso, na zona norte do Rio de Janeiro; TI, 26 anos, moradora do bairro de Vila Isabel, na zona norte do Rio de Janeiro; e IG, 28 anos, morador do bairro de Vila Isabel, na zona norte do Rio de Janeiro.

<sup>11</sup> Consideramos os dados obtidos em diferentes momentos de conversa com um dos jogadores, o TH, por meio de Facebook Messenger e Whatsapp, como uma entrevista em profundidade sem roteiro. Isto porque este jogador se negou a participar da entrevista em profundidade, com um roteiro prévio pré-estabelecido. Contudo, as informações coletadas em conversas esporádicas e, ao longo de 2 meses aproximadamente, trouxeram dados muito interessantes sobre a dinâmica do game e outras questões. Assumimos, assim, o uso destes dados.



A imersão na plataforma do game enquanto jogadora-iniciante, outro método de pesquisa aqui adotado, fez-se necessária para compreender de modo aproximado determinadas logísticas do jogo, como as formas de captura de monstros e de entrada no campo de batalha; a retirada de itens de jogo nos pokéstops e identificação de elementos físicos da cidade que compõem a arquitetura digital do Pokémon Go; a inserção em ginásios de disputa; entre outros detalhes. Tal como sugerido pela pesquisadora Christine Hine (2016), a internet encontra-se incorporada, corporificada e presente no nosso dia a dia. Esta questão desafia os pesquisadores a pensarem em novos métodos de imersão no contexto imbricado de cenários on e off-line, algo que, de algum modo, tenta ser apresentado neste trabalho como um exercício possível para o pesquisador de tecnologias com características híbridas.

Impossível desconsiderar também como fonte de informações as conversas, via Whatsapp e Facebook Messenger, com alguns jogadores que integram os encontros aos finais de semana no Centro do Rio. As idas ao “Viradão da Praça XV” criaram, de algum modo, laços com determinadas pessoas, refletindo em bate-papos aleatórios ao longo das semanas, que trouxeram dados interessantes sobre o universo Pokémon Go.

É importante ressaltar, inclusive, que a combinação destes métodos foi de suma importância para a construção dessa pesquisa dia após dia, a cada nova imersão e identificação dos atores que podem modificar as ações na rede do jogo e provocar efeitos, conforme se pretende detalhar principalmente nos próximos capítulos.

Sendo assim, no primeiro capítulo, a ideia é mostrar o game Pokémon Go como um híbrido de técnica e sociedade em uma cidade infiltrada por tecnologias digitais e em rede. Inicialmente, propomos uma contextualização do game dentro de uma das suas classificações possíveis nos estudos sobre jogos, definindo-o enquanto um jogo móvel locativo de realidade aumentada. Abordaremos também algumas das regras que atravessam o game estudado a partir da perspectiva dos estudos dos jogos, tendo como referência teórica alguns autores, como Huizinga, Salen e Zimmerman e Luiz Adolfo Andrade. Ademais, inspirados nas contribuições de Bruno Latour e outros pesquisadores, buscamos ainda apresentar uma discussão teórica a respeito da fusão de espaços urbanos e camadas informacionais, sendo o fenômeno do jogo móvel locativo em questão uma das experiências dessa natureza sociotécnica.

A partir deste cenário, não podemos desconsiderar as abordagens acerca das mídias locativas e ubíquas. Assim, partimos da definição do pesquisador André Lemos sobre as mídias de localização e suas respectivas funções para propor a leitura do game Pokémon Go também enquanto uma mídia locativa. Ainda no capítulo inicial, como veremos,

consideramos pertinente trazer um debate sobre ubiquidade no Pokémon Go, já que é na relação da ausência e da presença nos ambientes físico e digital que a dinâmica interativa do jogo acontece.

No segundo capítulo, o objetivo é descrever os tipos de experiências propiciadas pelo game Pokémon Go, por meio dos rastros deixados pelos interagentes, tendo como base, sobretudo, a perspectiva da Teoria do Ator-Rede (LATOUR, 2012). Logo, a proposta deste capítulo está centrada nas descrições oriundas das observações on-line no Facebook, das observações presenciais de grupos de jogadores que se encontram na Praça XV e das entrevistas em profundidade. Longe de perseguir causas e respostas para determinadas ações, voltamo-nos para os processos que integram a teia de relações do Pokémon Go. Assim, destacamos três grandes eixos norteadores das discussões deste capítulo, que se tornaram evidentes a cada nova imersão presencial e on-line e que são frutos das ações provocadas pela interconexão entre atores humanos e não humanos que integram a rede sociotécnica do game: 1) o uso e a vivência dos espaços públicos pelos jogadores de Pokémon Go; 2) a resignificação de algumas áreas da cidade; 3) e ainda as interações pessoais entre os próprios jogadores no âmbito da experiência do jogo.

No terceiro e último capítulo pretendemos perceber especificamente de que modo a cidade também modula os usos das tecnologias de geolocalização, a experiência do jogo e suas dinâmicas. Ao trazer uma perspectiva histórica de constituição da capital carioca, principalmente, da região central, apresentaremos a ideia de que o modo de jogar varia de cidade para cidade e, segundo, a sua própria configuração política, econômica e social. É dentro deste contexto que mostraremos também os desvios provocados por um dos actantes nas relações com a cidade e com o próprio jogo: a violência ou o imaginário da violência, algo que, como veremos, esteve presente na narrativa dos jogadores, seja nas incursões de rua ou nas entrevistas em profundidade.

Ao final, pretende-se destacar as principais reflexões levantadas nos tópicos anteriores, de modo a compreender as dinâmicas produzidas entre tecnologia, humanos e espaços urbanos no contexto do Pokémon Go. Logo, busca-se destacar que as vivências dos espaços da cidade observados a partir deste game não devem ser apenas entendidas como uma questão técnica ou social ou geográfica, mas como fato ou experiência que se instaura no cruzamento desses e de outros elementos.

# 1 TÉCNICO E SOCIAL: POKÉMON GO, MAIS UM HÍBRIDO NA CIDADE INFILTRADA PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

## 1.1 A pervasividade e o processo imersivo no game Pokémon Go

Em 03 de agosto de 2016, a Niantic anunciou oficialmente o lançamento do Pokémon Go no Brasil. O que era apenas uma expectativa, tornou-se uma realidade para grande parte dos entusiastas e fãs da franquia. Rapidamente, pessoas de todas as idades saíram de suas casas com os celulares nas mãos para explorar os espaços públicos das capitais e das cidades do interior. Começava assim a maratona de captura de monstrinhos Pokémon, algo que perdura até hoje, haja a vista o grande número de jogadores ativos na plataforma no ano de 2018<sup>12</sup>.

A discussão até então da grande mídia girava em torno do mar de gente, especialmente em outros países, que ocupava os espaços urbanos nos mais variados horários e geralmente em grupos. O acesso inapropriado a locais privados e com entrada restrita, o possível acidente com jogadores nas ruas pela suposta empolgação com a dinâmica do game, e até mesmo os questionamentos – por parte dos jogadores – quanto à escassez de conteúdos digitais do jogo em determinadas localidades (para além das favelas) foram alguns dos assuntos mais comentados assim que o Pokémon Go foi lançado. Mas pouco se discutiu sobre as diferentes formas de se consumir a cidade e experienciar distintos espaços a partir da mediação de uma tecnologia com características ubíquas e locativas, como veremos com maior riqueza de detalhes nos tópicos posteriores.

Por mais que esta seja uma das propostas deste trabalho, no que diz respeito às experiências de cidade atreladas à rede sociotécnica do Pokémon Go, é importante, a título de contextualização, levantar uma discussão breve e sobretudo teórica a respeito do surgimento de games com este perfil e a sua classificação no contexto dos jogos, enquadrando-o enquanto um “game pervasivo”.

Em alusão a uma possível linha do tempo, notamos que o universo dos jogos eletrônicos ganhou novas roupagens ao longo dos anos desde o nascimento dos videogames, passando pelos jogos de computadores e pelos jogos portáteis (como o gameboy), até chegar a fase atual dos chamados jogos pervasivos, que em linhas gerais, e segundo Ermi e Mayra (2005), correspondem àqueles que se aproveitam das conexões em rede à internet, da

---

<sup>12</sup> Informações disponíveis em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/131693-pokemon-go-registra-nova-grande-onda-jogadores-ativos.htm>. Acessado em 04 de agosto de 2018.

localização do jogador e dos seus movimentos pelo espaço físico. Tal como expõe Montola e Waern,

“Os jogos pervasivos são tipicamente disputados em lugares e temporalidades que não são previamente definidos. A atividade de jogar, nestes casos, é ambígua, pois, muitas vezes, borra suas fronteiras com as da vida ordinária do jogador”. (MONTOLA; WAERN, 2012, p. 117)

Na visão da pesquisadora Thaianne de Oliveira (2015, p.67), estes jogos carregam a noção de infiltração/penetração e apontam para a “fusão com o espaço físico, geralmente urbano, além de uma alternância fluida entre as fronteiras da realidade e da ficcionalidade”, algo que, no seu entendimento, só se tornou possível a partir das primeiras problematizações acerca do conceito de ubiquidade no início dos anos 90 e do desenvolvimento das mídias de localização. Em consonância com o exposto, Luiz Adolfo Andrade explica que

“os avanços tecnológicos ocorridos desde o início do século XXI, estão abrindo caminhos para os desafios típicos dos videogames transbordarem do espaço da tela para o espaço urbano, através do contexto criado pelas tecnologias de computação ubíqua”. (ANDRADE, 2012, p.131)

De modo geral e conforme a classificação de diferentes estudiosos da área (OLIVEIRA, 2015; ANDRADE, 2012; HINSKIE ET AL, 2007; BENFORD ET AL, 2006.), a categoria de jogos pervasivos é ampla e composta por games de diferentes tipos, como os jogos móveis, jogos de realidade aumentada, jogos de realidade mista, jogos de realidade alternativa e outros, sendo este último um dos gêneros mais populares em virtude do grande número de experiências já realizadas (ANDRADE, 2012). Mas independentemente da infinidade de gêneros e das diferenças sutis entre eles na abordagem e na forma de se jogar, a base da experiência de interações destes níveis se encontra, justamente, na sobreposição de dois universos distintos, tal como Benford et al nos apresenta:

“Uma característica única dessas experiências é a forma como elas justapõem o mundo de ficção do jogo digital com o mundo físico que cerca o jogador, encorajando os participantes a explorar as relações entre o real e o virtual [...]” (BENFORD ET AL, 2006, p.427)

A partir deste panorama, faz-se necessário pontuar que o Pokémon Go se encontra na grande categoria de jogos pervasivos porque a todo instante a dinâmica proposta do game inter-relaciona espaço digital e físico, ficção e realidade, em uma mistura complexa de informação eletrônica nas paisagens urbanas, sendo possível notar qualquer dado digital (monstrinhos, pokéstops, ginásios de batalhas e etc) nos mobiliários de rua, nas praças e parques.

Apesar de reconhecermos a importância para o estudo da área de games da definição de jogos pervasivos e de todos os gêneros atrelados à essa categorização, para fins deste trabalho, adotaremos uma única nomenclatura que vai permear as discussões deste capítulo e explicaremos o motivo por tal adoção.

O pesquisador brasileiro Montalverne (2010) aponta que frente à abrangência de classificação dos jogos pervasivos é preciso pensar em um conceito mais restrito e que também tenha tradução para o português. Por isso, sugere o uso do termo jogos móveis locativos, que possui três fundamentos básicos:

“O primeiro é a utilização de dispositivos móveis digitais de comunicação, como telefones celulares, smartphones, PDAs, notebooks e outros tipos de receptores/emissores de informação. O segundo, consequência lógica do primeiro, é a necessidade de conexão através de redes sem fio, como Wi-Fi, Wi-Max, Bluetooth, GPRS, GPS e outras. E finalmente o terceiro fundamento é a integração entre espaços físicos e eletrônicos como característica essencial de suas ações, regras ou objetivos”. (MONTALVERNE, 2010, p. 63)

Sobre os jogos móveis locativos, Lemos (2010) também traz uma relevante contribuição, ao mostrar que eles podem ser analisados com base em três tipos diferentes: **puramente locativos** (jogos baseados em tecnologias de localização em que a posição dos participantes é fundamental para as regras); **de realidade mista** (jogos que mesclam, simultaneamente, jogadores que interagem apenas em um ambiente on-line e jogadores nas ruas); e de **realidade aumentada** (jogos em que camadas de informação do jogo encontram-se mescladas ao mundo físico e podem ser visualizadas com determinados suportes, como sensores, capacetes e até os smartphones).

Ao compreender que o Pokémon Go está diretamente associado às tecnologias de mobilidade existentes hoje, como o smartphone; às tecnologias de acesso remoto à internet, como 3G, 4G e Wi-fi; às tecnologias de geolocalização, como o GPS; e que ainda propõe a leitura aumentada de conteúdos digitais do jogo nos espaços urbanos, vamos, a partir de agora, sempre considerar o game em questão como um **jogo móvel locativo de realidade aumentada**, conforme as proposições apresentadas sobretudo por Montalverne (2010) e Lemos (2010).

Isso não significa dizer que o Pokémon Go não possa ser visto, analisado e percebido, dentro de um amplo escopo de classificação, ou seja, enquanto um game pervasivo, até porque uma das bases do seu funcionamento, como veremos mais adiante, é justamente o princípio da computação ubíqua, o que inclusive impacta na imersão dos jogadores na lógica do game.

A imersão em qualquer mídia, seja um livro ou um game eletrônico, está diretamente atrelada ao estado de atenção do indivíduo, estimulado a partir de uma história, uma narrativa, um objetivo e etc, isto é, de acordo com o produto midiático que a pessoa esteja em contato. Neste sentido, a imersão é “a experiência prazerosa de ser transportado para um lugar simulado, fantasioso, com a sensação de estar envolvido por uma realidade estranha que se apodera do sistema sensorial” (AUDI, 2012, p.64). Dentro do espectro de jogos, a imersão acontece a partir da entrada no seu mundo ficcional, no envolvimento com o personagem ou o avatar do jogo, com suas regras e níveis de dificuldades, entre outros fatores.

No caso dos jogos conhecidos como pervasivos, ou mais especificamente no caso dos jogos móveis locativos de realidade aumentada, como o Pokémon Go, é possível considerar que a sua natureza imersiva se encontra justamente no limiar entre a ficção e a realidade, algo que, aliás, é característico dos dias atuais, já que, segundo Oliveira (2013), o contexto de ficcionalização da realidade faz parte do nosso cotidiano, como se essa estética dos jogos ubíquos fosse apenas um reflexo do que já vivemos atualmente. Tal característica já nos coloca diante da noção de que jogos desta natureza proporcionam dadas experiências, como a ressignificação dos espaços da cidade pelos jogadores, questão que será abordada em detalhe no próximo capítulo.

Assim como Audi (2012), a pesquisadora acredita que a atenção e o envolvimento são fatores essenciais para a imersão nos games. Contudo, ela é ainda mais específica, ao afirmar, com base nas contribuições de Brown e Cains (2004), que o processo imersivo em jogos desta categoria acontece em três níveis:

“O engajamento, a absorção e a imersão total. No primeiro nível, os jogadores requerem um investimento de tempo e atenção para o domínio do funcionamento do game. No nível de absorção, os jogadores apresentam um envolvimento emocional, enquanto no terceiro nível apresentado pelos autores, o de imersão total, o jogo é o único elemento importante para o jogador que desenvolve uma empatia com os personagens e com a atmosfera virtual” (OLIVEIRA, 2013, p.326)

Enquanto jogadora-iniciante de Pokémon Go e pesquisadora, haja vista o processo de incursão de rua e observação de grupos de jogadores na região central do Rio, pude perceber esses três níveis de imersão, como se de fato, ocorressem seguindo os passos descritos por Oliveira (2013). Em um primeiro momento, a imersão ainda é rasa, pois é quando identificamos na plataforma do jogo os comandos básicos para o funcionamento do game e o cumprimento das regras. Não existe ainda nesta fase, envolvimento emocional com o game, nem empatia. Em um segundo momento, já familiarizado com a rede do jogo, a emoção já se torna mais presente, sobretudo, quando conquistamos novas recompensas, alcançamos o

quinto nível de pontuação e, assim, selecionamos o avatar do jogo, sugerindo os primeiros indícios de um processo imersivo. No último nível, o de imersão total, nota-se, de fato, a formação de vínculos com os personagens e com a atmosfera do jogo, sendo aqueles minutos de disputa, sobretudo quando relacionado a batalhas específicas em determinadas localidades, instantes de pura imersão e identificação apenas com aquele universo, como se nada estivesse ocorrendo ao redor, conforme constatei durante a observação no centro do Rio de Janeiro.

Curioso pensar que o envolvimento com os personagens foi até mesmo comentado por muitos jogadores que conheci nas incursões pela Praça XV. A identificação era tanta que um dos participantes chegou a mencionar que o jogo proporcionava a ele a sensação de ser o personagem principal da história Pokémon, ou seja, o avatar que captura os monstros. Esse mesmo jogador, em algumas conversas esporádicas, chegou a afirmar, inclusive, que o game era uma válvula de escape para que ele esquecesse dos problemas do seu dia a dia, algo que converge com o exposto por Audi (2012), com base em Turkle (1984), no que diz respeito ao grau de imersão em games, porque “os jogos forçam [o jogador] a outro espaço mental onde os pensamentos e as preocupações do seu dia não podem penetrar”. (TURKLE, 1984, p. 509 APUD AUDI, 2012, p. 64)

Exclusivamente em relação aos games pervasivos, o estudioso Luiz Adolfo Andrade (2012, p. 130) vai além, ao propor que o processo imersivo acontece a partir de quatro fatores básicos: “espaço, tempo, atenção, mobilidade, que seria o componente mais importante pois está diretamente relacionada à espacialização produzida por estes games”. De acordo com ele, a imersão é alcançada no cruzamento da mobilidade informacional (LEMOS, 2009) com a mobilidade física. Fazendo alusão ao universo do Pokémon Go, tal questão pode ser melhor apreendida.

Desde março de 2018, por exemplo, os jogadores deste game recebem missões diárias, programadas pelo sistema do jogo e elaboradas pela Niantic, que os incitam a determinadas práticas nos espaços urbanos, seja a captura específica de um monstro ou a realização de uma batalha em dada localidade na cidade. O que acontece neste caso é que a mobilidade informacional, ou seja, o trânsito de informações descritas na plataforma do jogo, desperta o máximo de atenção nos jogadores, que ficam compenetrados na realização das tarefas para o recebimento de bônus, levando-os à mobilidade física. É justamente neste encontro entre informação e mobilidade que acontece o processo imersivo.

Por ser um jogo cujas regras estão diretamente associadas às áreas da cidade, podemos afirmar que a imersão no Pokémon Go acontece nessa mescla de mundo digital e físico, característico de games pervasivos. O processo imersivo ocorre, assim, a partir da identificação

com a narrativa da história contada, com os personagens, as regras a serem seguidas, mas também a partir da caminhada nas ruas e da percepção de lugares estratégicos para o sucesso no jogo, o que, de alguma forma, implica na produção de distintas experiências de e na cidade, apropriações de diferentes locais e ressignificação de determinadas áreas públicas e urbanas, premissas estas que orientam este trabalho como um todo.

Colocar o game Pokémon Go em diálogo com teorias que apresentam o atual cenário de estudos de jogos eletrônicos, e no caso, de jogos pervasivos, é essencial para compreendermos que a dinâmica de imersão em games com este perfil não necessariamente ocorre em um universo paralelo a nossa realidade, mas dentro de um espaço misto, ou seja, em uma cidade infiltrada por tecnologias de mobilidade e localização.

A partir desta breve análise sobre os aspectos de pervasividade e imersão, nos interessa também compreender de que forma o Pokémon Go suscita a todo instante o nosso olhar junto aos espaços urbanos, sendo a constituição das suas próprias regras um dos indicadores que fortalecem essa percepção. Logo, no próximo tópico, abordaremos com maior riqueza de detalhes o objetivo deste jogo, o seu modo de funcionamento, e, principalmente, as suas regras.

## 1.2 Pokémon Go e as regras do jogo

Conforme já abordado no tópico anterior, após o seu lançamento, o game Pokémon Go tornou-se um verdadeiro sucesso em todo mundo. Com números recordes<sup>13</sup> de download para dispositivos móveis, a franquia dos famosos monstros dos anos 90 arrebatou diversos fãs, entre crianças e adultos, em diferentes países.

Além de estar associado ao conhecido Pikachu e aos demais monstros que compõem o jogo, quando se fala em Pokémon Go, é possível criar, de imediato, uma relação com a cidade, já que toda dinâmica do game se encontra entrelaçada aos espaços urbanos – ruas, arquiteturas e paisagens. A própria Niantic, empresa desenvolvedora do jogo, parte desse viés para atrair novas pessoas, haja vista a criação de narrativas atreladas a este propósito, como as expostas no site principal da franquia do jogo<sup>14</sup> e no blog: “Explore a cidade e o entorno onde você mora” ou “Pokémon Go gosta de lugares como espaços públicos”.

---

<sup>13</sup>Informações obtidas em <http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/07/1794813-pokemon-go-bate-recorde-de-downloads-em-uma-semana.shtml>. Acesso em 20 de novembro de 2017.

<sup>14</sup>Informações obtidas em <https://www.pokemongo.com/en-us/explore/>. Acesso em 22 de novembro de 2017.



Por meio de tecnologias móveis, como smartphones, redes de acesso à internet (3G, 4G e Wi-Fi) e sistemas de geolocalização (GPS), o jogo encontra-se diretamente vinculado ao cotidiano das cidades, fazendo das ruas verdadeiros “campos de batalha” pelos monstros (ou demais conteúdos digitais) a serem caçados pelos participantes. São em praças, parques, instalações artísticas, monumentos naturais e artificiais que todos os conteúdos digitais que compõem o game estão espalhados para interação de todos os Treinadores de Pokémon, já colocando em voga o pensamento de que não se trata somente de um game, mas de um fenômeno atravessado por elementos de diferentes naturezas, técnico e social.

Com base neste contexto inicial, que será melhor descrito a seguir, há de se notar que as próprias regras norteadoras do jogo nos colocam diante da mescla da tecnologia e dos espaços urbanos, sugerindo que o Pokémon Go é um híbrido em uma cidade infiltrada por dispositivos digitais e em rede.

Os jogos de rua sempre existiram. Amarelinha, pique-esconde, bolinha de gude e outros marcaram a infância e a adolescência de muitas pessoas. Interações deste tipo não deixaram de ocorrer, mas com a emergência de diferentes aparatos tecnológicos, outras formas de entretenimento tornaram-se também frequentes. Dos videogames aos jogos de console portáteis, o que vemos hoje é a consolidação de games que, através de dispositivos tecnológicos, aliam mobilidade física e localização geográfica, como no caso do Pokémon Go.

Independentemente do tipo de jogo, do modo como ocorre, da forma de interação e dos recursos necessários, o que movimenta a prática do jogar é o desejo de obter melhores desempenhos e vencer. Ou como sugerem Salen e Zimmerman (2012, p.95), “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em resultados quantificáveis”.

Certamente, o Pokémon Go encaixa-se na definição descrita acima. Por se tratar de um conflito artificial, este game ainda mantém a essência da história que já vem sendo contada desde os anos 90 e que é responsável pelo sucesso da franquia nos desenhos, animes, filmes e jogos de outras categorias. Em todos esses formatos, o objetivo sempre foi o mesmo: a captura de monstros Pokémon em um universo paralelo, repleto de criaturas aparentemente estranhas e diferentes da nossa realidade. Visando o alcance de tal objetivo, os jogadores envolvidos precisam seguir algumas regras, como participar de batalhas individuais ou em grupos, recolher itens de jogo, ocupar ginásios de batalha (conteúdo informacional dentro da dinâmica do jogo), evoluir os monstros capturados para que eles tenham maior poder de

combate, chocar ovos de Pokémon conquistados em determinados pontos de coletas, entre outros.

Desde o lançamento do game, a caça dos monstros Pokémon está condicionada a duas maneiras distintas: a partir da caminhada aleatória pelas ruas das cidades e, conseqüentemente, o surgimento do dado digital conforme a localização do jogador, ou ainda por meio de disputas nos ginásios de batalhas, que são representados no mundo físico, principalmente, por prédios públicos e monumentos de rua.

Engana-se, contudo, quem acredita que o sucesso do jogador na competição está limitado à caça de Pokémon. Faz-se necessário também, com base nas regras que definem o jogo, a realização da coleta de alguns itens nos chamados pokéstops. No mapa digital do game esses espaços são mostrados como pontos para a retirada de recursos essenciais para auxiliar na caçada, como pokébolas (recipientes de captura), incensos (recursos que atraem os monstros para perto do treinador por um determinado período), poções (remédios para recuperar os Pontos de Saúde – PS do monstro) e outros. Já nos espaços urbanos, os pokéstops representam áreas específicas da cidade, como instalações artísticas, objetos de rua, pichações em muros, construções antigas, etc. No caso em questão, o jogador tem de se aproximar fisicamente dessas localidades para ativar o pokéstop com um simples toque na tela do smartphone, e, então, recolher os itens ali disponíveis.

Vê-se, neste sentido, que os objetivos do game, suas regras e os elementos que o integram não se fecham em um universo fictício e distante da realidade. O Pokémon Go está conectado ao cotidiano das cidades, denotando o **caráter híbrido do game**, sobretudo por meio de uma das suas principais características de jogo – o recurso de realidade aumentada –, que aponta para a mescla de informações eletrônicas nos territórios urbanos.

A percepção acerca da constituição deste game e do modo como ele está relacionado aos espaços urbanos foi melhor apreendida ao longo de um processo de observação presencial junto a um grupo de jogadores que se encontram todos os finais de semana na região central do Rio, no evento conhecido como “Viradão da Praça XV”. No intuito de elucidar alguns dos detalhes sobre a dinâmica do jogo, buscaremos, nas linhas que se seguem, apresentar breves relatos dessa experiência na região central do Rio, sobretudo, da minha relação com o fenômeno Pokémon Go enquanto jogadora iniciante.

As impressões iniciais de um dos principais objetivos do jogo, que diz respeito às batalhas em grupo contra monstros Pokémon, foram melhor apreendidas em um sábado de incursão, realizado em fevereiro de 2018. Na ocasião, o encontro com um grupo de jogadores no centro do Rio, que caminhavam em direção a uma batalha em grupo contra um Pokémon

Lendário (Pokémon com alto poder de combate), evidenciou alguns detalhes da experiência de jogo e das regras que o permeiam. As batalhas contra esse tipo de monstinho são relativamente raras e podem ocorrer em diferentes pontos da cidade, por isso, são chamadas de Batalhas de Raid<sup>15</sup>. Em geral, para participar deste tipo de disputa, é preciso ter um Passe de Raid, liberado uma vez por dia para cada jogador ou adquirido na loja do game (Passe de Raid Premium), por meio do pagamento em reais de uma quantia relativa a esse produto à Niantic. É importante ressaltar que até vinte jogadores podem, simultaneamente, entrar hipoteticamente no ginásio (basta ficar parado em frente ao objeto físico) e iniciar a luta.

O primeiro aspecto percebido nessa incursão está relacionado ao modo como o jogo é desenvolvido e o quanto as suas regras são definidas segundo os espaços das cidades, suas construções arquitetônicas, seus pontos turísticos e etc. De alguma forma e a todo instante, o Pokémon Go suscita a relação entre aspectos físicos e digitais, sugerindo a alteração no modo como determinados pontos da cidade são vistos, ora enquanto estruturas arquitetônicas, ora enquanto ginásios de batalhas em um mundo fictício e lúdico.

Mas outro aspecto na observação desse grupo também chamou atenção: a organização dos jogadores. Conforme apresentado por Huizinga (2000), todo jogo determina alguma coisa e é uma das bases da civilização, tal como é um meio de comunicação. Segundo ele, o ato de jogar permite a liberdade e a fuga do mundo real, limita-se a um determinado espaço e tempo, e também propicia a ordem. Especificamente, o interessante na Batalha de Raid observada foi o modo como os jogadores se organizaram. Era preciso ordem, estratégia e até hierarquia para se alcançar o objetivo proposto. Sendo assim, quatro jogadores, que aparentemente tinham um nível de pontuação avançado, logo se despontaram como líderes e gritavam bem alto as cores que representavam as equipes dentro do Pokémon Go a fim de que jogadores do mesmo time ficassem próximos para batalhar.

No game, assim que o usuário alcança o nível 5 de pontuação, de um total de 40, é possível escolher a equipe da qual fará parte, podendo ser Azul (Mystic), Vermelha (Valor) e Amarela (Instinct), cada qual com uma especificidade e voltada para um propósito dentro do jogo. Há de se destacar que, apesar do Ponto de Experiência no game ser algo individual, o auxílio dos jogadores da mesma equipe, sobretudo para uma Batalha de Raid ou para a manutenção de um ginásio, é essencial. Sendo assim, esses líderes começaram a gritar e a gesticular para a formação dos grupos correspondentes às cores das equipes. Enquanto

---

<sup>15</sup> Batalha de Raid é uma experiência de jogo cooperativa que encoraja o jogador a se unir com outros Treinadores para derrotarem um Pokémon extremamente poderoso, conhecido como Chefe de Reide. Informação disponível em [https://pokemongolive.com/pt\\_br/post/raidsrollout/](https://pokemongolive.com/pt_br/post/raidsrollout/). Acessado em 10 de outubro de 2018

jogadora faço parte do time azul e assim me juntei a um grupo para a luta contra o Pokémon Lendário, que, por sinal, foi bem-sucedida. Ao final da batalha e da vitória dos quatro grupos reunidos, todo o esquema montado inicialmente foi rapidamente desconstruído e os jogadores, individualmente, seguiram seus trajetos e propósitos, corroborando com o apresentado por Huizinga (1938) no que tange à formação de uma ordem temporária para um objetivo em comum.

Mas há de se considerar ainda, em relação ao apontado por Huizinga acerca da definição de um jogo, que as outras características, como a liberdade e a fuga do mundo físico, proporcionadas em interações de caráter lúdico, também foram notadas durante a minha incursão ao longo de alguns meses.

Em uma das conversas na Praça XV, por exemplo, um dos jogadores de Pokémon Go, aqui chamado de AK, afirmou que todo mundo quer ser o Ash Ketchum. Ash é um personagem fictício da franquia Pokémon. Está presente em todos os produtos da marca e o seu objetivo é se tornar o maior Mestre Pokémon do mundo, por meio da coleta de itens do universo Pokémon e da realização de batalhas. Ao se comparar com o Ash, notamos claramente o nível do processo imersivo, tal como exposto no tópico anterior, mas também o quanto o jogo propicia neste participante a sensação de liberdade, não somente do ir e vir nas ruas, mas também no sentido de ser outra pessoa e de se encaixar em um personagem emblemático dentro de uma história. Ao mesmo tempo, nota-se por meio desse discurso, a fuga da realidade, em um espaço e tempo específicos. Quer dizer, a Praça XV, lugar em que ele joga habitualmente, deixa de ser por alguns instantes um espaço público, de encontros e passagens, para ser uma grande área demarcada por ninhos de monstros Pokémon, pokéstops e ginásios espalhados por todos os cantos.

Por outro lado, vê-se também a questão da liberdade sob outra perspectiva a partir dos relatos desse mesmo jogador. Em conversa, AK afirmou que estar na Praça XV permitia a ele a liberdade de caminhar para interagir com o game, além de conhecer gente nova, sem a sensação de estar em um ambiente violento. Isso porque naquele local, a certeza da segurança estava representada pelo projeto da prefeitura do Rio de Janeiro, o “Centro Presente”<sup>16</sup>.

Apesar de ser uma visão restrita a um espaço, algo que inclusive Huizinga (2000, p.11) pontuou, já que o jogo “possui um caminho e um sentido próprios”, vê-se também um viés social e político no depoimento do jogador. A liberdade aqui pontuada é aquela

---

<sup>16</sup> O Centro Presente é um projeto que visa reforçar a segurança no centro da cidade do Rio de Janeiro, que foi idealizado em parceria com a prefeitura do município, o governo do estado e o Sistema Fecomércio. Informações disponíveis em <http://agenciabrasil.etc.com.br/geral/noticia/2018-07/prefeitura-do-rio-decide-manter-parceria-no-programa-centro-presente>. Acessado em 15 de outubro de 2018.

proporcionada pelos órgãos de poder, já que em outras regiões da cidade, nem sempre é possível interagir, tal como exposto por esse mesmo jogador a respeito do seu local de moradia, no Grajaú, zona norte do Rio, sobretudo, por causa da sensação de insegurança e da possível violência que ele pode sofrer ao estar nas ruas caminhando com um celular nas mãos. Neste sentido, vê-se que as primeiras observações realizadas no grupo da Praça XV e o depoimento de algumas pessoas em conversas esporádicas, já mostravam, mesmo inicialmente, que não é possível separar as regras de um jogo de realidade aumentada, como no caso do Pokémon Go, das questões sociais que atravessam a cidade. Trata-se, neste sentido, de uma rede em que vários elementos, de caráter técnico, social, político e etc, interferem nas relações e provocam diferentes ações, conforme abordaremos no próximo capítulo.

Durante as incursões de rua nas mediações do centro do Rio, alguns outros detalhes deixaram em evidência que não somente as regras impactam no desempenho obtido pelos jogadores, como também os aspectos emocionais. O pesquisador Juul (2010), por exemplo, ao definir os aspectos que compreendem um game, apresenta seis questões essenciais, sendo o esforço emocional do jogador um deles. Em linhas gerais, ele apresenta a seguinte definição:

“Um jogo é um sistema formal baseado em regras com resultados variáveis e quantificáveis, em que diferentes resultados recebem diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente ligado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis” (JUUL, 2010, p.255, TRADUÇÃO NOSSA<sup>17</sup>)

Durante as incursões no “Viradão da Praça XV”, e também por meio de conversas por Whatsapp e Facebook Messenger, percebi o quanto os jogadores encontram-se emocionalmente envolvidos na dinâmica do jogo e, conseqüentemente, na conquista de melhores resultados. Em geral, todo jogador de Pokémon Go sente orgulho em mostrar a sua pokédex, que é praticamente um mural, onde ficam expostas todas as espécies de monstros capturados, sejam eles por meio de uma interação simples na rua, conforme a sua localização; seja por meio das vitórias nas batalhas, individuais ou em grupo; ou ainda pela conquista de novos ginásios. O pokédex é como se fosse o reflexo do desempenho do jogador, do quanto ele se esforçou para alcançar essas conquistas e, claro, todo esse esforço incide nos níveis de jogo, que variam de 1 a 40.

---

<sup>17</sup> Tradução do seguinte trecho “A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable”.

Essa descrição das regras do jogo a partir de relatos de experiência de campo só foi possível porque a própria experiência de observação presencial tem sua história. Desde início de 2017, sou membro de um grupo fechado no Facebook, o Pokémon Go-RJ, e acompanho as conversas entre os jogadores, as novidades do game, alguns dos percursos realizados pelos bairros do Rio de Janeiro, além de obter outros dados. Foi por meio deste mesmo grupo que conheci um dos integrantes do “Viradão da Praça XV”, aqui chamado de TH, que, inclusive, me apresentou aos demais jogadores que lá frequentam. Na nossa primeira conversa, via Facebook Messenger, em janeiro de 2018, percebi uma forte relação entre o desempenho desse jogador e o seu emocional, pois assim que o abordei, ele fez questão de destacar que era muito dedicado e que só podia jogar, nas palavras dele, “com seriedade”, aos finais de semana, já que ele tem dificuldades de jogar no local onde ele mora, na Baixada Fluminense, por diferentes razões. Por sinal, a dedicação dele ao jogo foi pontuada várias vezes em outras conversas, sempre combinada com alguns detalhes, que acabavam por ratificar o dito anteriormente, como, por exemplo, quando ele enviou uma foto, via whatsapp, dentro do trem, a fim de denotar o seu sacrifício ao se deslocar para um local distante da sua casa apenas para jogar e alcançar o seu invejável nível 39 no game.

Nas incursões no centro do Rio, o contato com TH tornou-se mais frequente, mas ao mesmo tempo muito pontuais, já que quase sempre ele estava participando de uma Batalha de Raid nos arredores e era difícil acompanhá-lo. Na maioria das vezes, o semblante de TH era de nervosismo e inquietação. Só dias depois que tomei conhecimento, por meio do relato de alguns jogadores desse mesmo grupo da Praça XV, o motivo do seu comportamento. Claramente, ele se autodenominava um jogador experiente e esforçado, já que estava em um nível avançado e passava, praticamente, todos os seus finais de semana, das 16h de sábado às 18h de domingo aproximadamente, realizando batalhas e capturas de Pokémon no centro do Rio. Porém, daquele grupo que ele fazia parte, de um total de aproximadamente 30 pessoas, ele era um dos poucos que ainda não tinha capturado o famoso Mewtwo<sup>18</sup>.

O Mewtwo é um dos personagens mais inquietantes da franquia Pokémon, justamente por sua natureza. Dentro da história, desde os anos 90, ele foi geneticamente modificado em laboratório, por isso, é metade ser humano e metade Pokémon, capaz de se comunicar tanto com homens, quanto com monstros. Logo, capturá-lo em uma batalha é uma tarefa difícil, mas, ao mesmo tempo, muito desejada por todo Treinador de Pokémon. E, embora TH realize

---

<sup>18</sup>A captura do Mewtwo está condicionada ao recebimento de um passe da Niantic, que a própria desenvolvedora envia para os jogadores, que são convocados a ir até um local específico, em uma hora determinada, para iniciar a batalha. Nem sempre o jogador consegue esse passe. Depende do nível em que ele se encontra, da quantidade de Batalhas de Raid que ele realizou, entre outros fatores.

uma grande quantidade de batalhas aos finais de semana na região central do Rio, no início de janeiro de 2018, época em que conversávamos sobre esse assunto, ele ainda não tinha conquistado o Mewtwo na sua pokédex. Sobre isto, Oliveira (2015), com base no pesquisador Juul, mostra que a frustração faz parte do universo do jogo, algo que reflete no alto desempenho do jogador. Segunda ela,

“A frustração é a parte da própria experiência de jogo, e que o jogador, a fim de escapar da frustração de não alcançar um determinado objetivo no jogo, se dedica cada vez mais ao jogo, em uma negociação de inputs e outputs que se relacionam diretamente com o princípio de prazer e desprazer” (OLIVEIRA, 2015, p.69)

A relação entre o emocional do jogador (sentimentos de prazer e desprazer) e as regras que atravessam a proposta do game puderam ser percebidas para além do fato descrito anteriormente. Ao longo do processo de observação na Praça XV e a partir de conversas on-line com outros jogadores, como o AK, notamos que as regras impostas muitas das vezes provocam diferentes ações por parte dos jogadores. Em uma das conversas pelo Facebook Messenger com AK, que a propósito se tornaram cada vez mais frequentes, ele expôs sua revolta com o modo que a Niantic estabelecia algumas dinâmicas dentro do jogo e a forma como o passe para a batalha contra o Mewtwo é realizado.

De acordo com AK, os passes são sempre divulgados e enviados para os Treinadores de Pokémon todas as segundas-feiras, mas fatalmente, naquela semana, eles foram liberados em outro dia (no caso, quinta-feira), algo, que na visão do jogador, “quebra” com a lógica do jogo, já que todos os envolvidos realizam na semana anterior diversas Batalhas de Raid, na esperança de que na segunda-feira receba o tão vislumbrado passe EX. Contudo, isso não ocorreu uma semana antes de se iniciar o carnaval no Rio. Como consequência, os jogadores que não foram “premiados” resolveram não jogar naquele final de semana na Praça XV, como uma forma de boicote, para ir a um bloco no bairro do Leme, na zona sul do Rio.

Em conversa com AK pelo Facebook Messenger, a justificativa dele foi simples:

“Ontem saiu passe e ngn sabia. Ai eu fikei super puto pq eu n ganhei nem pra amanhã e eu gasto a rodo nesse jogo. Ai eu falei que n ia me estressar no carnaval. Tipo nada haver esses passes ontem. Ngn esperava foi do nada. Kebrou o sistema. Ngn sabe mais de nada. Como esse ano n estou na sapucaí, vou pra bloquinhos com os migo revoltados que n receberam pass”.<sup>19</sup>

A repentina alteração no sistema do jogo abalou o emocional de alguns jogadores, gerou certos questionamentos, mas proporcionou também, do nosso ponto de vista, o fortalecimento de elos de amizade entre alguns jogadores. Isso porque no dia do bloco de rua,

<sup>19</sup> Trecho de uma conversa, via Facebook Messenger, entre a pesquisadora e o jogador AK em fevereiro de 2018.

AK se juntou ao jogador TH e a um outro jogador no bairro do Leme, local, inclusive, que eles não percorrem para jogar. Por mais que a motivação tenha sido um suposto erro do jogo, a proposta desse encontro não era participar de batalhas em ginásios ou capturar monstros. Como pontuado por TH, também em conversa on-line sobre esse assunto, ele disse: “amanha vou me jogar nos blocos. Nem vou jogar”. Reafirmou ainda: “Vou me divertir sem jogar”. Coincidentemente, no dia em que conversei com AK sobre os erros do jogo, havia conversado anteriormente com TH, até mesmo para confirmar o evento do viradão no dia seguinte. Em nenhum momento ele falou sobre os problemas no sistema do game, tal como o outro jogador, ou fez críticas. Pelo contrário, preferiu manter o argumento de que ele buscava apenas diversão e ainda me aconselhou: “Larga um pouco pokemon e [vai] viver. Beber com os amigos. E acima de tudo, se divertir”.

Certamente, nestas passagens, evidencia-se a relação entre as regras do jogo, o emocional dos jogadores e, conseqüentemente, as suas práticas nos espaços urbanos. Porém, interessa-nos olhar mais uma vez para o quanto o game Pokémon Go expõe o caráter híbrido que atravessa a proposta do jogo e de todos os outros produtos da franquia. Como ficou claro, o descontentamento e a inquietação destes jogadores tem como pivô o personagem Mewtwo, que nasceu nos anos 90, ainda quando existiam apenas os animes e os jogos portáteis. Mas, desde sempre, este personagem incitava questões relativas ao imbricamento entre homem e máquina, tecnologia e sociedade, algo que não se distancia da proposta atual, já que estamos falando da experiência de uma tecnologia que afeta, modifica e interfere o cotidiano das cidades, seja por meio da representação da existência de pokéstops nas áreas de lazer de um parque ou da existência de ginásios de batalhas em prédios públicos, que são referência na capital carioca.

Logo, em alusão ao universo do Pokémon Go, notamos que os espaços urbanos não são apenas campos de interação, mas também, integram o próprio jogo e fazem parte das regras que o constitui, pois as ruas são o ponto de partida, de imersão e de envolvimento de jogadores ávidos por novas batalhas, caças, itens diversos e avanço nos níveis de pontuação.

É a partir deste contexto e desta rápida abordagem sobre as regras do Pokémon Go, que é possível já notar indícios da formação de uma rede híbrida, em que as cidades se encontram permeadas por tecnologias lúdicas, mas também móveis e ubíquas, como pretendemos abordar daqui para frente.



### 1.3 Pokémon Go e sua rede sociotécnica

No tópico anterior, apresentamos o Pokémon Go como um game de realidade aumentada, constituído por regras, que, além de incitarem diferentes práticas nas urbes, apontam para a mescla de conteúdos informacionais nos territórios urbanos. A existência deste dispositivo tecnológico e lúdico nos espaços das cidades também sugere a quebra de alguns paradigmas, especialmente, no que tange à possível separação do mundo digital e físico, conforme detalhamento abaixo.

É sabido que as cidades são produtoras de experiências, cenários de interações sociais, políticas, econômicas, culturais e de entretenimento, e ainda se configuram como expressões do cotidiano, permeadas pelo trânsito de pessoas, informação, consumo e tecnologias. No atual contexto da sociedade midiaticizada (SODRÉ, 2012), há de se considerar que as tecnologias digitais fazem parte da paisagem das urbes e ainda perpassam as relações sociais ali construídas, implicando em novos usos e consumos desses mesmos espaços.

Nesta linha de pensamento, Castells (1999) propõe a constituição de uma nova forma urbana, a “cidade informacional”, caracterizada pelo predomínio de espaços de fluxos. Em consonância com o exposto, Duarte e Marchi (2009) entendem que tecnologia e sociedade encontram-se imbricados, não existindo a separação entre espaços físicos e camadas informacionais, o que leva à noção de “cidade infiltrada”, ou seja, espaços atravessados pela invisibilidade de dispositivos tecnológicos, que reconfiguram a estrutura e a vida das cidades. De modo similar, para La Rocca (2016), a fusão entre cidade e paisagens da web não somente impacta na noção de espaços expandidos, como também de corpos aumentados.

O que esses e outros pesquisadores têm em comum é a percepção de que as mídias digitais, sobretudo as de mobilidade e de geolocalização, encontram-se cada vez mais presentes na rotina dos sujeitos, mesclando territórios urbanos e informacionais. “Uma realidade híbrida, infiltrada por tecnologias que ampliam nossas capacidades comunicativas e interativas, sem nos darmos conta dessa infiltração” (DUARTE; MARCHI, 2009, p.60).

É no contexto de surgimento, consolidação e disseminação de mídias de localização e da computação ubíqua que as ideias atreladas aos “espaços híbridos”, “territórios informacionais” e “cidades infiltradas” ganham força, levando à emergência de formas particulares de viver o espaço nas cidades (BEDRAN; REZENDE, 2015) e também de consumi-los. Conforme Dahora apresenta, as tecnologias de informação e de comunicação:

“[...] alteram a percepção da paisagem urbana transformando a experiência e a prática do espaço urbano, mesclando espaços reais e virtuais, despertando os

sentidos e agregando aos espaços da cidade novas possibilidades. As novas tecnologias de comunicação e informação modificam os interesses dos usuários ao mesmo tempo em que transformam a relação homem/cidade”. (DAHORA, 2012, p. 62)

Uma das experiências que evidencia a sobreposição da cidade e das tecnologias digitais de comunicação são os jogos móveis locativos de realidade aumentada, justamente, por inserirem, com base em pressupostos lúdicos e de entretenimento, conteúdos eletrônicos nos espaços urbanos e também por permitirem a ampliação do nosso olhar junto às estruturas físicas que compõem a vida nas cidades. O fenômeno Pokémon Go compreende a lógica deste tipo de game e é apenas um dos dispositivos que integra essa rede híbrida – além dos diferentes recursos atrelados a sua funcionalidade, entre eles smartphones, redes sem fio de conexão à internet e sistemas de baseados em localização.

Partimos, desse modo, da perspectiva de que vivemos em cidades que incorporam as tecnologias digitais e em rede, e que, conseqüentemente, isso implica em hibridizações dos espaços digital e físico, a partir da mescla de tecnologia, sociedade e cultura. Diante deste cenário, Firmino e Duarte (2008) afirmam que não se pode pensar na “cidade infiltrada” apenas a partir da noção de objetos técnicos, mas na relação destes com o contexto social. Com base nessa abordagem, entende-se que toda técnica é também social e é na relação com os espaços urbanos, com os artefatos culturais e com as pessoas, que diferentes dispositivos são criados.

O próprio transbordamento de dados digitais nas ruas das cidades, no que tange os recursos de realidade aumentada do Pokémon Go, como monstros, pontos de coleta de itens de jogo e ginásios para batalhas, representa não somente o hibridismo dos mundos físico e digital, como também aponta para a quebra dos paradigmas da modernidade, demonstrando que é nessa afetação mútua entre tecnologia e sociedade que se torna possível desenvolver games com este perfil.

O olhar para a existência de híbridos, sobretudo quando pensado a partir de um jogo móvel locativo como o Pokémon Go, parte, neste trabalho, das considerações de Bruno Latour (1994) e de toda corrente de pesquisadores que afirma não existir a pretensa separação entre natureza e cultura ou entre sujeito e objeto numa concepção mais complexa da vida social, algo que estava presente no discurso moderno. Não se trata, deste modo, de pensar o social do ponto de vista de uma natureza universal ou de culturas diversas, mas do que esses autores chamam de “coletivos”, agregados em permanente mudança e compostos por atores humanos e não humanos (pessoas e coisas), que se associam compartilhando um mundo comum (LATOURE, 2012, p. 352).

Assim, a crítica ao pensamento dualista (técnica versus social, por exemplo) já se encontrava presente nos trabalhos do filósofo da técnica francês Gilbert Simondon desde a década de 50 do século XX, que vislumbrava a interação entre objetos técnicos e realidades humanas (QUEIROZ; MELO; MORAES, 2016). Também em referência a essa questão, Latour (1994) mantém um olhar cético quanto aos ideais iluministas, mostrando que “jamais fomos modernos”. Conforme ele sugere, das capas dos jornais impressos às tomadas de decisão dos governos, perpassando as questões no buraco da camada de ozônio, todas as ações e divisões da modernidade se evidenciam e ao mesmo tempo apontam já para uma quebra das fronteiras e a mescla de diferentes mundos e áreas, da ciência à política, da economia à cultura e à tecnologia. Em suma, trata-se da coexistência de gêneros, do transbordamento das áreas de saber, da transdisciplinaridade dos objetos, constituídos ao mesmo tempo de natureza e de cultura, de sujeito e de técnica, de materialidade e de discurso. O que seriam os computadores, os telefones inteligentes e outros artefatos se não esses híbridos?

Seguindo esta lógica e aprofundando esse olhar crítico, Simondon e Latour ainda afirmam que a relação entre homem e técnica nunca ocorreu de forma determinística, tal como suposto durante a modernidade. A premissa de que a sociedade é capaz de moldar a técnica e vice-versa perde, então, sentido, conforme explicam Santaella e Cardoso:

“Isto porque, nos processos sociais, há sempre interação, de modo que falar em causa – no sentido, por exemplo, de que novos fatos sociais são causados pela tecnologia – seria no mínimo ingênuo. Social é justamente o movimento que gera a associação nova (tecnologia/humano) e neste sentido não há determinismo algum nessa interação. O híbrido é, isto sim, condicionado pela técnica e interação humana, tanto no sentido material e real, quanto no sentido simbólico e ideal”. (SANTAELLA; CARDOSO, 2015, p.180).

O que se evidencia, pois, é uma natureza sociotécnica, da imbricação do humano e da tecnologia na vida social, pois como afirma Latour,

“O equívoco do paradigma dualista foi sua definição de humanidade. Até a forma dos humanos, nosso próprio corpo, é composto em grande medida de negociações e artefatos sociotécnicos. Conceber a humanidade e a tecnologia como polos opostos é, com efeito, descartar a humanidade: somos animais sociotécnicos e toda interação humana é sociotécnica. Jamais estamos limitados a vínculos sociais. Jamais nos defrontamos unicamente com objetos. Objetividade e subjetividade não são polos opostos. Elas crescem juntas e irreversivelmente” (LATOURE, 2001, p.245)

É por esse motivo que pensar o digital e o on-line enquanto um mundo paralelo, distante e desconectado do cotidiano físico das cidades e dos sujeitos não está alinhado com tal perspectiva. Caso contrário, experiências como a do Pokémon Go, sobretudo, quanto à apropriação de pontos arquitetônicos das urbes como áreas digitais de jogo, não se tornariam

possíveis. Logo, sugerir a perda da realidade em razão das interações nos espaços digitais se distancia dessas premissas, até porque a separação entre as ciências sempre foi uma construção, uma invenção atrelada aos ideais racionalistas do período moderno.

Quanto às práticas contemporâneas, vê-se que muitos dos aparatos técnicos atuais só reforçam as prerrogativas relativas ao imbricamento entre os campos do saber, haja vista, os inúmeros dispositivos que apontam, cada vez mais, para a proliferação dos híbridos, como as mídias locativas e ubíquas. Basta pensar nos smartphones, nas redes 3G, 4G, wi-fi, bluetooth, as etiquetas de radiofrequência e, por que não nos jogos móveis locativos de realidade aumentada? Deste modo, o game Pokémon Go e as tecnologias híbridas, e também invisíveis, mencionadas acima, colocam em cena as cidades infiltradas como fenômeno a ser investigado.

Sob a ótica do pensamento de Latour (1994), seria possível considerar que as cidades infiltradas são um reflexo da mediação, termo entendido “como o produto de uma associação, influência mútua entre homem e artefato” (SANTAELLA; CARDOSO, 2015, p. 170). É neste processo de mediação que as misturas são realizadas, potencializando, assim, a mescla da técnica e da sociedade, do homem e da máquina, do físico com o digital.

Embora os iluministas tenham corroborado com o pensamento purificado e com a ideia de separação entre as ciências, o próprio desenvolvimento e a existência de tecnologias digitais e em rede desconstroem esse olhar. Ao sugerir, nesta pesquisa, por exemplo, que um jogo móvel locativo de realidade aumentada agrega diferentes funções de localização e de mobilidade e ainda impacta nas experiências cidadinas, não se pode desconsiderar que uma das principais características deste tipo de tecnologia é justamente o hibridismo. Assim, tanto o Pokémon Go quanto outras mídias locativas e ubíquas parecem subverter a lógica moderna e apontar para uma proliferação gradual de híbridos, esses quase-sujeitos e quase-objetos, cuja natureza é sociotécnica.

Em alusão ao universo do game, o que seria um pokéstop e um ginásio de batalhas? Seriam, apenas e respectivamente, pontos para coleta de dados do jogo ou espaços para disputa entre jogadores? Ou seriam quase-sujeitos ou quase-objetos? De acordo com Latour (1994, p. 64), os híbridos seriam seres “ao mesmo tempo reais, discursivos e sociais. Pertencem à natureza, ao coletivo e ao discurso”. Aproximando este argumento das práticas das sociabilidades contemporâneas e, principalmente, da lógica do Pokémon Go, observa-se, como exemplo, que um pokéstop é conteúdo digital, porque é um dado eletrônico na leitura do game; é objeto material, já que pode ser um mobiliário urbano, como um banco de rua; é arquitetura das urbes, porque também é um prédio público; é narrativa e linguagem, por ser

uma pichação em um muro da cidade; é arte, pois também se estabelece enquanto um monumento na orla da praia; é natureza, porque pode ser uma árvore.

Vê-se, neste sentido, que um pokéstop e outros elementos integrantes do universo Pokémon Go não representam somente um espaço para retirada de itens de jogo ou para caça e coleta de dados. É, pois, a constituição, por si só, de uma rede sociotécnica. É a associação de vários elementos, da ciência à natureza, da tecnologia à humanidade. São esses quase-sujeitos e quase-objetos que traçam as redes formadas por diversos interagentes e que reiteram, de algum modo, as premissas acerca das cidades infiltradas, dado o hibridismo entre mundo físico e digital, entre natureza e cultura, materialidade e discurso.

Dando continuidade a esta linha de pensamento, o propósito, das linhas que se seguem, é abordar questões relativas às características e às funções das mídias locativas e ubíquas que constituem o Pokémon Go enquanto um jogo móvel locativo de realidade aumentada, sem desconsiderar, é claro, os processos de hibridação entre natureza e cultura, homem e técnica que também o constituem e que interferem nas experiências com os espaços urbanos que ele produz.

#### **1.4 Mídia locativa, computação ubíqua e reconfiguração da experiência de espaço no Pokémon Go**

As múltiplas camadas de experiência do Pokémon Go enquanto prática comunicativa lúdica, técnica e social, como indicamos brevemente no item 1.3, se constroem a partir do imbricamento dos territórios geográficos e dos conteúdos informacionais a eles agregados e com os diversos tipos de apropriações, usos e discursos que dele são feitos e que ele ao mesmo tempo suscita. Um dos aspectos desse imbricamento é dado por sua natureza de game de realidade aumentada. Contudo, ampliaremos essa perspectiva ao tratá-lo também como um dispositivo híbrido e uma mídia locativa e ubíqua capaz de aproximar e associar elementos heterogêneos e produzir relações de diferentes tipos e em distintos níveis, como veremos a partir de agora.

Nossa hipótese aqui é que um outro sentido de lugar emerge à medida que o deslocamento das pessoas pelas cidades é acompanhado por tecnologias móveis e ubíquas – que transcendem a noção de espaço e de tempo –, como smartphones, sistemas de geolocalização, redes sem fio de acesso à internet, QR Code e outros.

É nesse contexto, inclusive, que grandes corporações, como a que criou o Pokémon Go, e outras empresas, direcionam o seu olhar para o desenvolvimento de jogos móveis

locativos de realidade aumentada, colocando em xeque não somente uma nova forma de se jogar, mas também de experienciar e de estar nas ruas das cidades, proposta essa que direciona este estudo e que será desenvolvida ao longo dos próximos capítulos.

O que se percebe, desse modo, é a formação de espaços híbridos, que

“combinam o físico e digital num ambiente social criado pela mobilidade dos usuários conectados via aparelhos móveis de comunicação. A emergência de tecnologias portáteis contribui para a possibilidade de se estar constantemente conectado a espaços digitais e de, literalmente, se ‘carregar’ a internet onde quer que se vá”. (SANTAELLA, 2008, p. 21 apud SOUZA E SILVA, 2006, p.27)

Assim, é possível considerar que o Pokémon Go e outras tecnologias com funções similares fazem parte de um conjunto de mídias, denominado por Lemos de locativas. Na visão do pesquisador brasileiro, as mídias locativas compõem

“um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico. Locativo é uma categoria gramatical que exprime lugar, como “em”, “ao lado de”, indicando a localização final ou o momento de uma ação. As mídias locativas são dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade. Isso implica uma relação entre lugares e dispositivos móveis digitais até então inédita”. (LEMOS, 2007, p.1)

Corroborando com o apresentado, Griffis (2010) mostra que as mídias locativas estão relacionadas com dispositivos, cuja capacidade computacional permite a transmissão da sua localização para outros dispositivos. Ou seja, existe a emissão de informação por parte de objetos e lugares. Logo, o potencial deste tipo de tecnologia reside nas características de mobilidade e geolocalização, presente nos dias de hoje nos mais diversos aparatos técnicos, tal como no objeto deste estudo.

Segundo Santaella (2008), a noção de mídia locativa já vinha sendo trabalhada desde 1999, com o Manifesto Headmap<sup>20</sup>, do pesquisador Ben Russel. No início dos anos 2000, Karlis Kalnis utilizou o termo pela primeira vez durante um evento na Europa, que tratava sobre tecnologias emergentes.

“Para os organizadores, os dispositivos de rede sem fio, com suas transferências de dados sempre online e sua interação com sinais posicionados e microprocessadores atados ao ambiente, oferecem às pessoas capacidades computacionais e comunicacionais, antes impossíveis, para criar redes sociais ad hoc que estão

---

<sup>20</sup>De acordo com a pesquisadora brasileira, “O manifesto alertava para o enriquecimento da nossa experiência espacial pela sobreposição de camadas de informação – imagens, textos, sons – disponibilizados por dispositivos móveis e computação sem fio habilitados com GPS e alimentados por um intenso espírito comunitário (p. 131).

mudando as relações humanas entre si e com o espaço tempo” (SANTAELLA, 2008, p.131)

Nota-se, dessa forma, que se abrem diferentes perspectivas em relação aos modos de interação dos indivíduos no e com o espaço urbano. Ao subverter a ideia de que o ciberespaço isolaria os seus usuários na interface da internet, as mídias que mesclam funções de mobilidade e localidade apontam para a fusão cada vez maior de espaços urbanos e digitais. Basta observar a existência de games, como o Pokémon Go, que, por meio de diferentes recursos, faz das ruas verdadeiros tabuleiros de disputa.

Interessante pensar, a partir dessas circunstâncias, que as mídias locativas vão muito além de dispositivos que mesclam conteúdos informacionais e físicos, mas que também representam funções diferentes, tal como as classificadas por Lemos (2007). De acordo com este pesquisador, as mídias locativas podem ser vistas a partir de cinco funções distintas: realidade aumentada, mapeamento e monitoramento, anotações urbanas, geotags e *wireless mobile games*.

Começaremos pela função de *wireless mobile games*, por denotar o agrupamento de uma ou mais das outras funções (realidade aumentada, mapeamento e monitoramento, anotações urbanas e geotags), pois compreendem todos os jogos atrelados aos espaços urbanos e que funcionam seguindo essa lógica, sendo o Pokémon Go um dos exemplos. Conforme afirma Andrade, “os jogos locativos incorporam funções das mídias locativas às suas configurações, utilizando tecnologias e serviços baseados em localização, [...] como recurso para criação de puzzles, desenvolvimento de mecânicas de jogo, narrativa etc” (ANDRADE, 2016, p.09).

Com base nessas definições e partindo do pressuposto que o game Pokémon Go, enquanto uma mídia locativa, incorpora a função de *wireless mobile games* e que, por isso, agrupa as demais funções citadas anteriormente, vamos descrever o modo como as mídias de localização atravessam as relações do cotidiano e se encontram presentes nas ações diárias dos sujeitos. Logo, estamos propondo a leitura do game Pokémon Go no exercício das suas mais diferentes funções enquanto uma mídia locativa, mas sem deixar de suscitar a reflexão acerca de outros dispositivos, que muitas das vezes compartilham dessas mesmas características, mas que passam despercebidos diante dos nossos olhos.

O que se objetiva, pois, não é apenas pontuar a existência de mídias locativas, com dadas funções, seja de realidade aumentada ou de anotações urbanas, mas o quanto a afetação entre sujeito e tecnologia produz, sob diferentes aspectos, novas maneiras de se criar narrativas sobre os lugares e também de se olhar e de se vivenciar esses espaços. É entender

que o fato do famoso monstinho Pikachu estar nas ruas das cidades, seguindo a ideia de realidade aumentada, não implica apenas um chamariz para atrair mais jogadores ou é uma tecnologia inovadora, que, no olhar dos mais otimistas, quebra paradigmas na forma de se jogar, mas sim uma lógica que produz formas de se relacionar com esses lugares, seja nos modos de ocupação, percepção, vivência, vínculo, experiência ou consumo nas e das cidades.

Essa perspectiva nos permite ir muito além da noção de que as mídias locativas, entre eles, os jogos com este perfil, possibilitam, por si mesmas, ressignificações nos espaços urbanos. Busca-se, ao invés disso, ao longo deste estudo, problematizar esses modos de produzir relação com os espaços da cidade. Afinal, de que ressignificação estamos falando? De que forma é possível entender as alterações e os sentidos de lugar produzidos a partir das práticas com tecnologias digitais móveis, de geolocalização e em rede, no contexto deste jogo? Uma pista para introduzir tais questões é a função<sup>21</sup> que André Lemos chamou de realidade aumentada, que é um dos elementos constitutivos da experiência do Pokémon Go.

#### 1.4.1 Função de realidade aumentada

A função da realidade aumentada no game Pokémon Go é uma das mais evidentes. Ocorre quando conteúdos eletrônicos transbordam os ambientes digitais e se perpassam, de algum modo, a nossa realidade.

No caso do Pokémon Go, esse recurso possibilita a integração dos monstinhos nas paisagens das ruas, especialmente, quando o jogador ativa a câmera do seu smartphone. Não necessariamente o recurso de realidade aumentada é imprescindível para que aconteça a captura de algum conteúdo digital em praças, calçadas, ruas e shoppings, mas certamente representa um diferencial, haja vista o depoimento de uma das jogadoras entrevistadas (A.B), durante o levantamento de informações preliminares sobre a dinâmica do game: “Eu não conhecia a realidade aumentada, nunca tinha tido contato. Então, ter ‘pokemon na rua’ foi bem novo para mim<sup>22</sup>”.

De modo similar, o mesmo pode ser notado no grupo fechado do Facebook, o Pokémon Go-RJ, em que os jogadores compartilham, entre muitas outras coisas, imagens dos

---

<sup>21</sup> Além desta função, Lemos propõe outras quatro, no âmbito de seus estudos sobre mídias locativas, e que serão apresentadas nos próximos subitens.

<sup>22</sup> Entrevista concedida pela jogadora A.B no dia 20 de julho de 2017, como uma das etapas do processo de levantamento de informações preliminares sobre a dinâmica do game e a interação dos jogadores nos espaços das cidades.



momentos de captura e de interação com os monstrinhos nos espaços das cidades (Fig.1), denotando sempre que possível o aspecto de realidade aumentada presente no jogo.

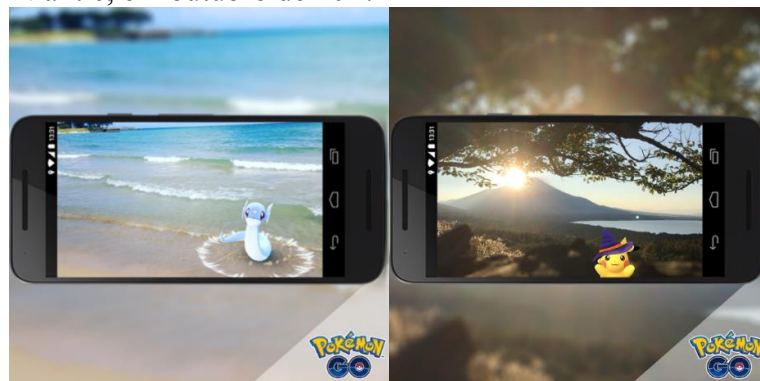
Figura 1 - Jogador mostra momento de captura de um monstro Pokémon, com recurso de realidade aumentada ativado na região central do Rio de Janeiro



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon GO-RJ

A própria Niantic estimula o uso da realidade aumentada durante a imersão no game (Fig. 2), justamente por entender que esse é um dos diferenciais na competição. Uma dessas formas de estímulo foi a criação, em outubro de 2017, mais de um ano após o lançamento oficial do game no mundo, do primeiro concurso de fotos de realidade aumentada, que gerou mais de 50 mil imagens, em que 10 foram as vencedoras.

Figura 2 - Exemplos de realidade aumentada. Fotos enviadas por jogadores que participaram do concurso da Niantic, em outubro de 2017



Fonte: site do Pokémon Go Live

É possível também entender o recurso de realidade aumentada a partir de outros detalhes que compõem o game. Ao acessar o aplicativo no dispositivo móvel, o jogador, com base no sistema de geolocalização do seu celular, tem acesso a um mapa digital da cidade, que contém os dados eletrônicos do jogo na região em que ele está interagindo. Ao caminhar pelas ruas, o usuário tende a se aproximar desses conteúdos e, apenas com um clique, uma informação que antes era só eletrônica se torna ampliada, conforme imagens abaixo<sup>23</sup>. Na figura 3, vê-se a tela do game em que os desenhos geométricos na cor azul são pokéstops e fazendo alusão a essa mescla de espaços urbanos e digitais, o pokéstop mais próximo ao avatar do jogo é aumentado, e deixa de ser uma informação digital para se tornar um conteúdo que representa, na verdade, um ponto específico da cidade.

Figura 3 - (à esquerda): mapa digital do game com Pokéstop (à direita): representação do mesmo Pokéstop na cidade



Fonte: arquivo pessoal

No caso aqui demonstrado, um pokéstop, dentro do universo do jogo, trata-se, na verdade, de uma igreja. Segundo Galloway (2004), as tecnologias de realidade aumentada maximizam nossas impressões sobre os objetos do cotidiano, não existindo alteração no objeto em si, mas na forma como o mesmo é percebido ou o experimentado.

<sup>23</sup>Os prints da tela do jogo foram realizados durante as experiências da própria jogadora, nas mediações do bairro de Icaraí e Santa Rosa, em Niterói, no mês de outubro de 2017.

Nesta mesma linha de pensamento, Andrade (2016, p. 22) mostra que, mesmo de modo provisório, os jogos locativos podem alterar os sentidos de lugar, pois “praias, ruas, prédios públicos, dentre outros lugares podem ser transformados temporariamente em terrenos de jogos locativos”.

Especificamente no Pokémon Go, dadas as circunstâncias e a dinâmica proposta, diferentes pontos da cidade se transformam momentaneamente em territórios de jogo, não havendo alteração do objeto ou do lugar em si, como no caso da Igreja, que continua sendo um templo religioso, mas no modo como o mesmo é visto, vivenciado, consumido ou experimentado.

Ainda em referência à entrevista preliminar realizada com a jogadora A.B, a mesma afirmou que nunca percebe ou observa o lugar ao qual o pokéstop ou qualquer outro conteúdo digital do jogo está associado. Isso reforça as prerrogativas de Andrade (2016), demonstrando que mesmo de forma temporária, um ponto comercial, um monumento ou um mobiliário urbano deixa de ser percebido como tal, para ser entendido apenas como elemento de jogo. Ao mesmo tempo, essa mesma jogadora, moradora do Vigário Geral, zona norte do Rio, expôs que passou a visitar com grande frequência alguns espaços públicos no Rio de Janeiro, como o Parque de Madureira e a Quinta da Boa Vista, apenas por causa do jogo, locais esses que, segundo ela, eram visitados (e ainda assim raramente) somente durante o período de férias escolares.

Vê-se, sob esse ponto de vista, que a ideia de alteração do sentido de lugar ou resignificação, proposta por diferentes pesquisadores da área de jogos e de tecnologias digitais e em rede<sup>24</sup>, é muito mais complexa, sobretudo quando relacionada à noção de realidade aumentada. Por mais que determinados pontos de praças e parques, como um chafariz ou uma estátua, sejam percebidos, temporariamente, como territórios de jogo – o que de alguma forma produz um outro olhar acerca destes espaços –, existe, por outro lado, a ocupação destes mesmos lugares por parte de diferentes jogadores. Nota-se, assim, a partir de um primeiro contato de observação com a experiência do jogo nas ruas, dos comentários no Facebook e das entrevistas preliminares, que os espaços públicos, passam, de algum modo, a ser ocupados e vivenciados de diferentes formas por grupos interessados em jogar e constituídos tanto por pessoas que podem desconhecer o local ou pouco frequentar, como o caso da jogadora entrevistada.

---

<sup>24</sup> As principais referências teóricas para fins deste trabalho são as contribuições de Luiz Adolfo Andrade (2016) e André Lemos (2007)

Logo, é possível entender neste primeiro momento que a própria função de realidade aumentada, tal como as demais inerentes ao Pokémon Go e que veremos adiante, provoca um outro olhar junto à determinadas áreas. Isso se torna evidente ao compreender que os próprios jogadores enxergam, por exemplo, os mobiliários urbanos ou prédios públicos enquanto objetos de jogo, o que por si só já ressignifica a experiência de lugar. Mas também, sugerimos aqui que o processo de ressignificação pode ocorrer com base na ocupação e na vivência em diferentes ambientes, que são percebidos e consumidos com outras finalidades, já que determinados locais passam a serem vistos enquanto áreas de confraternização, lazer e diversão, algo que não necessariamente era percebido anteriormente, tal como exposto pela jogadora entrevistada, que frequentava o Parque Madureira raríssimas vezes com esta finalidade.

A função de realidade aumentada não esgota todas as reflexões do game Pokémon Go, analisado neste momento enquanto uma mídia locativa, sob a perspectiva das classificações de André Lemos (2007). Conforme exposto anteriormente, o jogo em questão agrupa outras características que ratificam o seu caráter de mídia de localização, tal como a função de mapeamento e monitoramento.

#### 1.4.2 Função de mapeamento e monitoramento

Assim como é possível perceber a função de realidade aumentada no Pokémon Go, notou-se, a partir da observação do grupo fechado do Facebook, o Pokémon Go-RJ, e tendo em vista a experiência da pesquisadora como jogadora iniciante, que o game, enquanto uma mídia locativa, também está associado à função de mapeamento e monitoramento. No que se refere a essa questão, Hemment (2009, p. 48) aponta que com as tecnologias em rede “deixamos os rastros de informação conforme usamos nossos equipamentos favoritos”. Ao correlacionar tal pensamento às principais tecnologias de acesso cotidiano, percebe-se, por exemplo, que o simples uso do aplicativo Uber<sup>25</sup> já é suficiente para que o usuário tenha seus rastros monitorados para diferentes fins. De forma semelhante, o mesmo pode ocorrer no Pokémon Go, tendo em vista que o caminhar pelas ruas da cidade em busca de interação com os monstros e os demais elementos só se torna possível com a ativação do GPS (sistema de posicionamento global), denotando os principais trajetos de caminhada do jogador pelas urbes.

---

<sup>25</sup> O Uber é um aplicativo de transporte particular, que funciona de acordo com a localização do usuário e do motorista, disponível a partir da ativação do GPS nos dispositivos móveis de ambos interagentes.

A discussão acerca dos mecanismos de vigilância, controle ou monitoramento na contemporaneidade é objeto de estudo de diferentes pesquisadores<sup>26</sup>, sobretudo, quando relacionados às tecnologias em rede, de mobilidade e de localização. Para Lemos,

“as mídias locativas, onde localização e mobilidade significam possibilidades de produção de sentido no espaço e nos lugares, são também instrumentos de controle, monitoramento e vigilância de lugares, espaços e indivíduos, agora enredados em bancos de dados moduláveis, sensores ubíquos e onipresentes, redes sem fio fluidas e inteligentes, dispositivos de localização ‘atentos às coisas.’” (LEMOS, 2009, p. 630)

Partimos aqui do pressuposto que a noção relativa aos aspectos de monitoramento e de controle caminha junto às mídias locativas, suas características e funções. Por esse motivo, é necessário levantar uma breve discussão sobre essa questão, sobretudo, no que se refere ao Pokémon Go. A reflexão deste tópico objetiva, assim, apresentar brevemente os dados que correlacionam este game às redes de monitoramento da contemporaneidade, sem deixar de considerar o impacto desse processo nas experiências citadinas, tendo como base, sobretudo, os aspectos de controle que se dão no ato do jogo e no instante em que os jogadores acessam o aplicativo, visualizam o mapa digital da cidade e são direcionados para as áreas de interação com os monstros e outros conteúdos eletrônicos integrados aos espaços urbanos.

Há de se considerar que, justamente, por ser uma mídia locativa e por sobrepor camadas informacionais às cidades, a lógica do game é permeada por implicações inerentes às ideias de vigilância distribuída (BRUNO, 2013), colocando em voga, também, certo controle nas ações e nos comportamentos dos jogadores. Isto pode implicar em outras experiências com os espaços urbanos, tal como os observados nas interações entre jogadores no grupo do Facebook, o Pokémon Go-RJ, e a própria experiência da pesquisadora nas suas incursões enquanto jogadora, conforme os apontamentos digitais sinalizados na plataforma do jogo.

Olhar para as atuais redes de monitoramento e de controle, principalmente quando associadas a um jogo móvel locativo, requer o entendimento acerca da formação do que Foucault (1987) chamou de “sociedades disciplinares”. O ato de vigiar, monitorar e controlar não nasce, porém, com as novas tecnologias de informação e de comunicação, com os dispositivos móveis, como smartphones, com as redes sociais locativas, como Foursquare ou com as redes de sociabilidade online, como Facebook, Instagram e outros. A sociedade disciplinar teria sido, segundo Foucault, impulsionada no período moderno, sobretudo, com a consolidação do capitalismo enquanto modelo econômico e com os ideais iluministas,

---

<sup>26</sup> Ver os trabalhos de Drew Hemmet, Ryan Griffs e Preemptive Media na obra “Mediações, tecnologia e espaço público. Panorama crítico da arte em mídias móveis” (BAMBOZZI, L; BASTOS, M; MINELLI, R; 2009)

levando à institucionalização do poder por meio de mecanismos de vigilância, como prisão, escola, hospício e outros. A partir da segunda guerra mundial, contudo, Deleuze (1992) aponta para a emergência de formas de poder mais sutis, consideradas próprias e relativas ao que ele chamou de “sociedades de controle”, que privilegiam os processos de constituição do próprio indivíduo em detrimento de um poder coercitivo atuante de fora para dentro. É interessante pontuar que as considerações desse autor partem de uma perspectiva que ele mesmo denomina de “sócio-técnica” (DELEUZE, 1992, p.225). Por isso, vê-se a transversalidade do controle, o atravessamento de todos os corpos e espaços e ao mesmo tempo de nenhum, algo que converge com as características das atuais tecnologias de informação e de comunicação, móveis, locativas e ubíquas.

Desse ponto de vista, é necessário refletir sobre a formação de redes de monitoramento na contemporaneidade, especialmente no que diz respeito às tecnologias que se encaixam no perfil das mídias locativas, como no caso do game Pokémon Go. Em diálogo com Deleuze (1992), nota-se uma mudança no modelo de funcionamento dos dispositivos de poder, isso porque estes tendem a se tornar cada vez mais transversais e incorporados às novas mídias, voltados ao rastreamento das ações em rede e on-line, que são de interesse de diferentes áreas, da saúde à segurança (BRUNO, 2013). Embora não se possa afirmar que a finalidade primordial das mídias digitais é o monitoramento ou o controle, percebemos que fins comunicacionais, de sociabilidade, de entretenimento e outros são imanentes a essas tecnologias e podem, inclusive e eventualmente, subverter essas lógicas de vigilância e controle, como é o caso do objeto deste estudo, tal como veremos mais adiante.

Ainda sob essa ótica, compartilhamos do ideal que é a partir do monitoramento dos espaços urbanos que se nota o quanto a perspectiva de controle atravessa as mídias locativas. Percebe-se assim que os mecanismos de poder não atuam mais apenas sobre o indivíduo localizado em espaços físicos fixos e definidos, como prisão, escola ou hospício. Mas a incidência desses fatores se perfaz, inclusive, sobre a conduta e as ações dos sujeitos que circulam livremente pelas cidades, acompanhados por tecnologias móveis e ubíquas, fazendo com que os próprios locais de circulação também se tornem potencialmente visíveis e rastreáveis.

É nesse cenário que se encontra o Pokémon Go. Dadas as peculiaridades do game, notou-se, em uma observação preliminar de campo (on-line e presencial), que o estabelecimento de modos de monitorar se faz necessário, já que a dinâmica do jogo depende da localização dos sujeitos nos espaços urbanos, atrelado ao recurso de GPS dos seus smartphones. Inclusive, esta temática foi alvo de brincadeiras entre os próprios jogadores de

Pokémon Go, em um dia que realizei incursão na Praça XV. Uma das jogadoras, a RT, moradora de São Gonçalo e que começou a jogar somente por causa do filho – que, por sinal, hoje não interage mais –, em um dado momento olhou para o smartphone e começou a falar, próxima ao microfone, que a Niantic poderia estar vigiando as ações dela e ouvindo o que eles estavam falando sobre o game. Isto porque naquele momento eles estavam criticando algumas regras impostas pela desenvolvedora do jogo. Considerei o fato curioso, porque, em algum momento, a desconfiança ou suspeita acerca do rastreamento das suas atividades nas ruas das cidades também faz parte do cotidiano dos Treinadores de Pokémon, mesmo que não se tenha conhecimento sobre a possível consequência da coleta dessas informações.

Com base nisso, não se pode descartar o levantamento de alguns dados sobre a dinâmica do jogo relacionados às ideias de vigilância. Tal como incidem mecanismos de monitoramento e captura de dados na internet a partir das interações dos usuários (BRUNO, 2013), a mesma dinâmica se estende aos espaços híbridos, uma vez que rastros sobre os próprios jogadores e os locais por eles percorridos são deixados a todo instante.

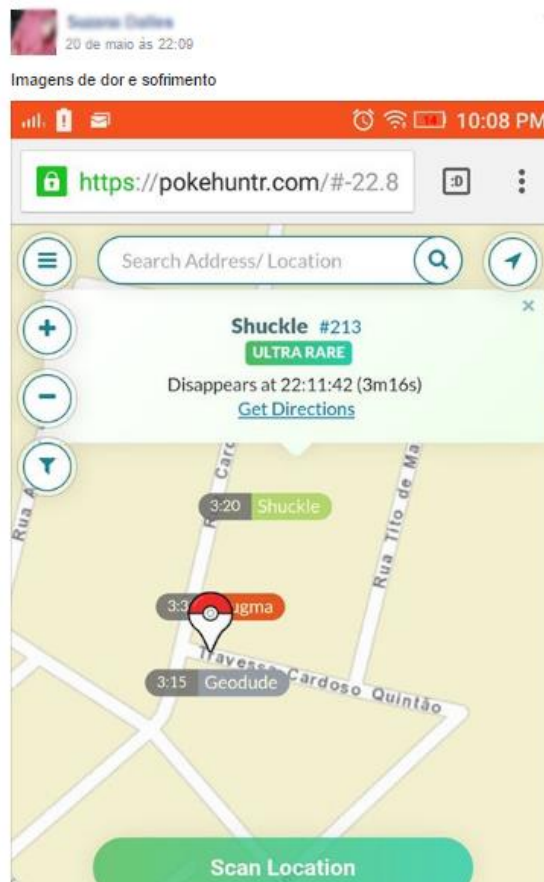
O fato do Pokémon Go sugerir a ocupação controlada de determinados espaços da cidade (em virtude dos apontamentos eletrônicos descritos no mapa digital presente na plataforma do game) pode levar à coleta, ao arquivamento e ao levantamento de dados sobre as passagens e as ocupações urbanas dos próprios indivíduos. Mas também existe a produção de informações, sobretudo imagéticas, de ruas, praças, parques, centros comerciais, que são registrados à medida que os jogadores ativam o recurso de realidade aumentada a partir da câmera fotográfica dos seus smartphones. Sugere-se, dessa forma, que as informações capturadas na interação com o game podem se tornar subsídios para diferentes campos: segurança, educação, lazer, etc tal como ocorre na relação com outras mídias digitais e online, levando à formação de bancos de dados e perfis comunicacionais (BRUNO, 2013).

Mas, na contramão deste processo, é importante pontuar a existência de aplicativos e sites<sup>27</sup> dentro da experiência de jogo do Pokémon Go, desenvolvidos em colaboração pelos jogadores e chamados de “radares”, que mapeiam os territórios das cidades e apontam para a existência de Pokémons nas mediações em que o jogador se encontra. Estes aplicativos tendem a informar a exata localização do conteúdo digital no espaço urbano e o tempo em que o mesmo ficará disponível para interação (Fig. 4)

---

<sup>27</sup>Os dispositivos de rastreamento ou radares são desenvolvidos pelos próprios jogadores, no intuito de identificar os conteúdos digitais do game integrados à cidade. Atualmente, existem inúmeros aplicativos e sites que realizam essa “busca” avançada, sem o conhecimento da Niantic. Informações adicionais sobre um desses aplicativos podem ser obtidas em: <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2016/07/como-usar-o-poke-radar-que-ajuda-encontra-criaturas-em-pokemon-go.html>. Acessado em 06 de julho de 2017

Figura 4 - tela do do site Pokehuntr



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon GO-RJ

As evidências apontadas acima mostram que as noções de monitoramento e de controle são, ao mesmo tempo, alteradas pelas atitudes dos próprios jogadores na articulação com o jogo. Isto porque, a partir da apropriação destes sites e aplicativos de rastreamento, que identificam os elementos digitais do game, vê-se uma forma particular de uso das tecnologias de monitoramento, redirecionado e aplicado aos modos de leitura dos dados que compõem o game e aos interesses dos jogadores.

A criação desses radares é fruto da iniciativa de jogadores-programadores, que partem de técnicas e de diferentes recursos de programação para identificarem no sistema da Niantic, desenvolvedora do Pokémon Go, os lugares da cidade com camadas informacionais do jogo (monstrinhos, ginásios e outros), aproximando-se muito das atividades inerentes à cultura hacker (CASTELLS, 2003), práticas, inclusive, muito antigas, oriundas desde o surgimento da internet. Foi em virtude da criatividade e da cultura hacker que muitos avanços no ambiente da internet foram alcançados nos dias de hoje. De forma similar, foi a inventividade dos jogadores-programadores de Pokémon Go que impulsionou novas conquistas na plataforma do jogo. A inclusão do marcador de tempo para o início das batalhas e um ícone



no canto direito da tela do game, que aponta para a existência de monstros e ginásios próximos, são alguns dos exemplos. Tais recursos não existiam meses após o lançamento do jogo, mas já vinham sendo vislumbrados nos radares extraoficiais, desenvolvidos pelos Treinadores de Pokémon.

Por mais que a Niantic se esforce para proporcionar um ambiente de jogo cada vez mais “adequado”, muitos jogadores ainda criticam tais ambientes. TH, por exemplo, em uma das nossas conversas pelo Facebook Messenger, fez questão de destacar que o mapa digital do game é debilitado e que ele mesmo faz uso do mapa on-line chamado de Beirute Scan, que mostra conteúdos digitais a longa distância. Nas palavras dele “o mapa do jogo é ruim. Os próprios jogadores criaram mapas pra poder ver o que tem onde não mostra”. Além disso, ele ainda explicou que existe um aplicativo, chamado de Pokétrack, que tem basicamente a mesma funcionalidade do Beirute Scan. Sobre o desenvolvimento do mesmo, ele destacou: “criamos no aplicativo bots que ficam rodando até 2000 km se quisermos colocar esse raio. É como se tivesse uma pessoa jogando”.

A curta introdução sobre a criação dos aplicativos extraoficiais são essenciais para compreendermos que a existência destes novos mecanismos de leitura do jogo, indo além das regras impostas pela desenvolvedora do game, complexificam a lógica de monitoramento e controle, no sentido de que o próprio jogador também pode vigiar e controlar o sistema da Niantic e, ainda, a cidade, com interesse nos elementos digitais do jogo que se sobrepõem aos espaços físicos. Diferentemente da proposta do game, que aponta para elementos espaçados pelas urbes e de acordo com a localização do jogador via GPS, esses aplicativos, em casos específicos, tendem a mostrar aglomerações de monstros (às vezes, raros) pelas ruas, praças e em diferentes regiões, sem necessariamente o recurso de geolocalização estar ativado<sup>28</sup>. Ou seja, de qualquer lugar – casa, escola, trabalho –, o jogador também pode identificar os locais com acúmulo de elementos do jogo.

Ademais, à medida que os jogadores procuram os lugares com aglomeração de Pokémons seguindo a lógica desses aplicativos e sites de rastreamento, outros espaços (ruas,

---

<sup>28</sup>O site Pokehuntr é um desses exemplos. Basta acessar o site, digitar o nome da cidade ou ativar o recurso de geolocalização do dispositivo em que a busca é realizada para que, de imediato, sejam mostradas as camadas informacionais do jogo mescladas à cidade no momento da pesquisa. Nem sempre todos os conteúdos digitais do jogo serão evidenciados neste tipo de site ou aplicativo que tenha recurso similar, mas existe o esforço de grupos de jogadores-programadores para que essa leitura seja a mais fidedigna possível. Para fins de discussão neste trabalho, realizou a busca no site em questão, sem ativar o recurso de geolocalização do notebook, no intuito de encontrar elementos digitais do game na cidade do Rio de Janeiro (“Rio de Janeiro” foi o termo inserido no campo de busca). Ao ativar a “varredura” deste local, diferentes monstros foram evidenciados e o seu tempo de caça. Notou-se, inclusive, grande concentração de dados da Avenida Presidente Vargas em direção à Zona Sul. Informações obtidas em: <https://pokehuntr.com/>. Acessado em 08 de julho de 2017

praças e bairros) deixam de ser percorridos, logo, deixam de ser monitorados e vigiados. Ou seja, com base nesse pressuposto, nem todas as áreas da cidade tornam-se “visíveis” – e monitorados e rastreáveis – dentro da proposta do jogo, sobretudo, quando da presença de recursos que parecem subverter os princípios pré-estabelecidos.

Mais um fator que corrobora com a ideia de aglomeração de elementos em determinados locais diz respeito a algumas práticas mercadológicas inerentes à lógica do game. Assim que o mesmo foi lançado, alguns estabelecimentos comerciais e privados<sup>29</sup> compravam recursos – denominados de “incensos”, que podem ser adquiridos até hoje – na loja do aplicativo, com o intuito de aproximar Pokémons dos seus espaços, durante um tempo determinado. A intenção do empresário era atrair o máximo de clientes para o seu entorno. Porém, ao aglomerar jogadores em locais limitados, mais uma vez nem todas as áreas da cidade tornam-se rastreáveis ou monitoradas, porque o fluxo de jogadores se modula, conforme as estratégias que surgem fora do curso “normal” do jogo.

Essa breve colocação sobre os mecanismos de poder e de subversão de poder que atravessam às práticas de jogo e as relações estabelecidas no ato de jogar Pokémon Go evidenciam uma das funções mais características das mídias locativas nos dias atuais: monitoramento e controle. No caso específico do jogo, observamos que as nuances relativas a esses aspectos impactam, também, nos modos de caminhar pelas ruas das cidades e de ocupar os espaços públicos, já que nessa interação existe a real dependência dos apontamentos eletrônicos dispostos nos mapas digitais das cidades, estejam estes oficialmente associados à plataforma de jogo ou não, como no caso dos aplicativos e radares extraoficiais que sugerem uma infinidade de conteúdos espalhados e concentrados em diferentes áreas da cidade, indo além das informações disponibilizadas pela Niantic, segundo a geolocalização do jogador.

Contudo, a importância de trazer um tópico específico sobre essas questões reside, especificamente, em dois fatos. Primeiramente, para contextualizar as questões relativas ao monitoramento e ao controle de espaços urbanos e de indivíduos a um dado momento em que se proliferam tecnologias, com características de extrema importância para esse estudo: mobilidade e localização. E, em um segundo lugar, para demonstrar que algumas das funções das mídias locativas, em especial a descrita neste tópico com maior riqueza de detalhes, é também incorporada pelo Pokémon Go, produzindo modificações na relação com a cidade, na apropriação de determinados espaços, na percepção de um outro sentido de lugar por parte de alguns jogadores no que se refere a áreas específicas; bem como proporciona, no conjunto de

---

<sup>29</sup> Informações encontradas em: <https://www.linkedin.com/pulse/como-alavancar-um-neg%C3%B3cio-jogando-pokemon-go-guia-alan-de-almeida>. Acessado em 13 de julho de 2017

ações inerentes ao jogo e à mobilidade física dos seus participantes, a ocupação, vivência, uso e consumo dos territórios urbanos. De alguma forma, a própria função de mapeamento e monitoramento neste jogo móvel locativo de realidade aumentada sugere uma série de ações que contribuem para diferentes experiências de e nas urbes.

Continuando nesta linha de pensamento, no próximo subitem, vamos abordar mais uma função das mídias locativas, no caso, trata-se das anotações urbanas em relação ao Pokémon Go e as experiências cidadinas.

#### 1.4.3 Função de anotações urbanas

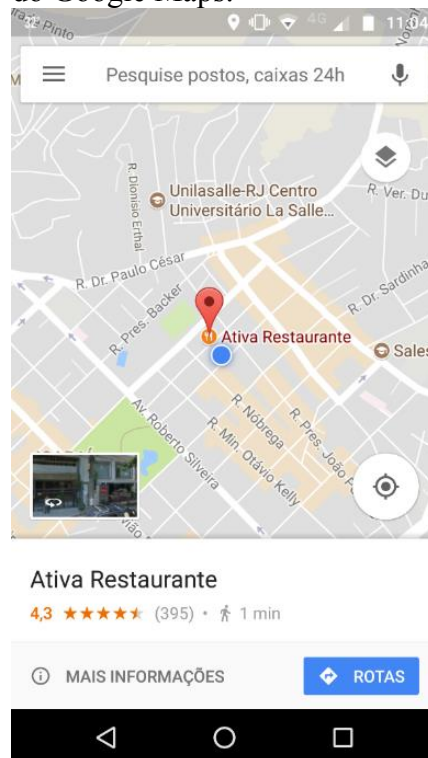
Como dito anteriormente, o game Pokémon Go, enquanto uma mídia locativa e segundo as classificações de suas funções por Lemos (2007), pode ser compreendido a partir da função de *wireless mobile games*, agrupando uma ou mais funções, como as já analisadas em tópicos anteriores: realidade aumentada e monitoramento e mapeamento. Em consonância com essa proposta, identificamos também a função de anotações urbanas no game Pokémon Go, com base em observações de grupos de jogadores (on-line e presencialmente).

Para Lemos (2007), as anotações urbanas representam a inserção de escritas eletrônicas no espaço das cidades, a partir do uso de celulares, etiquetas RFDI e outros, que são postadas digitalmente “em um espaço geográfico pelo uso de coordenadas de GPS para ser recebida assincronicamente por um outro usuário” (SANTAELLA, 2008, p.23) e que podem compreender texto, imagem ou vídeo.

Baseando-se no pressuposto que uma pichação em um muro da cidade, tal como a inserção de cartazes e banners em postes, são anotações de cunho analógico, vê-se que por meio da plataforma dos mapas digitais, como o Google Maps, é possível realizar a anotação de diferentes conteúdos, em determinadas localidades. Por exemplo, ao realizar a busca de alguma rua, ponto comercial ou turístico nesta plataforma, e ao clicar no conteúdo do seu interesse, expandem-se informações, sobretudo, imagéticas. Na sua maioria, essas imagens são inseridas pelos próprios interagentes durante uma visita ou passagem corriqueira, denotando aqui uma forma de intervenção nas relações com o espaço, que agrega valor e sentido àquele território. Além disso, a função de anotação urbana expõe o quanto as cidades se encontram infiltradas por tecnologias que corroboram com o propósito de escritas eletrônicas, como os dispositivos móveis, de geolocalização e redes sem fio de acesso à internet.

Apenas para exemplificar o abordado acima, vê-se na imagem da figura 5, nas proximidades do local em que encontra a pesquisadora, que ao clicar em “Ativa Restaurante”, abre-se uma infinidade de fotos de frequentadores do espaço, variando entre fotos internas do estabelecimento até pratos de comida e mesa com amigos.

Figura 5 - pesquisa sobre anotações urbanas no aplicativo do Google Maps.



Fonte: arquivo pessoal

A possibilidade de inserir escritas digitais sobre um local só será disponibilizado para o usuário caso o aplicativo do Google Maps esteja instalado no seu dispositivo móvel e se, nas configurações do smartphone, o recurso de localização do mesmo estiver ativado. Por consequência, não se pode partir da suposição de que todas as pessoas são interpeladas no seu cotidiano com sugestões para criar narrativas sobre os lugares, seja por meio de fotos, vídeos ou textos. Apesar disso, vê-se por meio destes exemplos a maneira como a função de anotações urbanas eletrônicas das mídias locativas é mesclada às experiências dos sujeitos nas cidades. Para além de ser uma informação ou um dado útil para outra pessoa, o fato do indivíduo ser demandado durante a sua passagem por um estabelecimento comercial ou bairro, implica, entre outras coisas, na forma como o próprio lugar é percebido, visto e

compreendido e, em seguida, narrado e compartilhado para outros visitantes e/ou consumidores.

Seguindo este propósito, percebe-se que o game Pokémon Go faz uso deste tipo de possibilidade, adequando-se ao objetivo do jogo. Vê-se que também é possível acrescentar escritas eletrônicas sobre os lugares de passagem dos jogadores no intuito de auxiliá-los na competição e nos resultados obtidos.

Assim que o jogo foi criado, o Google Maps<sup>30</sup> alterou as configurações do seu aplicativo a fim de que os Treinadores de Pokémon pudessem anotar eletronicamente no espaço urbano os lugares de passagem dos mesmos, conforme a captura de Pokémons, com a possibilidade ainda de escrever no mapa o tipo de ninho dos monstrinhos que tem no local, além de outros dados<sup>31</sup>. Ressalta-se aqui, para além das questões relacionadas ao potencial de anotação eletrônica evidente no jogo, que a rede do Pokémon Go compreende questões tecnológicas, mas também mercadológicas, sendo sociotécnica por natureza.

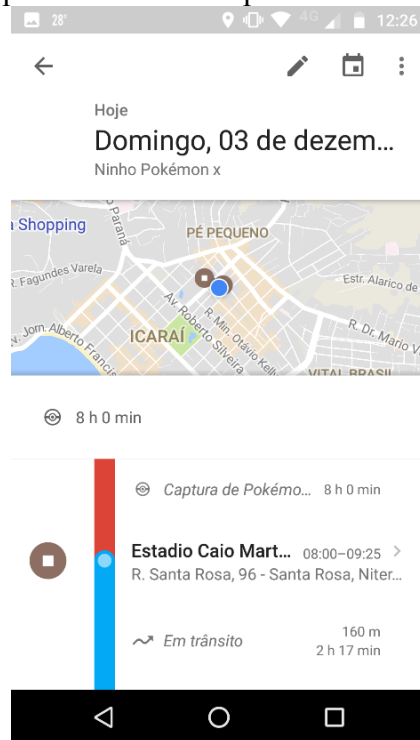
Há de se considerar, contudo, que antes do jogo ser oficialmente lançado, já existia a possibilidade de anotação urbana no aplicativo do Google Maps, por meio do qual o usuário também inseria informações dos locais em que ele visitou ou esteve, tal como o meio pelo qual ele chegou até o local, seja a pé, andando de skate, de carro, metrô, nadando e muitas outras possibilidades. Hoje, em virtude do jogo, existe mais uma categoria, que é a de “captura de Pokémons”, justamente, para facilitar as idas e vindas dos jogadores e evidenciar o histórico de deslocamento em virtude do game. Assim que o jogador entra no aplicativo do Google, ele pode procurar o local em que está ou esteve, caso não tenha o feito de imediato, inserir o horário e anotar a sua ação, demarcando as suas práticas naquele território. Na imagem abaixo (Fig.6), destacamos o funcionamento desse tipo de recurso, com base nas experiências da pesquisadora enquanto jogadora-iniciante. No caso em questão, o aplicativo do Google Maps instalado no celular foi aberto para que a informação “captura de pokémons” pudesse ser inserida, de acordo com a localização e o horário da ação do usuário. Dados adicionais podem ser acrescentados, caso seja do interesse do jogador.

---

<sup>30</sup> Informações obtidas em <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2016/09/como-usar-nova-funcao-para-pokemon-go-no-google-maps.html>. Acessado em 03 de dezembro de 2017

<sup>31</sup> É importante ressaltar que essa rápida alteração nas configurações do aplicativo do Google Maps é em virtude da própria parceria, desde 2004, existente entre Google e Niantic (conhecida por esse nome desde 2015). A desenvolvedora do Pokémon Go surgiu como uma startup interna no Google, mas no ano de 2015 houve a ruptura das duas empresas. Apesar disso, até hoje, o Google é um investidor da Niantic. Informações obtidas em <https://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2016/08/11/por-um-ano-google-nao-e-dona-de-pokemon-go-mas-colocou-dinheiro-no-jogo.htm>. Acessado em 10 de março de 2018.

Figura 6 - exemplo de anotação urbana do Google Maps para auxiliar na captura de Pokémon pela cidade



Fonte: arquivo pessoal

Cabe ressaltar, ainda, que o fato do próprio jogador anotar eletronicamente as suas passagens urbanas e as ações em dados locais, coloca em cena as suas práticas diárias, seus hábitos e modos de consumo de lugares e espaços, sejam eles públicos ou privados, mas, ao mesmo tempo, também amplia as suas possibilidades junto a esses locais. Isto porque, de acordo com as suas escritas eletrônicas, os jogadores terão acesso aos últimos caminhos percorridos e aos possíveis ninhos de Pokémon do entorno, levando-os novamente à ocupação, ao consumo e às vivências nestes espaços. Tal como relatado por um jogador, o DC, durante a entrevista em profundidade, quando ele retorna a determinadas localidades para a interação com o game, nem sempre a sua principal ação é capturar monstrinhos ou participar de batalhas. Sair da plataforma do game e vivenciar o ambiente, ou melhor, experienciar o espaço urbano, também são atos plenamente possíveis.

Por fim, no tópico que se segue, trataremos da última função das mídias locativas, a geotag, que, inclusive, em alguns momentos confunde-se com a função de anotações urbanas. Apesar disso, reitera-se que o objetivo em trazer a discussão das funções das mídias locativas em relação ao Pokémon Go, é o de apresentar um game de realidade aumentada para além do seu caráter lúdico e de entretenimento. Logo, em cada um desses tópicos, procura-se apontar para questões observadas ao longo de interações presenciais, on-line e da experiência como jogadora, que reforçam a ideia de que o Pokémon Go é uma mídia de localização, que complexifica as experiências na cidade.

#### 1.4.4 Função de geotag

No que tange à função de geotag, mais uma na classificação de Lemos (2007) acerca das mídias locativas, vê-se que o objetivo é o de agregar conteúdos digitais textuais em mapas, que podem ser acessados por dispositivos móveis.

Deste modo, outra maneira de consumir a cidade se torna possível com o auxílio das tecnologias em rede, já que

“a relação entre computação ubíqua e mídia locativa, aliada à mobilidade proporcionada pelos atuais artefatos digitais, permitem que a cidade seja além de ‘vivenciada’, também ‘escrita’ e ‘lida’ através de informações que podem ser compartilhadas e distribuídas” (DAHORA, 2012, p.103 APUD SHEPARD, 2011).

Dentro do Pokémon Go, a função de geotag evidencia-se, por exemplo, a partir dos aplicativos e sites de rastreamento, que funcionam como radares extraoficiais no jogo, criados por jogadores-programadores, como já abordado em um tópico recente. No caso, os Treinadores de Pokémon inserem nos mapas digitais das cidades informações textuais da localização do monstinho para captura (Fig. 7). Dependendo do uso de um determinado tipo de aplicativo ou site, fica disponível o endereço completo da localização da criatura, com nome das ruas (algo que não aparece no aplicativo do jogo), além de estar descrito o tipo de ataque ideal contra o monstinho e o tempo que ele estará disponível para caça.

Figura 7 - tela do aplicativo Pokétrack



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon GO-RJ

Tal função de mídia locativa, também presente no Pokémon Go, torna-se um aliado para que os jogadores possam conhecer novos lugares ou até mesmo retornar a espaços raramente visitados. Este foi o caso de dois jogadores moradores a zona norte do Rio, o TI e IG, que confirmaram na entrevista em profundidade, que as idas ao Campo de São Bento, na zona sul de Niterói, também foram motivadas por aplicativos e sites de rastreamento que compreendem características da função de geotags.

Isso mais uma vez reforça as prerrogativas que as funções das mídias locativas, sejam elas de **realidade aumentada, monitoramento e mapeamento, anotações urbanas ou geotags**, em diálogo com o game Pokémon Go, colocam em evidência todas as possibilidades relativas às experiências nas urbes. Se antes os jogadores não consumiam determinado espaço para fins de lazer por exemplo, hoje, na articulação com o jogo, tal premissa torna-se possível, já que é nesta interação mesclada de tecnologia e cidade que lugares específicos são apresentados e se tornam visíveis no mapa social e de relacionamento de algumas pessoas, dando a entender que um mesmo lugar pode ganhar vários sentidos, inclusive, afetivo e simbólico na visão do jogador.

Ao realizar essas considerações sobre as funções das mídias locativas em relação a um jogo móvel locativo de realidade aumentada, notou-se que é preciso evidenciar uma questão relacionada a essa temática. Embora os principais exemplos tratados anteriormente estejam relacionados ao atual cenário de serviços e produtos tecnológicos, especialmente, no que diz respeito ao potencial das tecnologias geoespaciais e às redes sem fio de conexão à internet, existe diferença entre mídia locativa digital e analógica.

Uma placa de rua ou um letreiro também pode ser classificado como mídia locativa, tendo em vista que insere informação a um dado lugar, só que de modo estático. Da mesma forma, Santaella (2008) aponta que foi no campo artístico que se desenvolveram os projetos mais instigantes de mídia locativa, em torno dos anos 60 e 70 do século XX, antes mesmo da aparição das tecnologias digitais e em rede, como o bluetooth ou as etiquetas de radiofrequência.

Como crítica à artificialidade e à comercialização da arte e, ao mesmo tempo, como posicionamento político, a ideia era situar as práticas artísticas geograficamente, ou seja, nas paisagens urbanas e não, necessariamente, nas galerias ou nos espaços de exposições, como instalações e esculturas ao ar livre, arte participativa nas ruas e outras. “É o local que aciona o planejamento e a criação da obra. Esta se integra de modo tão imperceptível no lugar escolhido que fica difícil determinar as fronteiras entre a arte e o ambiente de que ela é parte”.



(SANTAELLA, 2008, p. 134). Percebe-se, assim, que a fusão da obra com o espaço urbano faz da mesma uma mídia locativa, pois incorpora informação a um dado local.

Ressalta-se ainda, de acordo com Santaella (2008), que essa forma de explorar a cidade, reinventa sentidos e experiências com os espaços. Essas experimentações criam novas conexões que muito se aproximam das práticas da psicogeografia, cuja ideia norteadora estava centrada no deambular sem rumo pela cidade, como modo de subversão aos modelos pré-estabelecidos de ocupação dos espaços. Lemos reconhece a importância dessas experiências e sua conexão com as tecnologias digitais móveis e afirma que:

andar com dispositivos móveis permite leituras e escritas do espaço com informação digital muito próxima da arte do andar dos situacionistas, dadaístas e surrealistas. As mídias locativas e os territórios informacionais atualizam as formas de deriva do espaço urbano. (LE MOS, 2007, p.13)

As considerações sobre as práticas artísticas no século XX, compreendidas também enquanto mídias locativas, não sugerem que, nos dias atuais, artistas e simpatizantes desconsiderem o potencial dos dispositivos móveis, dos recursos de geolocalização e das redes sem fio de acesso à internet, pelo contrário. Com elas, reconhece-se que as experimentações com tecnologias digitais nos espaços urbanos não são tão novas e nem se reduzem ao universo gamer. Contudo, nesta pesquisa, observaremos os usos das mídias locativas digitais nesse contexto e também no do que Miller e Matviyenko (2014) chamam de sociedade hiperconectada. Assim, interessa olhar para as tecnologias como aparelhos smartphones, as do tipo wifi, 3G, 4G, bluetooth, GPS, etiquetas de radiofrequência, entre outros, que enviam conteúdo informacional eletrônico para dispositivos móveis por meio de diferentes recursos, integrando mobilidade e localização.

Neste sentido, cabe analisar e estudar o Pokémon Go na sua relação com a cidade, ao partir do pressuposto que para além de ser um jogo e incentivar o entretenimento e o lazer na rua, este tipo de game incorpora elementos distintos e exerce muitas das funções das mídias locativas, produzindo, assim, ressignificações e distintos usos e consumos dos e nos espaços urbanos.

Indo nesta linha de pensamento, vê-se que é praticamente uma tarefa impossível estudar um game com funções de mídias locativas e não criar conexões com a ideia de ubiquidade, até porque uma das principais características de jogos com este perfil é a pervasividade, tal como foi brevemente abordado no início deste capítulo. A partir do instante em que as interações sociais também se estabelecem por meio de aparelhos móveis, redes sem

fio de acesso à internet e sistemas geoespaciais, têm-se outro cenário na comunicação, denominado de ubíquo.

Segundo Griffs (2010, p. 154), “as mídias locativas se beneficiam dessa implantação de tecnologias de comunicação enquanto ‘ubíquas’ — presentes em todo lugar, o tempo todo e muitas vezes despercebidas e inacessíveis”. Isso porque, ao possibilitar o deslocamento por diferentes espaços, sem, necessariamente, existir a locomoção física, os pressupostos da ubiquidade fornecem dados para compreender a dinâmica das tecnologias e dos dispositivos que agregam informação a um dado local. O que seriam as redes 3G, 4G, wi-fi e os sistemas GPS se não tecnologias computacionais que potencializam os fluxos de comunicação e a fusão entre os territórios geográficos e o mundo digital? Para Bambozzi et al. (2009, p. 23), “na cultura em curso, textos, imagens e sons tornam-se ubíquos com o surgimento de aparelhos portáteis, como os PDAs e os cada vez mais turbinados telefones celulares, explosivos em todos os sentidos da palavra”.

Ao observar participativamente a dinâmica do game Pokémon Go, sobretudo, enquanto pesquisadora-jogadora, notou-se, nestas idas e vindas pelas ruas das cidades, que situações diversas surgem na mescla do ambiente urbano e digital. Seja a ativação de um novo campo de batalha ou o surgimento de um ponto para retirada de itens do jogo, como o pokéstop, o que notamos é que “qualquer dispositivo computacional, enquanto em movimento conosco, pode construir, dinamicamente, modelos computacionais dos ambientes nos quais nos movemos e configurar seus serviços dependendo da necessidade” (ARAÚJO, 2003, p.50).

Independentemente da finalidade proposta no game, o que se evidencia, tendo por base Araújo (2003), é a construção de modelos computacionais, baseados na ligação entre o sistema de localização do smartphone do usuário e as redes sem fio de acesso à internet em que o mesmo se encontra conectado, permitindo a comunicação do jogador com o universo do jogo e também com a cidade.

Faz-se necessário considerar que as peculiaridades da computação ubíqua também atravessam os fluxos comunicacionais, impactando nos modos como os indivíduos interagem e criam nichos de sociabilidade no dia a dia. Nota-se, assim, outro momento na comunicação, em que existe a possibilidade de se estar presente e ausente no mesmo espaço.

Ao passo que as tecnologias com características de mobilidade e localização fazem parte do cotidiano dos indivíduos e dos seus movimentos pelas cidades, certamente, muitos limites entre espaços tornam-se transponíveis, possibilitando que qualquer pessoa esteja ligada às questões do mundo físico, sem deixar de criar outras interações no mundo digital. Aqui, retoma-se, mais uma vez, as potencialidades e as características das atuais mídias,

como, por exemplo, o aplicativo de mensagens instantâneas e chamada de voz, conhecido como Whatsapp. Tanto por meio deste aplicativo quanto por recursos similares, como o Facebook Messenger, uma mesma pessoa, para além da sua localização física, pode se fazer presente em dois ambientes distintos, criando vínculos nos dois espaços.

Tendo em vista o exposto, considero que os dispositivos sem fio de acesso à internet e as plataformas de geolocalização, além de serem mídias locativas, são alguns dos muitos artefatos que compõem as redes de computação ubíqua da atualidade, possibilitando, a formação de teias comunicacionais que extrapolam os limites dos territórios geográficos e promovem a interseção entre espaço urbano e digital. Em se tratando, especialmente, do Pokémon Go, observa-se a necessidade de diferentes recursos, com as características da computação ubíqua, para que o jogo aconteça. É na relação entre presença e ausência dos ambientes físico e eletrônico que se desenvolve o jogo. Por estar ligado às cidades, o game, aparentemente, só se torna possível a partir da caminhada e da exploração das ruas, praças e demais espaços públicos, estando o jogador acompanhado de mídias, com funções locativas e ubíquas, como as tecnologias sem fio e o GPS.

### **1.5 Geolocalização: poderes e contrapoderes**

Ao longo de todo este capítulo, buscou-se problematizar, de algum modo, o quanto a técnica é também social, sempre na relação com o game Pokémon Go e as possíveis experiências de cidade atreladas à dinâmica do jogo, pontuadas, neste momento, breve e inicialmente, já que essa discussão se prolongará nos próximos capítulos. Como um híbrido de técnica e sociedade, foi possível perceber que um jogo móvel locativo de realidade aumentada é também uma mídia que incorpora os sistemas de geolocalização, por isso, é locativa, e também uma mídia ubíqua, colocando em cena o exercício simultâneo da ausência e da presença. Indo mais além, analisamos inclusive o aspecto híbrido do game Pokémon Go, evidenciado por meio das conexões da técnica com a cultura, o discurso, o mercadológico, o subjetivo, o político, aspectos inerentes ao cotidiano das cidades.

Ficou evidente também o quanto a desenvolvedora do jogo, em conjunto com grandes corporações, como o Google, exerce certo controle sobre as ações dos jogadores, suas caminhadas, percursos e incursões pelas ruas das cidades, haja vista a discussão tratada em um dos tópicos acima sobre a função de mapeamento e monitoramento nas mídias locativas.

Além disso, notou-se que o gigante Google, por causa do jogo, alterou as configurações de um dos seus aplicativos para dispositivos móveis, o “Maps”, somente para

inserir mais uma ação atrelada aos movimentos dos seus usuários nos mapas das cidades, que agora podem considerar que estão inclusive “caçando Pokémons”. Mas o quanto isso importa para as experiências citadinas relativas ao game Pokémon Go?

É importante levantar essas questões, especialmente, para compreender que um jogo não representa apenas um produto lúdico do setor de entretenimento. É, sim, algo que estimula o consumo de outros produtos e serviços, seja do Google ou da própria Niantic, ou dos comerciantes que se encontram no entorno das áreas de interação e de disputa nas paisagens urbanas. Consumir a cidade, vivenciá-la e experienciá-la através do Pokémon Go é o principal aspecto que estamos analisando neste estudo, mas certamente não é o único. Portanto, não podemos nos esquivar diante de todas as lógicas de poder – e de mercado – que perpassam esse universo.

Paralelamente a isso, vemos também certas ações de jogadores, que se apropriam da tecnologia e muitas vezes subvertem regras importantes, criando, por exemplo, recursos extraoficiais, como os sites e os aplicativos que mostram a aglomeração de monstros e ginásios de batalhas de acordo com a região da cidade, facilitando assim o deslocamento dos jogadores para estes locais. Ou calculadoras que verificam a pontuação de cada monstro capturado (e se vale a pena evoluí-los para um novo tipo de monstro, mais forte e preparado para as disputas nos ginásios) e outras estratégias que alteram o possível poder exercido pela Niantic, o Google e as demais empresas envolvidas.

Dentro deste contexto, chamamos atenção aqui para a questão da apropriação do game pelos próprios jogadores, cujas dinâmicas serão descritas nos próximos capítulos. Por mais que alguns grupos interajam com o Pokémon Go segundo as regras estabelecidas no sistema do jogo, notamos também outras formas de uso, levando à reinvenção das práticas existentes. Seguindo a coerência de todo este estudo, partimos do entendimento de que a tecnologia não é neutra, justamente, por estar imersa em uma rede complexa, constituída de questões sociais, econômicas, políticas e até de poder, que influenciam inclusive nos nossos modos de percepção e usos da própria tecnologia. Sobre isto, o pesquisador José Messias (2016), inspirado principalmente nas contribuições de Michel Foucault e Gilles Deleuze acerca do conceito de Biopolítica, mostra que o poder, ao mesmo tempo que repreende, também incita, produz e suscita. No tocante a essa temática, ele afirma:

Sendo assim, infere-se que o poder não é estanque, muito pelo contrário, ele é relacional, se estabelece pelas movimentações inerentes ao seu funcionamento. Nesse sentido, as resistências são responsáveis por um verdadeiro jogo interno dentro do poder, elas constituem pontos que se opõem às ‘amarras’ do poder pelo

lado de dentro, ou melhor, em um fora enquanto produtor de singularidades, de diferenças (MESSIAS, 2016, p. 87)

Indo mais além, Messias (2016), a partir do levantamento de dados da cultura hacker contemporânea em diálogo com os videogames e a pirataria, aponta que a apropriação das mídias digitais abre espaço para um debate político. Neste sentido, sugerimos que o uso de recursos extraoficiais (como o aplicativo Pokétrack, o site Beirute Scan e outros) pelos jogadores de Pokémon Go compreende, mesmo que não explicitamente, um ato de reinvenção do modelo de jogo predeterminado pela Niantic, porque, no geral, trazem mais informações e mais dados do que o programado pela própria desenvolvedora do game, reconfigurando, portanto, a experiência de cidade e o percurso dos envolvidos pelos espaços urbanos.

Ademais, à medida que jogadores-programadores se apropriam do game e alteram as suas configurações básicas iniciais, notamos um modo particular de uso da tecnologia, que implica em inventividade, tal como exposto, inclusive, pelo pesquisador Michel De Certeau acerca das nossas práticas cotidianas, que podem produzir novos conhecimentos a partir dos fragmentos da cultura em que estamos inseridos.

Ressalta-se, apenas, que nem sempre os próprios jogadores de Pokémon Go, apesar de utilizarem os recursos extraoficiais do game, reconhecem a importância de tais práticas para o jogo ou as enxergam como artifícios inventividade. O jogador DC, por exemplo, é usuário do Beirute Scan, um site que aponta para aglomeração de ginásios e monstrinhos pelos espaços da cidade. Na sua concepção e de modo geral, aplicativos e sites deste tipo são ilegais, mas ele os utiliza não com o intuito de “trapacear”, diferente, ao seu ver, dos jogadores que são usuários do Fake GPS<sup>32</sup>, um recurso que tem a função de alterar a localização do jogador no ato de interação com o game. No seu depoimento durante a entrevista em profundidade, ele destaca:

Eu acabo usando o Beirute justamente porque nele você consegue visualizar todos os ginásios. Além de você poder localizar os Pokémons, você pode localizar os ginásios que você não tem alcance no jogo. Às vezes você vai para Praça XV, você tem a intenção de fazer batalha de reide, que é aonde você junta um grupo de pessoas para derrotar um Pokémon e no fim ao derrotar você ter a chance de captura, né? Às vezes você vai para determinado lugar, daí você não sabe se naquele local já teve batalha de reide ou não. Então, para você não perder o dia, caso ali já tenha aparecido e não apareça mais, aí existe essa opção para você verificar se existe alguma batalha de reide nas proximidades em que o Pokémon, o jogo do Pokémon go ele não mostra para você. Mas eu confesso para você é um tipo de recurso que ele é tão...ele pode ser visto como como uma ferramenta não autorizada como o Fake GPS, entende? Só que cada um tem sua justificativa. Cada um tem seus motivos. Eu

<sup>32</sup> O Fake GPS é um aplicativo disponível para baixar em smartphones Android, utilizado para omitir a localização do usuário no espaço urbano, desde que também sejam feitas modificações no modo de localização fictícia no sistema do celular. Informações disponíveis em <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/fake-gps.html>. Acessado em 18 de agosto de 2018.

vejo que é dessa forma, como eu utilizo o Beirute, eu não...como eu vou explicar...Eu não trapaceio como uma modificação de movimentação do ponteiro do GPS, até porque se eu estou na Praça XV e abro o Beirute e vejo que vai ter uma batalha de reide lá na Lapa, eu não vou me teletransportar para lá. Eu vou me levantar e eu vou até lá. Mas eu não posso deixar de afirmar para você de que isso é um meio ilegal, né? É um meio ilegal porque para ter esse tipo de mapa é preciso de formas ilegais dentro do jogo. É que nem basicamente eu roubar o dinheiro de alguém e dá o dinheiro para você. Você não roubou, mas o dinheiro que você conseguiu é roubado. É mais ou menos nesse raciocínio né? Mas se um dia eles, se a empresa né do jogo do Pokémon go, eles banirem esse tipo de coisa, eu não eu não vou ligar, até porque no começo eu jogava tudo sem isso né. Eu fiquei sabendo por amigos mesmo, mas se eu utilizo é, resumindo, se eu utilizo é porque de alguma forma ele facilita a visualização né? Mas não me faz teletransportar, né? E a fácil utilização: eu não preciso fazer login, eu não preciso fazer nada. Está lá para quem quiser abrir o mapa, né? É só acessar o site, através do GPS do celular, se eu não me engano. Não! Você escolhe a região no site e ele vai mostrar para você. É só você fazer o zoom no mapa para você identificar exatamente que você quer: Pokémon ou ginásio, mas eu uso mais para ginásio. [DC, em depoimento durante entrevista em profundidade].

Aproveitando as considerações de DC, levantamos, por fim, a última discussão sobre as práticas adotadas pelos jogadores, no que tange à apropriação do game Pokémon Go e a adoção de táticas extraoficiais às regras do jogo, como, por exemplo, o uso do Fake GPS. Este aplicativo modifica as lógicas preexistentes e propõem novos meios de interação com o jogo e com os espaços urbanos, sem, necessariamente, existir o real deslocamento físico pelas cidades.

Aproximando-se, novamente, muito das atividades do universo hacker, alguns jogadores-programadores alteram as configurações dos seus smartphones para confundir e modificar a leitura das suas localizações nas cidades, complexificando as práticas de ubiquidade dentro do game, tal como a forma como esses mesmos sujeitos interagem no espaço urbano e com a plataforma de jogo. Apenas para explicar, a partir do Fake GPS e de configuração no celular, um jogador localizado no bairro de São Francisco, em Niterói, pode estar sentado na sala da sua casa e, simultaneamente, caçar monstros na Praça XV, no centro do Rio de Janeiro, como se, de forma literal, o seu corpo estivesse ocupando dois espaços distintos e ao mesmo tempo. Por esse motivo, a denominação de “flyer”.

O embate entre os “flyers”<sup>33</sup>, jogadores que literalmente voam pelos espaços urbanos para capturar monstros, e os “canelas”<sup>34</sup>, aqueles que caminham e percorrem as urbes, tem

<sup>33</sup> “Fly” é uma palavra da língua inglesa, que em português significa voar. “Flyer” é um apelido adotado no universo do game Pokémon Go pelos próprios usuários em referência a jogadores que se utilizam de recursos extraoficiais, o aplicativo Fake GPS, para interagir nas ruas das cidades. A ideia de voar sugere que esses jogadores não caminham verdadeiramente pelas ruas e vielas das urbes e realizam a captura dos elementos do jogo de outras localidades, seja de casa, do trabalho ou de qualquer outro lugar.

<sup>34</sup> “Canela” é outro apelido dado pelos jogadores. Referem-se a todos aqueles que realmente praticam o ato de caminhar no intuito de interagir com o jogo para caça, batalha ou captura de algum conteúdo eletrônico.

ganhado diferentes contornos nas redes sociais da internet, tornando-se uma verdadeira “treta” no mundo dos jogos, conforme veremos nos próximos capítulos.

Do mesmo modo que os sistemas de localização globais podem ser considerados ubíquos, fomentando a discussão sobre a quebra da fronteira entre espaço e tempo e a transposição dos sujeitos entre ambientes físico e eletrônico, abre-se possibilidades para a apropriação e o uso tático dessas mesmas tecnologias, algo que se torna muito evidente no caso do Pokémon Go.

Dado o exemplo em questão, vê-se o auge do exercício da ubiquidade, potencializado por recursos distintos, que produzem, inclusive, inúmeros questionamentos no que dizem respeito aos princípios éticos dentro da lógica do Pokémon Go. Qual é a validade do ato de caçar, batalhar e ganhar itens de jogo sem a interação nas ruas? Seria este um comportamento de resistência ou um ato político, tal como sugerido por Messias (2016) nas suas reflexões acerca da cultura hacker contemporânea? Uma forma de trapacear e burlar as regras do jogo?

A discussão entre “flyers” e “canelas” foi acompanhada de perto nas incursões de rua pela própria pesquisadora. Alguns grupos são completamente contrários ao uso deste tipo de recurso, justamente, porque além de ser uma forma de trapacear no jogo, também coloca em xeque a proposta inicial do game, que é o de caminhar pelas ruas para caçar monstros, realizar batalhas em ginásios e capturar diferentes itens de jogo. Por meio da observação<sup>35</sup>, entre março de 2017 e agosto de 2018, em um grupo fechado no Facebook, o Pokémon Go-RJ, notou-se que, com frequência, iniciavam-se discussões acerca do uso de aplicativos extraoficiais, independentemente da finalidade.

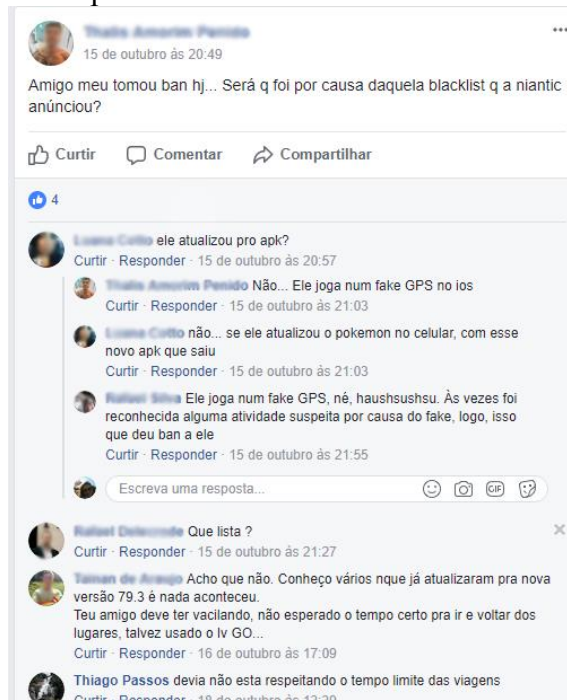
Atenta a todos esses supostos desvios, a Niantic intervém com recorrência em contas de jogadores que, aparentemente, burlam o sistema. No geral, a desenvolvedora do game impede o acesso ao aplicativo pelo jogador envolvido em supostas fraudes. Na figura abaixo<sup>36</sup>, vê-se uma discussão no grupo do Facebook, o Pokémon Go-RJ, a respeito deste tema em outubro de 2017.

---

<sup>35</sup> Aqui, busca-se como referência metodológica a netnografia. De acordo com Kozinets (2014, p.61-62), “a netnografia é a pesquisa observacional participante baseada em trabalho de campo online. Ela usa comunicações mediadas por computador como fonte de dados para chegar à compreensão e à representação etnográfica de um fenômeno cultural ou comunal”

<sup>36</sup> Print de tela realizado pela pesquisadora, durante observação no grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ, em outubro de 2017.

Figura 8 - discussão entre jogadores sobre as atitudes da Niantic, frente aos usuários que usam aplicativos extraoficiais



Fonte: grupo Pokémon Go – RJ, no Facebook

Para além das medidas tomadas pela Niantic e do comportamento dos jogadores, no que tange aos aspectos éticos que norteiam as suas práticas diárias, o que se evidencia nos exemplos dados é o quanto a noção de ubiquidade pode ganhar novos contornos, algo que, inclusive, será discutido no último capítulo desta dissertação com maior riqueza de detalhes.

Considera-se, de todo modo, importante trazer à tona a existência de mecanismos que alteram as regras do jogo, primeiramente para evidenciar o quanto os jogadores reinventam as práticas criadas e dadas pelos desenvolvedores do game, mas também, e por outro lado, para pontuar o quanto ações como estas podem modificar, mesmo que em um número reduzido, a relação dos jogadores com o Pokémon Go e com a própria cidade, lugar em que o objeto de estudo se manifesta.

Mesmo existindo o uso de aplicativos extraoficiais por parte de alguns jogadores, o Pokémon Go continua sendo analisado, para fins deste trabalho, com base nas suas funções de mídias locativas, e estas, por sua vez, associadas aos recursos de ubiquidade, sem deixar de considerar as afetações possíveis junto às cidades, no que se refere ao uso, ao consumo e à ocupação de espaços públicos. Contudo, não podemos nos esquivar das razões que levam os jogadores a tais práticas, sendo este um dos tópicos de discussão do terceiro e último capítulo.

Ressalta-se, dessa forma, que neste capítulo propusemos desenvolver uma reflexão sobre um jogo móvel locativo de realidade aumentada para além das suas potencialidades de



entretenimento, ao demonstrar que se trata, acima de tudo, de um dispositivo híbrido que agrega diferentes funções de localização, da realidade aumentada às anotações urbanas, e que incorpora diferentes elementos, das redes de acesso à internet aos mobiliários urbanos das cidades, passando por formas de apropriações das tecnologias pelos jogadores, que alteram e complexificam ainda mais as relações entre jogo, tecnologia e espaços urbanos. Pensado enquanto uma mídia móvel, locativa e ubíqua, o Pokémon Go reforça o cenário das cidades infiltradas e ainda nos coloca diante da associação entre técnica e sociedade. Partimos assim do entendimento de que um jogo de realidade aumentada, como o aqui tratado, não se encontra desconectado da nossa realidade, pelo contrário, ele está diretamente associado ao cotidiano das cidades e aos seus espaços públicos.

Certamente, este nosso olhar foi construído ao longo da pesquisa, por meio da aproximação com grupos de jogadores, interações presenciais e on-line, que nos levaram a construir diferentes caminhos. Tendo como base, principalmente, as incursões presenciais em um grupo de jogadores e a realização de entrevistas em profundidade, propomos nos capítulos 2 e 3 a descrição das dinâmicas construídas pela experiência do jogo, dando ênfase para os efeitos das ações dos interagentes humanos e não humanos que integram a teia de relações do game Pokémon Go. Pretendemos, assim, apontar para as possíveis experiências de cidade, mediadas por um jogo móvel locativo de realidade aumentada.

## 2 TRAÇANDO A REDE SOCIOTÉCNICA DO GAME POKÉMON GO

### 2.1 Descrição da rede do jogo: referencial teórico-metodológico

Conforme mencionado na introdução deste trabalho, o interesse em analisar o Pokémon Go na sua relação com a cidade, surgiu de um post no Facebook em meio a inúmeras notícias, fotos e vídeos sobre o sucesso mundial do jogo assim que foi lançado. A publicação, feita por um dos amigos da pesquisadora nesta rede social, não enaltecia o game e todos os recursos que permitiam a interação nos espaços urbanos por meio da tecnologia de geolocalização e realidade aumentada. Pelo contrário, fazia uma crítica ao fato das favelas do município do Rio de Janeiro aparecerem no mapa digital do game apenas como grandes pontos verdes, sem a possibilidade de jogar naquelas áreas, inclusive para o próprio usuário que expôs a situação, já que ele vive em uma favela da zona norte do Rio.

Logo de imediato, essa possível controvérsia chamou minha atenção e me instigou a pensar no game Pokémon Go não somente a partir da perspectiva do jogo, mas enquanto um fenômeno, cujos elementos que o compõe encontram-se inter-relacionados e vão além de aspectos técnicos, colocando em voga também relações da ordem do social e do político. Desde então, pesquisas exploratórias sobre o modo de funcionamento do jogo, a sua conexão com os espaços das cidades, os recursos tecnológicos necessários e etc foram realizadas. Além disso, conversas sobre a quantidade reduzida de conteúdos digitais do jogo em regiões afastadas dos grandes centros, tais como em favelas, tornaram-se cada vez mais frequentes em grupos no Facebook sobre a dinâmica do game, a ponto de provocar o seguinte questionamento: Quais os efeitos de um jogo móvel locativo de realidade aumentada nas experiências de cidade desses jogadores?

A fim de tornar visíveis as controvérsias que perpassam a rede do game em questão, buscou-se, inicialmente, olhar para as ações relacionadas ao Pokémon Go em um grupo específico do Facebook. Foi por intermédio de um destes, o Pokémon Go-RJ, que tomamos o conhecimento superficial de encontros organizados por jogadores, como o “Viradão da Praça XV”, fazendo-se necessária a realização de incursões pontuais em busca de mais pistas e rastros. Ter uma abordagem teórico-metodológica coerente com esses objetivos fazia-se necessário e a Sociologia das Associações ou Teoria do Ator-Rede (TAR), de Bruno Latour (2012), foi adotada como uma das principais referências e inspirações para iniciarmos o processo de observação e descrição da rede sociotécnica do Pokémon Go.

Em referência à TAR, Bruno Latour (2012) afirma que explicar significa traçar uma rede, ou melhor, significa descrevê-la. E o objetivo deste capítulo é justamente este: traçar a rede do game Pokémon Go por meio da descrição dos rastros deixados pelos interagentes que a compõem e dos relatos de alguns jogadores, obtidos, sobretudo, através de entrevista em profundidade. De acordo com o sociólogo francês, um bom relato sob a perspectiva da Sociologia das Associações “é uma narrativa, uma descrição ou uma proposição na qual todos os atores fazem alguma coisa e não ficam apenas observando” (LATOURE, 2012, p. 189).

Para melhor descrever a rede sociotécnica do game Pokémon Go, é preciso, antes de mais nada, destacar algumas questões relativas à Teoria do Ator-Rede. Considerada como teoria-método, a TAR nos coloca diante de uma nova forma de pensar a sociologia, tendo em vista a busca pela investigação da fabricação dos fatos, que só se torna possível mediante a observação do que acontece nas conexões das coisas. Assim, temos atores humanos e não humanos (objetos, discursos, práticas, lugares, imagens e etc), que agem, modificam, provocam desvios e efeitos. Como nos mostra Freire, fazendo alusão à TAR,

somente podem ser considerados atores aqueles elementos que produzem efeito na rede, que a modificam e são modificados por ela e são estes elementos que devem fazer parte de sua descrição. Porém, não há como anteciparmos que atores produzirão efeitos na rede, que atores farão diferença, senão acompanhando seus movimentos, atento aos seus possíveis impactos e repercussões. (FREIRE, 2005,p.31).

No que diz respeito à ideia de rede, Latour expõe a noção de conexões e fluxos. Para além da proposição de um ponto fixo que a sustenta, na TAR a rede é composta por vários nós e distintas alianças, que se transformam e impactam no curso das interações que a compõem.

Neste sentido, e com base nas contribuições de Latour, Freire (2009, p.29-30) ainda aponta que a Teoria do Ator-Rede é “um caminho para seguir a construção e a fabricação de fatos, que teria a vantagem de produzir efeitos que não são obtidos por nenhuma teoria social”. Assim, a TAR evita pressupostos consolidados, mostrando que os fatos são construídos a partir das controvérsias percebidas na própria rede. Para elucidar essa questão, Gonçalves e Maia afirmam que

As controvérsias não seriam apenas conflitos ou paradoxos, mas questões que evidenciam o caráter coletivo e relacional da construção dos fatos. Importa para Latour entender como uma determinada coisa ou situação (uma mensagem, uma forma de atuação, uma tecnologia, um paradigma etc.) se constitui, se mantém no mundo ou então desaparece. As controvérsias seriam para Latour o estado próprio do mundo, pois nada existiria sem modos específicos de sustentação na vida social. É necessário que haja sempre configurações que ordenem e estabilizem forças, coisas e pessoas para que algo exista no mundo”. (GONÇALVES; MAIA, 2015, p.54)

É com base neste contexto e neste referencial teórico-metodológico que pretendemos olhar para o fenômeno do game Pokémon Go não somente a partir da perspectiva do jogo (caráter técnico, especificidades e funcionalidades), mas também do ponto de vista das controvérsias que o constituem em uma rede de relações, compreendida por interagentes humanos e não humanos, da ordem do social, político, econômico, cultural, técnico, afetivo e outros.

Como abordado anteriormente, para Latour uma boa descrição é feita a partir do acompanhamento dos rastros deixados pelos atores que compreendem uma rede. Assim, apresentamos nos próximos tópicos questões relativas ao processo de observação que se deu em algumas frentes – observação on-line e presencial, entrevistas em profundidade, etnografia digital (imersão na plataforma do game enquanto jogadora iniciante), bate-papos em Whatsapp e Facebook Messenger –, complementares entre si e que mostram de alguma forma a complexidade da rede do jogo, cujos atores encontram-se imbricados, provocando diferentes efeitos.

A observação presencial, iniciada em janeiro de 2018, ocorreu junto a um grupo de jogadores que se encontram todos os finais de semana no centro do Rio de Janeiro, no evento denominado por eles de “Viradão da Praça XV”. O ponto de encontro é sempre o mesmo: o skate laranja, um objeto de grande porte localizado em frente à estação das barcas. A quantidade de pessoas que compõem esse grupo varia com grande frequência. Em dias de eventos oficiais promovidos pela Niantic, a desenvolvedora do jogo, o número de jogadores ultrapassa a média dos 100. Em outros finais de semana, percebemos cerca de no máximo 30 jogadores, que circulam entre a Praça XV e os bairros adjacentes. Embora existam certas limitações na escolha de um único local de observação presencial, e por mais que tenhamos conhecimento sobre grupos que se reúnem em outros pontos da cidade do Rio de Janeiro (que, inclusive, em alguns momentos, serão apresentados neste trabalho), optamos por analisar a região central porque o “Viradão da Praça XV” é um encontro consolidado entre os jogadores. Esta percepção é fruto das inúmeras postagens no grupo do Facebook, o Pokémon Go-RJ, sobre tal evento, algo que atrai pessoas de diferentes regiões da capital, da Baixada Fluminense, Região Metropolitana e outros lugares, até porque se trata de um lugar de fácil acesso por meio de transporte público.

Ademais, consideramos também a observação de um grupo fechado no Facebook, desde março de 2017, formado, hoje, por mais de sete mil membros, o Pokémon Go-RJ, além, é claro, dos relatos dos jogadores apreendidos ao longo de muitas conversas presenciais e on-line (Facebook Messenger e Whatsapp), das postagens na rede social mencionada acima e

também da realização de entrevista em profundidade formal com quatro jogadores e uma entrevista em profundidade, que aqui estamos chamando de informal, com um jogador específico, conforme explicação mais abaixo.

No que se refere à imersão na plataforma do jogo, o primeiro contato, preliminar e inicial, foi no ano de 2016, assim que o game foi lançado. Para fins deste estudo, a interação mais frequente e aprofundada teve início em abril de 2017, no intuito de compreender sobretudo de que forma o jogo se propõe a borrar as fronteiras do físico e do digital, com base nas suas regras, pontuações e incitação à competição. Tal exercício de imersão tem como principal referência metodológica a chamada etnografia da internet, nos moldes apresentados pela pesquisa Christine Hine (2016), já que na sua visão:

O etnógrafo age, não julgando a priori o significado inerente da mídia ou como as pessoas deveriam usá-la. Em vez disso, procura alcançar um profundo engajamento com os detalhes confusos contidos naquilo que as pessoas realmente fazem com a mídia na prática. A etnografia, portanto, pode nos proporcionar um insight em um sentido mais profundo do significado da mídia, explorando não somente o que um texto específico significa, mas, qual o significado da mídia como um comportamento da vida cotidiana em um sentido mais amplo, uma vez que ela é socialmente, culturalmente e tecnologicamente permeada (HINE, 2016, p. 12)

Em relação à entrevista em profundidade, ressalta-se que a escolha dos interlocutores foi motivada por alguns aspectos específicos, já que durante a observação participante no “Viradão da Praça XV” e a observação no grupo do Facebook, o Pokémon Go-RJ, tivemos contato com diferentes pessoas e qualquer um desses poderia ter sido escolhido. Ponderou-se, contudo e especialmente, pelo contato com jogadores que ao longo das incursões presenciais demonstraram um conhecimento avançado no jogo, um nível de interação permanente e determinadas colocações que despertaram interesse, como as narrativas sobre os percursos pela cidade, as dificuldades de se jogar em uma cidade “dita” violenta, o uso de recursos extraoficiais, como o Fake GPS. O fator afinidade também não pôde ser descartado. O nível de interação com determinados jogadores, os bate-papos em algumas tardes de incursão e as conversas intermináveis no Facebook Messenger também foram importantes na definição dos interlocutores das entrevistas.

O mapa de local de moradia desses jogadores acabou se tornando uma consequência do processo de escolha anterior e não um pré-requisito no momento de definição dos interlocutores. Apesar desta ponderação, como resultado final deste processo, é possível notar uma certa pluralidade quando pensamos nos bairros que estes jogadores vivem, trabalham e estudam, considerando o eixo zona norte e sul do Rio de Janeiro, representados, principalmente, pelas áreas de Vila Isabel, Grajaú, Botafogo e Bonsucesso.

Além desses, temos um interlocutor da Baixada Fluminense, da cidade de Nova Iguaçu, que, embora não tenha participado formalmente da entrevista em profundidade, conforme os procedimentos deste tipo de técnica, consideramos importante inseri-lo neste grupo de entrevistados, porque ao longo de alguns meses, ele contribuiu com dados e perspectivas sobre a pesquisa, sobretudo, em bate-papos aqui chamados de informais através do Facebook Messenger e Whatsapp.

Deste modo, estamos considerando a realização das entrevistas com cinco jogadores: AK<sup>37</sup>, que tem 30 anos, mora no Grajaú, zona norte, e na época se encontrava no nível 35 do jogo, de um total de 40. Ele joga desde o lançamento do Pokémon Go, em agosto de 2016. Por cerca de 6 meses, a sua interação com game foi interrompida, já que o seu smartphone não suportava a tecnologia junto ao uso de outros aplicativos, como por exemplo o Whatsapp. Retornou em setembro de 2017 e seu principal local de interação aos finais de semana é a região central do Rio de Janeiro. Como ficou evidente nas incursões da Praça XV, na entrevista em profundidade e nas conversas por aplicativos de mensagens, durante a semana, ele joga diariamente por meio do recurso Fake GPS.

DS<sup>38</sup>, 31 anos, morador de Bonsucesso, zona norte. Ele também joga desde o lançamento do Pokémon Go e se encontra no nível máximo, o 40. Durante a semana, ele costuma jogar razoavelmente apenas para cumprir algumas metas diárias, nos arredores da sua casa ou então perto da casa da sua namorada, em Belford Roxo. Mas aos sábados e domingos, a sua interação ocorre durante o dia inteiro, junto com outros amigos, e sem o uso de recursos que modificam a sua geolocalização. Ele não possui um local fixo de interação, já frequentou e ainda frequenta áreas da zona norte a sul. Seus percursos e passagens variam conforme os ninhos de monstrinhos pela cidade. Porém, destacou na entrevista que o seu local de preferência é a Praça XV, pela quantidade de dados digitais do game e pelo comodismo, que, neste caso, é sinônimo de segurança, na sua visão. Apesar de já ter alcançado o nível máximo, DS contou que se mantém no jogo porque a sua pretensão é colocar a maior quantidade de monstrinhos que ele já capturou também no nível 40. Como todo ano a Niantic insere um número cada vez maior de criaturas para captura, o seu desafio aumenta, sendo, segundo ele, mais um motivador para continuar engajado na competição.

TI<sup>39</sup>, 26 anos de idade, mora em Vila Isabel e, na época, trabalhava em Botafogo. Também joga desde o lançamento do game e o seu nível é o 31. A sua interação é diária, nas idas e vindas do campus universitário onde estuda, no Maracanã. Também interage na própria

---

<sup>37</sup> Entrevista concedida nos dias 20 e 21 de março de 2018.

<sup>38</sup> Entrevista concedida no dia 23 de março de 2018.

<sup>39</sup> Entrevista concedida no dia 24 de março de 2018.

faculdade. O interesse em entrevistar essa jogadora surgiu de uma conversa em uma tarde na Praça XV, em que ela expôs, sem nenhum tipo de intervenção da minha parte, a complexidade de se jogar na casa da avó dela, próximo ao Morro do Alemão, em virtude da pouca variedade de dados do jogo no entorno, como pokéstops ou ginásios de batalha. TI é namorada de um outro jogador, o IG<sup>40</sup>, que mora e trabalha no mesmo lugar que ela. Ele tem 28 anos e joga diariamente, sobretudo, no ônibus, quando retorna do trabalho em Botafogo. Quando foi entrevistado, seu nível era 33. Eles não fazem uso do Fake GPS, apesar de IG já ter realizado o download deste aplicativo no seu smartphone apenas por curiosidade. O principal local de interação desses jogadores durante os dias de semana é o bairro de Botafogo. Aos finais de semana, geralmente, frequentam a Praça XV.

Além desses jogadores que foram entrevistados com um roteiro de perguntas, alguns outros serão citados ao longo deste capítulo, especialmente o TH (26 anos), morador da Baixada Fluminense, que na época encontrava-se no nível 39 no jogo. Durante um período, ele foi meu principal interlocutor em bate-papos pelo Facebook Messenger e o Whatsapp, já que ele me inseriu no “Viradão da Praça XV”. Por esse motivo, estamos considerando esse jogador como um dos entrevistados<sup>41</sup> nesta pesquisa. Acredito, inclusive, que a construção do relacionamento com TH merece um destaque para demonstrar certos desafios que o papel de pesquisador impõe. Assim, antes de entrar nos detalhes que produzem diferentes efeitos na rede sociotécnica do jogo, é preciso abrir parênteses para descrever alguns fatos curiosos que vivenciei, sobretudo, durante as minhas incursões.

Como já relatado, TH foi o jogador quem me inseriu no “Viradão da Praça XV” e ainda me apresentou aos demais jogadores. Mas desde a conversa ainda on-line, na primeira semana de janeiro de 2018, em dados momentos ele questionou o meu papel enquanto pesquisadora, perguntando diretamente se eu era jornalista.

Nos primeiros minutos de conversa com esse jogador, já comecei a entender que a entrada em uma outra comunidade, distinta das minhas atividades cotidianas, colocava-me no desafio de não ser vista apenas como uma estranha ou como uma pessoa interessada em indagar, formular perguntas e obter respostas, tal como um típico jornalista. O meu esforço então foi no sentido de ser percebida como uma pesquisadora que também é uma jogadora, inexperiente e iniciante, buscando novos contatos em uma rede muito bem estabelecida.

A suposta confusão sobre a minha identidade naquele grupo, iniciada por TH, foi aparentemente sendo desfeita aos poucos, entre uma conversa e outra, até de fato, conhecê-lo

---

<sup>40</sup> Entrevista concedida no dia 24 de março de 2018.

<sup>41</sup> Como não houve uma entrevista com roteiro de perguntas, estamos considerando as informações obtidas junto a esse jogador em um período de conversa, sobretudo, on-line, do início de janeiro a final de março de 2018.

pessoalmente. Estando presencialmente na Praça XV, percebi que TH já havia comentado sobre mim em um grupo do Whatsapp, dos jogadores do viradão, e que todos, naquele dia, esperavam pela jornalista. E assim eu fui recepcionada, como a jornalista que realizaria breves perguntas sobre a temática Pokémon Go.

Talvez, em virtude disso que fui muito bem recebida pelos outros amigos de TH. O DS, por exemplo, fez questão de explicar o conceito de realidade aumentada, como se eu não tivesse conhecimento algum. Como ele mesmo disse, “não sei se você sabe, mas realidade aumentada é quando eu tô aqui, no mundo real, e aparece dados virtuais. É tipo essa mescla, sabe?”. A simples explicação de DS, que não foi motivada por nenhum questionamento da minha parte, resume, inclusive e de algum modo, a discussão do primeiro capítulo desta dissertação. A noção de realidade aumentada desse jogador é coerente com as propostas apresentadas no capítulo 1, quando, a todo instante, reforçamos o hibridismo dos mundos digital e físico, da técnica e do homem, da natureza e da cultura e quando consideramos a existência de cidades infiltradas por tecnologias locativas, móveis e ubíquas.

Certamente, a criação do meu papel de jornalista no imaginário dos jogadores, contribuiu para a minha inserção naquele grupo e para descobertas de novas questões que perpassam a rede do jogo. Porém, o fato de eu ser “a jornalista” também causou desconforto em algumas pessoas, como no caso de um jogador que se recusou, praticamente, a responder uma pergunta em um bate-papo informal sobre o game, com a justificativa de que eu estava no grupo somente para coletar informações. Independentemente deste fato isolado, ao longo da primeira tarde de interação no “Viradão da Praça XV”, por exemplo, os jogadores que tomavam conhecimento da minha presença vinham falar comigo, sempre iniciando o assunto com a mesma frase “Ah, você é a Rafaella, a jornalista!” ou então apontavam discretamente para mim, perguntando para o colega ao lado se eu realmente era quem eles imaginavam.

Interessante que o próprio TH, naquela tarde, foi alvo de brincadeiras dos demais jogadores pelo fato dele estar com uma camisa nova no dia, talvez, esperando de fato ser entrevistado por mim, com direito a foto ou vídeo. Apesar desses entraves iniciais, progressivamente, a imagem da jornalista foi sendo substituída pela imagem da jogadora inexperiente, que também contava com ajuda deles para “entrar” nos ginásios de batalha, capturar o primeiro Pokémon Lendário e assim por diante. Nas minhas idas à Praça XV era comum perguntas sobre o meu avanço no nível do jogo. Existia, aliás, até uma certa cobrança para eu subir mais rapidamente de nível, como se aquele fosse o meu “passaporte” para uma melhor aceitação no grupo.

Por mais que eu tenha conquistado a amizade de alguns daqueles jogadores, com o TH, a primeira pessoa que entrei em contato, foi diferente. Depois de quase três meses



frequentando o centro do Rio para jogar, mesmo que espaçadamente, e conversando com ele pelos recursos de Whatsapp e Facebook Messenger a cada semana ou quinzenalmente, esse mesmo jogador se recusou a ser entrevistado por mim, quando convidado formalmente. De início, TH havia aceitado e disse que queria fazer a entrevista “ao vivo”, mas no dia combinado ele desistiu. Tentei contato mais duas vezes por Whatsapp, porém sem sucesso. O real motivo para ter negado o convite não foi falado por TH e, assim, a entrevista não aconteceu. Provavelmente, a imagem da jornalista ainda fazia parte do seu imaginário. E quando, poucos meses depois, reafirmei meu papel de pesquisadora, inserida em um grupo e voltada também para a realização de entrevistas individuais com outras pessoas, o seu interesse em manter um contato comigo acabou.

Considero importante compartilhar esse fato para mostrar o quanto é desafiante estar inserido em um grupo novo e distinto da sua realidade. Por mais que eu tenha me apresentado, desde o primeiro contato, como pesquisadora da área de tecnologias e estudante de pós-graduação de uma universidade pública, a desconfiança de alguns jogadores se tornou evidente ao longo das minhas interações presenciais e mais evidente ainda quando TH se esquivou de ser entrevistado. Isso, com certeza, não impossibilitou a continuidade da minha pesquisa, da realização da observação presencial no grupo do viradão e da realização das entrevistas individuais e em profundidade, até porque, o jogador AK já havia se tornado meu principal interlocutor, tanto em relação aos aspectos do jogo quanto para o compartilhamento dos contatos de telefone e perfil no Facebook dos jogadores que eu desejava entrevistar. Quase que diariamente, ele mesmo me procurava para conversar sobre as novidades do game e, às vezes, até expondo dilemas da vida pessoal. Lembro que no primeiro dia que o conheci na Praça XV, ele mesmo sugeriu que eu fizesse parte do grupo de Whatsapp dos jogadores do viradão, desde que os principais membros aceitassem. Ele ficou de conversar com o restante do grupo, mas eu nunca obtive resposta, nem positiva, nem negativa. Assim, por meio de recursos on-line, preferi manter bate-papos individuais com os jogadores, principalmente com AK e outros, para me integrar dia a dia ao universo Pokémon.

Foi, então, a partir das interações de todos esses níveis – sobretudo as presenciais e as oriundas das entrevistas em profundidade – que consideramos a existência de três grandes eixos, relacionados entre si e norteadores das discussões que serão apresentadas nas linhas seguintes. Como se evidenciou na observação do grupo do Facebook, o Pokémon Go-RJ, na incursão de rua do “Viradão da Praça XV” e nas narrativas dos jogadores entrevistados, a quantidade de conteúdos digitais do game espalhados pelas áreas da cidade (ninhos de Pokémon, ginásios e pokéstops), segundo a disposição dos dados no sistema da Niantic; as pessoas que frequentam uma determinada região (praça ou parques) para jogar; e a violência

são fatores que parecem mais impactar as experiências produzidas pelo jogo na e com a cidade e as diferentes ações na rede do jogo. Neste capítulo, estaremos voltados para três efeitos provocados por alguns actantes que integram a teia de relação do Pokémon Go: 1) o uso e a vivência dos espaços públicos pelos jogadores de Pokémon Go; 2) a ressignificação de algumas áreas da cidade; 3) e ainda a formação de novos nichos de amizade. É importante ressaltar que os efeitos aqui citados são frutos de muitos outros atores humanos e não humanos, que se encontram imbricados, conforme detalharei nos próximos tópicos.

Para melhor elucidar esses fatores, começarei a descrever a rede sociotécnica do game a partir do início, ou seja, com base nas primeiras impressões apreendidas na observação do grupo on-line, o Pokémon Go-RJ. Portanto, no **subitem 2.2** vamos apresentar de que modo esse processo foi construído, em conjunto com as conversas iniciais que tive, via Facebook Messenger e Whatsapp, com o jogador TH. Nesses relatos já parecem ficar evidentes alguns atores que provocam efeitos na rede jogo.

Em seguida, no **subitem 2.3**, pretendemos apontar para a questão dos usos e vivências dos espaços da cidade, e a formação dos nichos de amizade, a partir da descrição de algumas incursões no “Viradão da Praça XV”. Acreditamos, ainda, que nestes percursos pelos espaços urbanos, determinadas áreas da cidade estão passando por um processo de ressignificação, algo que também será abordado neste capítulo, mais precisamente no **subitem 2.4**. Complementar a isso, todas as discussões aqui propostas serão atravessadas por relatos dos jogadores entrevistados.

## **2.2 Relatos da observação on-line: rastros das interações mediadas pelo game Pokémon Go**

A partir de agora, pretendemos apresentar breves relatos oriundos da observação do grupo fechado do Facebook, o Pokémon Go-RJ, que ocorreu de março de 2017 a agosto de 2018, e das conversas com alguns jogadores por aplicativos de troca de mensagens, como Whatsapp, desde início de janeiro de 2018. Acreditamos que não poderíamos ter iniciado a parte empírica da pesquisa de modo diferente, até porque o Facebook representa a nossa entrada na rede sociotécnica do game, desde o contato com a publicação em tom crítico de um dos amigos da pesquisadora sobre a relação do jogo nas favelas do Rio. Sugerimos assim que o Facebook é um dos atores que evidencia os primeiros rastros de questões mais amplas a serem trabalhadas neste capítulo.

A observação on-line na comunidade de jogadores do Facebook ocorreu por mais de um ano. Entrei neste grupo para entender um pouco melhor sobre o universo do game e as

possíveis questões atreladas ao modo como seus conteúdos digitais estavam dispostos pela cidade do Rio. Entre uma publicação e outra, percebi que as discussões variavam e muito, sendo comum convites para caçadas coletivas, convites para integrar grupos de Whatsapp divididos por bairros, esclarecimento de dúvidas sobre a plataforma do jogo e etc.

Mas desde o início deste processo, já despertava o interesse os posts sobre as regiões frequentadas pela maioria dos jogadores, como a zona sul e região central da cidade maravilhosa. Muitos destes posts, inclusive, apontavam para o uso de recursos extraoficiais e não aprovados pela Niantic – algo, inclusive, que já foi apresentado no primeiro capítulo – como os aplicativos e os sites, desenvolvidos pelos próprios jogadores, com mapas das áreas da cidade infiltradas pela aglomeração dos conteúdos digitais do game.

No exemplo abaixo (Fig. 9), um jogador compartilha um print de tela do aplicativo Pokétrack, que mostra a disposição dos conteúdos do jogo nas mediações do Aeroporto Santos Dumont, juntamente como o tempo disponível para a captura do monstrinho. Esse tipo de recurso era usado com maior frequência nos primeiros meses de lançamento do jogo, justamente porque o mapa digital do próprio Pokémon Go não mostrava os tipos de Pokémon disponíveis para caça próximos do jogador. Hoje, ao entrar no aplicativo oficial do game, o próprio sistema do jogo indica os monstrinhos nos arredores e o tempo de início das Batalhas de Raid também próximas.

Figura 9 - print de tela de um dos jogadores de Pokémon Go que utiliza o aplicativo Pokétrack



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

Independentemente de os jogadores utilizarem ou não recursos extraoficiais, os primeiros sinais de que existia certa concentração de monstrinhos, pokéstops e ginásios de batalha em algumas regiões do Rio em comparação a outras se tornavam evidentes nos relatos dos próprios jogadores (Fig. 10). Em algumas dessas publicações, também já era possível perceber indícios sobre a discussão entre flyers (jogadores que utilizam o Fake GPS, aplicativo que altera a sua geolocalização) e canelas (jogadores que ignoram o uso de recursos extraoficiais e, de fato, caminham pelas ruas).

Figura 4 print de tela de uma conversa on-line entre os jogadores sobre a pouca quantidade de conteúdos digitais do game



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

Publicações e comentários no grupo do Facebook, como o retratado na imagem acima, já sugeriam que a disposição de monstrinhos, pokéstops e ginásios de batalhas em determinadas áreas das cidades, atrelada ao sistema da Niantic e aos recursos de GPS e internet móvel dos jogadores, impacta na relação do jogador com o game e com os espaços da cidade, levando inclusive ao uso de aplicativos como o “Fake GPS”. Esses primeiros sinais já sugeriam que o próprio sistema da Niantic é um ator não humano na rede do game, porque provoca diferentes ações e efeitos, como veremos nas linhas seguintes.

A entrada na rede sociotécnica do jogo por meio da observação do grupo Pokémon Go-RJ no Facebook foi essencial também para tomar ciência da existência dos encontros semanais dos jogadores na região central do Rio. Foi ao longo de todo este processo que me

deparei com alguns posts muito persuasivos, convidando os jogadores para fazerem parte do conhecido “Viradão da Praça XV”. Soube, então, superficialmente, que alguns jogadores se encontravam nesta localidade para interagir com o game durante um período de mais de 24 horas, sem paradas prolongadas ou qualquer tipo de descanso, iniciando-se, geralmente, as 16h de sábado, com término por volta das 18h de domingo.

Saber da existência de um grupo de jogadores no centro do Rio despertou ainda mais a minha curiosidade em olhar atentamente para todos os elementos que integram a teia de relações do game Pokémon Go. A fim de ser uma integrante do “Viradão da Praça XV” e estreitar o vínculo com os integrantes do grupo, identifiquei nas publicações do Pokémon Go-RJ quem seria o suposto organizador dos encontros. Com este foco, tomei conhecimento do jogador TH, que se comportava como um líder. Geralmente, os seus posts contavam com convocações muito entusiasmadas (Fig.11) e a partir delas já ficavam claras algumas questões que melhor seriam percebidas com a observação presencial, como no caso dos nichos de amizade.

Figura 11 - print de tela da publicação de um dos organizadores do evento “Viradão da Praça XV”



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

A minha incursão junto aos jogadores que se concentram na Praça XV só se tornou possível depois de entrar em contato com TH pelo Facebook Messenger, no início de janeiro de 2018. Mas, antes de ir para as ruas, tive a experiência de conversar algumas vezes com ele

por alguns aplicativos de troca de mensagens, algo que me apresentou mais pistas e possíveis controvérsias desta rede.

Na nossa primeira conversa on-line, TH confidenciou que tinha acabado de ser banido do grupo do Facebook pelos moderadores, por um suposto envolvimento com aplicativos, como o Fake GPS, que alteram o sistema de geolocalização do smartphone e, conseqüentemente, impactam na proposta principal do game, que é o de caminhar pelas ruas e explorar a cidade. Apesar dessa confusão inicial, preferi me manter próxima dele, até mesmo para compreender de perto essa possível controvérsia. Há de se considerar que, semanas depois, TH retornou para o grupo, já que, de fato, ele nunca foi usuário desse tipo de recurso, sendo aceito novamente pelos moderadores e por toda comunidade, pois as denúncias podem partir de qualquer um dos membros. Pela observação do Pokémon Go-RJ e as conversas on-line já comecei a ter uma noção mais ampla dos conflitos entre os jogadores que usam determinados tipos de aplicativos extraoficiais e os que não usam, mas foi nas ruas que pude ter a real ideia do quanto esse assunto era “quente” no universo do jogo, fazendo-se necessário melhor explorá-lo, conforme veremos no capítulo 3, já que alguns elementos podem incidir no uso desse tipo de recurso.

Ainda em conversa pelo Facebook Messenger, TH afirmou estar presente todos os finais de semana na Praça XV, “com ou sem chuva” e sempre acompanhado da sua bicicleta branca. Fotos publicadas no grupo Pokémon Go-RJ davam também indícios de que no Viradão alguns integrantes faziam uso da bicicleta, sendo esta mais uma pista interessante a ser explorada nas incursões de rua. Como também revelado neste bate-papo inicial, seu local de moradia é o bairro de Comendador Soares, no município de Nova Iguaçu, na Baixada Fluminense, e para ele chegar ao centro da cidade do Rio, o meio de transporte utilizado é o trem. Segundo ele, carregar a bicicleta nessas condições não é uma tarefa muito fácil. Dias depois, ele fez questão de evidenciar isso ao enviar pelo Whatsapp uma foto sua junto à bike, dentro do trem, e com um semblante que denotava certo sacrifício, corroborado com a frase “que situação!”.

Embora existisse certo incômodo no deslocamento, conforme alguns relatos e imagens enviados por TH, ele fez questão de demonstrar, na nossa primeira conversa on-line, o quanto era um jogador dedicado e disposto a estar na Praça XV aos sábados e domingos, muitas das vezes sozinho nas madrugadas e sem nenhum sinal de desânimo. Frequentar a Praça XV era, de acordo com ele, uma oportunidade de conhecer gente nova, conhecer melhor outras áreas da cidade do Rio e ganhar mais bônus no jogo, já que a quantidade de monstrinhos e demais dados na área central da cidade é muito superior se comparado com outras regiões.

Alguns fatores, contudo, nesse contato inicial com TH, demonstraram que, para além do desejo de fazer novas amizades e explorar os bairros do município do Rio, existia certa

dificuldade de jogar na sua região de moradia. Primeiro, devido ao número restrito de conteúdos digitais do jogo e jogadores naquela área. Em segundo lugar, por causa da violência e da sensação de insegurança, que dificultavam os seus deslocamentos pelas ruas.

Nessas primeiras interações, oriundas das observações do grupo do Facebook e das conversas on-line com TH, percebemos indícios da existência de dois atores não humanos que, aparentemente, provocam efeitos na rede do jogo: a concentração dos conteúdos digitais do game em determinadas localidades em relação a outras, representada pelo sistema da Niantic, e também a violência. Reitera-se aqui que a falta de segurança na cidade do Rio foi um dos assuntos mais comentados durante a incursão presencial, no acompanhamento das ações no “Viradão da Praça XV”. Por esse motivo, acreditamos que a violência (ou o imaginário da violência) pode ser um ator não humano que provoca efeitos e desvios na rede do jogo, sendo necessária uma abordagem mais aprofundada sobre esta questão no terceiro capítulo deste trabalho.

No que tange à disposição dos dados digitais do game, já vínhamos observando em comentários de posts no grupo Pokémon Go-RJ que a pouca variedade de pokéstops, monstrinhos e ginásios de batalhas em locais mais afastados da região central, como favelas e bairros periféricos, acontece porque o Pokémon Go usa a base de dados de um jogo também da Niantic, o Ingress, lançado em 2012. Assim que este game surgiu, alguns pontos específicos dos espaços urbanos tornaram-se base para interação, conforme o trabalho de mapeamento das áreas das cidades alimentado pelo Google Maps, além da indicação dos próprios jogadores do Ingress, que fotografavam a região e sugeriam a abertura de portais. Deste modo, para lançar o Pokémon Go no mercado, a Niantic importou essa mesma fonte de dados, inovando apenas na dinâmica do jogo, por meio do mote da franquia dos famosos monstrinhos da década de 90. Até hoje, é possível que qualquer jogador, acima do nível 8, sugira para a desenvolvedora do game a abertura de novos pontos de coleta de itens de jogo e ginásios de batalhas, desde que o faça por meio do game Ingress. No mês de setembro<sup>42</sup>, uma recente atualização no jogo permite que apenas usuários do Brasil e da Coreia do Sul, sem ter correlação com o Ingress e desde que estejam no nível 40, sugiram a criação de novos pokéstops, seguindo alguns critérios, como locais públicos, praças, centros de transporte e pontos de valor educacional ou histórico. Segundo a Niantic, lugares sem acesso seguro aos pedestres e áreas residências ou hospitalares não serão aceitos.

Apesar do foco da pesquisa não incidir sobre este aspecto e por mais que exista a possibilidade de abertura de novos pontos de coleta de dados do jogo pelos próprios jogadores, entende-se que o modo como o sistema da Niantic está configurado atualmente, no

---

<sup>42</sup> Informações obtidas em <https://www.theenemy.com.br/pokemon/pokemon-go-permitira-sugestao-de-novas-pokestops-no-brasil>. Acessado em 02 de outubro de 2018.

conjunto das suas ações de mapeamento das regiões e cidades, provoca ações de diferentes aspectos, como percebemos em alguns posts do Facebook.

Atraídos para locais com maior oferta de recursos que facilitarão o sucesso no jogo, como pontos específicos na zona sul do Rio e no centro, alguns jogadores evidenciaram no grupo do Pokémon Go-RJ que só conheceram alguns espaços públicos da cidade, mediante a interação com o game. O fato de conhecer um novo local ou viver nova experiências em lugares pouco frequentados não deixa de ser uma das consequências da aglomeração de dados do jogo em determinadas áreas da cidade, conforme as informações disponíveis no sistema da Niantic. O comentário de um dos integrantes do grupo em uma publicação sobre a existência de um novo ninho de monstros nas mediações do Parque Madureira (Fig.12) demonstra essa questão.

Figura 12 - print de tela de uma conversa on-line entre os jogadores sobre as descobertas de novos lugares



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

Interessante pensar que, embora a zona sul e a região central do Rio concentrem um número maior de dados do jogo, conforme as observações on-line realizadas, o simples relato desse jogador expõe para as diferentes interações e vivências provocadas pelo jogo nos espaços da cidade, motivadas por diversos aspectos, como a rotação dos ninhos de monstros Pokémon.

Neste sentido, corroboramos com o apresentado anteriormente no sentido de sugerir que o sistema da Niantic é um ator não humano, juntamente com o GPS dos smartphones dos



jogadores e as redes sem fio de acesso à internet. Logo, ele agencia o percurso das pessoas que jogam por alguns bairros e áreas da cidade, algo que provoca, ao mesmo tempo, a interação em diferentes lugares. Neste sentido, a ausência ou o excesso de alguns elementos (como pokéstops e outros) em regiões específicas sugere novas percepções por parte dos jogadores acerca de diferentes locais, levando-os à vivência em áreas antes não conhecidas ou pouco frequentadas.

As observações no grupo Pokémon Go-RJ não somente apontaram para indícios de concentração de dados digitais do game em determinadas regiões da cidade, como também sugeriram a formação de novos nichos de amizade nas ruas. É comum, por exemplo, trechos de conversas e fotos de grupos que saem juntos para capturar monstros ou realizar batalhas, sobretudo após uma grande atualização do game, no segundo semestre do ano passado, que possibilitou uma união maior entre os jogadores nos momentos de realização de batalhas.

Como descrito no início do capítulo anterior, as famosas Batalhas de Raid podem ocorrer com a participação de até 20 Treinadores de Pokémon, portanto, essa interação entre os jogadores é quase que obrigatória para a disputa ser bem-sucedida. Na imagem abaixo (Fig.13), referente a um post no Facebook de agosto de 2017, um dos integrantes agradece o empenho dos demais e o companheirismo daqueles que puderam estar presentes no ginásio.

Figura 13 - print de tela de uma publicação sobre o encontro de alguns jogadores nos arredores da Praça XV

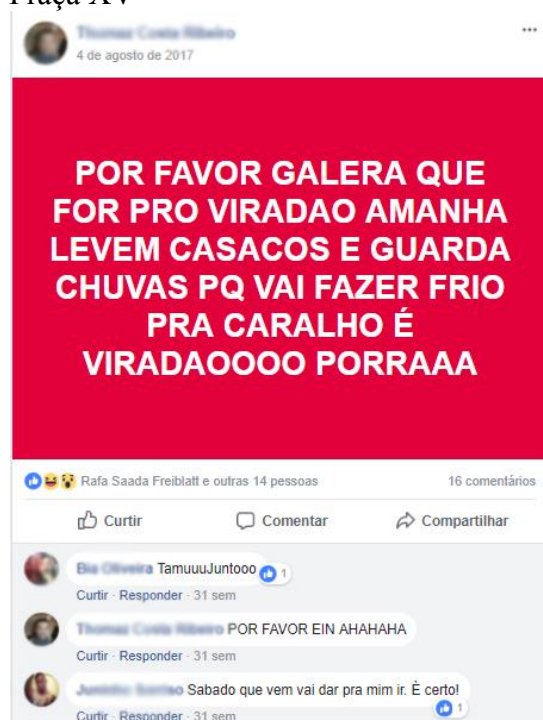


Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

Encontros pontuais, como o da imagem acima, não necessariamente são indicadores de novos nichos de amizade, mas rastros deixados pelos jogadores em publicações on-line no grupo do Facebook e durante a incursão presencial no “Viradão da Praça XV” denotaram que a troca e o vínculo do grupo iam além das necessidades de batalharem juntos contra monstrinhos Pokémon em ginásios específicos, como veremos adiante.

TH já tinha dado sinais, em uma das nossas conversas pelo Facebook Messenger que os jogadores do “Viradão da Praça XV” eram bem unidos. No inverno, por exemplo, por ser uma região próxima à Baía de Guanabara e com ventos frios, ele afirmou que era comum a troca de cobertores e casacos para se ajudarem. Já tínhamos percebido esse nível de interação em postagens no grupo do Facebook (Fig.14).

Figura 14 - print de tela de uma publicação sobre o encontro “Viradão da Praça XV”

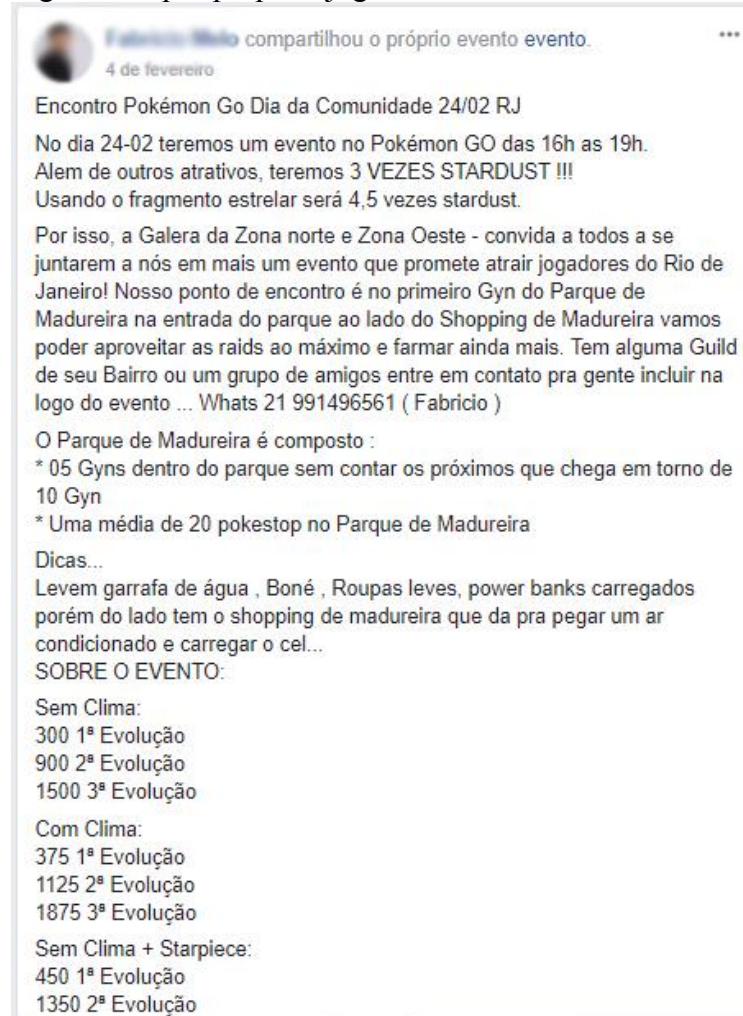


Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

Mais uma questão que apareceu nas observações on-line e que, de algum modo, fortalecem os agrupamentos dos jogadores nos espaços públicos diz respeito aos eventos promovidos pela Niantic, a desenvolvedora do jogo, em que determinadas recompensas ficam disponíveis por cerca de duas a três horas. Alguns jogadores, como vimos, aproveitam a data para criarem seus próprios eventos em locais específicos, convocando os Treinadores de Pokémon de todas as áreas do Rio, sempre com informações sobre a quantidade de ginásios

pela região, e também com frases motivacionais e solidárias, e conselhos do tipo “traga seu boné”, “use roupas leves”, etc (Fig.15).

Figura 15 - print de uma publicação sobre um evento organizado por próprios jogadores de Pokémon Go



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

Esses breves relatos da experiência de observação on-line e oriundos também dos bate-papos via Whatsapp e Facebook Messenger com o suposto líder do “Viradão da Praça XV”, o TH, sugerem, sobretudo, que a disposição dos conteúdos digitais do game, atrelados ao sistema da Niantic, é um dos elementos que modifica os percursos pela cidade, as vivências e as experiências construídas no e com o espaço urbano. Os dados encontrados no Facebook, sobretudo os referentes aos encontros de jogadores no centro do Rio de Janeiro, foram essenciais para buscarmos mais rastros e controvérsias que atravessam a rede do jogo. Iniciamos, assim, as incursões no “Viradão da Praça XV”.

### 2.3 “Partiu Viradão da Praça XV” – usos e vivências dos espaços no centro do Rio

Foram nas incursões presenciais no “Viradão da Praça XV” que alguns elementos que integram a rede do jogo foram vistos com maior clareza, levando-nos à noção das experiências de cidade. A partir deste trabalho de observação, tornaram-se mais frequentes os relatos sobre as vivências em alguns espaços públicos da cidade do Rio de Janeiro, como os percursos, novas descobertas e percepções sobre determinados locais, assim como os indícios de que novos nichos de amizade são construídos, mediante a interação com um jogo móvel locativo de realidade aumentada.

Dessa forma, pretendemos neste tópico apresentar a descrição desse processo de observação no centro do Rio, no intuito de apontar, principalmente, para os interagentes humanos e não humanos da rede do game, que provocam ações de diferentes níveis. Recorremos também a trechos das entrevistas em profundidade com alguns jogadores a respeito das suas percepções acerca de um jogo que se dá nas ruas da cidade.

As minhas idas à região central do Rio, conforme citado no tópico anterior, iniciaram-se no mês de janeiro de 2018, de modo espaçado e aos sábados à tarde, com interações que variavam de quatro a cinco horas por dia. O primeiro encontro foi marcado com TH, por volta das 15h, em frente ao skate laranja – um objeto que está posicionado próximo à estação das barcas, que concentra uma grande quantidade de jogadores. Como cheguei um pouco atrasada, não o encontrei, mas soube depois que, por volta deste horário, estava iniciando uma Batalha de Raid nos arredores do bairro da Glória e como ele e alguns amigos estavam jogando com o auxílio da bicicleta, rapidamente se deslocaram para o bairro em questão. Ao aguardá-lo, sentada em um banco praticamente em frente à estação das barcas, observava a circulação de diferentes pessoas. Por ser verão, era um dia com bastante movimento, sobretudo de turistas, que, inclusive, paravam constantemente para tirar fotos no skate laranja.

Neste meio tempo, identifiquei um grupo de jogadores, cerca de 10 homens, na faixa etária de trinta anos. Reconhecê-los circulando por aquela área foi relativamente fácil, pois todos estavam com um carregador portátil acoplado nos seus smartphones (dado ao alto consumo da bateria do celular durante a interação com o game) e porque alguns deles estavam apontando o celular para um dos banheiros químicos dispostos, praticamente, em frente às barcas. Aparentemente, os banheiros químicos eram, no universo fictício do game, algum ponto de coleta de dados do jogo ou um ginásio de batalhas, mas rapidamente um deles gritou para o restante do grupo, afirmando que estavam no local errado e que tinham poucos minutos

para chegar ao ponto correto da nova Batalha de Raid que se iniciaria. Foi desta forma, então, que deixei de esperar por TH e segui este grupo, que caminhava com grande rapidez em direção à Praça Mauá. Assim como eles, fiquei com o celular nas mãos e acessei o aplicativo do jogo para tentar identificar em qual ponto específico se iniciaria a disputa contra algum Pokémon Lendário.

Com esse conjunto de ações, como acessar o aplicativo do jogo, ver o mapa digital e tentar identificar as áreas de interação, percebi que o próprio Pokémon Go já estava me apresentando nos primeiros minutos de jogo à história da cidade do Rio e a monumentos até então desconhecidos. Isto porque o grupo de jogadores que eu estava seguindo parou exatamente em frente ao “Muro do Cais da Patromoria”, pois a Batalha de Raid que eles iriam participar aconteceria ali em frente. Havia visitado a Praça Mauá nos Jogos Olímpicos, mas não tinha reparado, por exemplo, neste muro, que integra a história da cidade e é a única parte edificada de um trecho que pertencia ao prédio da Capitania dos Portos, algo que estava descrito em uma placa em frente ao “resto” do muro.

As primeiras interações com o game enquanto jogadora e as observações, mesmo que distantes, do grupo que estava naquela região já sugeriam outros modos de ver os espaços urbanos e estar em uma cidade infiltrada por tecnologias digitais e em rede. Essa compreensão inicial foi, aos poucos, sendo confirmada entre uma incursão e outra e até mesmo nas entrevistas em profundidade. O jogador DS, por exemplo, foi um dos primeiros a dar indícios deste aspecto na entrevista. Segundo ele, o game muitas das vezes o auxilia a percorrer as ruas da cidade e ainda possibilita o reconhecimento de pontos específicos, como comércios e monumentos, talvez nunca antes percebidos ou de fato conhecidos.

Às vezes, quando eu estou indo para algum local novo e eventualmente estou com o jogo aberto, o mapa do jogo acaba me ajudando. Por exemplo, às vezes eu tenho que ir a algum lugar novo, aí previamente eu faço uma pesquisa pela internet, uso o Google Maps, vejo como é a estrutura do mapa e às vezes por estar com o jogo aberto, eu acabo reconhecendo lojas, acabo reconhecendo monumentos. Exatamente através da localidade ali do jogo, a estrutura da quadra, da rua e etc. [DS, em depoimento durante entrevista profundidade].

De modo similar, o jogador AK compartilha desta visão e mostra que as Batalhas de Raid não são apenas recursos de jogo para a conquista de bônus, mas uma forma de se chegar a lugares e pontos específicos em áreas públicas que até então lhe passavam despercebidos, mesmo em locais atualmente considerados de passagem, como a Quinta da Boa Vista, lugar cuja memória afetiva é dos passeios nos finais de semana com seus pais:

Então, eu conheci, tipo, a chaminé de Botafogo, o monumento Pão de Açúcar, coisas que eu passava antes eu nem me tocava que aquilo ali tinha um monumento

entendeu? Eu só fui saber por causa que eu fui lá fazer uma reide de Pokémon, senão nunca iria imaginar que ali era um monumento, sabe. Isso eu acho até interessante. [AK, em depoimento durante a entrevista a profundidade].

Em um outro momento durante a entrevista em profundidade, ele também expôs o quanto o mapa do jogo auxilia na descoberta de pontos específicos de parques e praças:

Teve um Mewtwo que eu fiz na Quinta da Boa Vista, que eu falei: ‘pô, onde é que fica esse monumento da Boa Vista gigante, como é que eu vou chegar nesse monumento?’ Aí eu fui perguntando, perguntando, ninguém sabia me informar. Aí depois eu soube: ‘Ah tá! É esse daqui, entendeu, que eu fui indo pelo mapa do Pokémon, mas é interessante isso’. [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

As incursões presenciais na região central do Rio e nos arredores da Praça Mauá, em conjunto com as declarações de jogadores na entrevista, foram importantes para perceber que um game de realidade aumentada não é simplesmente e somente uma disputa individual ou entre equipes para se alcançar o maior número de recompensas, bônus e avanço nos níveis de desempenho do jogo. Como vimos, por ser uma proposta atrelada aos espaços urbanos, o Pokémon Go coloca em evidência alguns pontos arquitetônicos que compõem os espaços das cidades, que não necessariamente, no cotidiano de cada um, eram conhecidos ou percebidos pelas pessoas envolvidas na competição. Mas, ao mesmo tempo, nas incursões de rua, notamos que o game também expõe as problemáticas sociais de uma cidade, um tema, inclusive, que foi muito comentado por diferentes jogadores, assim que conheci os amigos de TH na Praça XV, conforme descrições abaixo.

Após alguns minutos observando o grupo na Praça Mauá, que se encontrava perto do “Muro do Cais da Patromoria” voltei caminhando para a Praça XV depois ter recebido uma mensagem no Whatsapp de TH. Consegui reconhecê-lo somente por causa da bicicleta branca, a única desta cor naquela área. Fui apresentada a outros amigos seus, todos sentados em um banco e no chão próximo ao skate laranja. Naquele momento, percebi certa agitação em TH e logo ele confirmou que iria participar de uma nova Batalha de Raid, agora nas proximidades da Central do Brasil. Apesar de ter sido convidada para acompanhá-lo, desisti por dois motivos: o primeiro porque ele mesmo afirmou que era uma rua perigosa e havia fortes chances de sermos assaltados; e, por mais que essa possibilidade tivesse me deixado um pouco assustada, preferi ficar na Praça XV, pois ali teria mais chances de observar interações de diferentes grupos.

A saída de TH em direção a outra área do centro do Rio deu espaço para novos diálogos com jogadores que eu não conhecia e nunca tinha visto nem mesmo no grupo Pokémon Go-RJ, do Facebook. Aproveitando que TH tinha sugerido o quanto a área da

Central do Brasil era perigosa para interagir, o jogador AK, sentado no chão ao lado de outros amigos que estavam em um banco, deu continuidade a narrativa, afirmando que só sentia seguro ali na Praça XV por causa da permanência constante dos integrantes do projeto “Centro Presente”, uma iniciativa da prefeitura que visa inibir crimes na região. Mais uma vez, esse breve relato do jogador AK coloca em voga a questão da violência na cidade do Rio na sua relação com o game. Os indícios apreendidos desde as observações on-line e a primeira incursão na Praça XV sugeriam que este era um assunto “quente” na rede do jogo, fazendo-se necessário melhor explorá-lo e, como já sugerido, veremos no terceiro capítulo deste trabalho.

Apesar da temática da falta de segurança ter prevalecido nos minutos iniciais de diálogo, outras questões dominaram a roda de conversa, como, por exemplo, a curiosidade deles sobre a minha pesquisa. Falei um pouco sobre meu objeto de estudo, mas evitei dar muitos sinais sobre os objetivos do trabalho, até porque não queria enviar possíveis respostas, mesmo que em um bate-papo informal. Optei, inclusive, por não fazer o uso de caderno de anotações na presença deles para evitar qualquer tipo de inibição. Sempre que necessário, dava alguma desculpa e me afastava do grupo, ou para anotar ou para gravar áudio pelo smartphone sobre algum fato instigante.

Foi entre uma conversa e outra, sentados próximo ao skate laranja, que o jogador DS disse que participaria de uma Batalha de Raid nas proximidades. Decidi, então, acompanhá-lo, juntamente com a sua namorada, em direção à Avenida Primeira de Março. Escolhi me afastar do grupo e caminhar individualmente com esses jogadores para compreender os deslocamentos que eles faziam pela região e ainda aprofundar outras questões que perpassam o jogo na sua relação com os espaços urbanos.

Segundo informado por DS, a Batalha de Raid se iniciaria em um horário determinado pelo sistema do jogo, sendo o Palácio Tiradentes a representação do ginásio de disputas neste universo fictício. Como ainda faltavam alguns minutos para a batalha iniciar, caminhamos lentamente até o local. Neste pequeno percurso, lembro que DS carregava uma mochila com carregadores portáteis e de modo muito confortável, sem nenhuma timidez ou constrangimento, ele contou algumas das suas experiências pela cidade na interação com o Pokémon Go.

Morador de Bonsucesso, ele não costuma jogar muito pela sua região, tanto por causa da violência quanto pela existência de poucos conteúdos digitais do game naquelas proximidades, fatores que, mais uma vez, implicam no deslocamento para outros bairros da cidade. Apesar desse fato, contou que o centro do Rio era um local frequentado por ele raríssimas vezes antes de jogar, por não gostar da região e ainda se perder em muitas ruas.

Para ele, o jogo proporcionou um novo olhar junto àquela área, já que hoje se tornou quase que obrigatória a sua passagem pela Praça XV, sobretudo, nos finais de semana.

Em poucos passos, chegamos ao local onde DS batalharia contra um Pokémon. Como falado, as Batalhas de Raid têm horários específicos para se iniciar e essa informação fica disponível para visualização do jogador no canto direito da tela do aplicativo do jogo, algo que foi mostrado para mim pelo próprio DS enquanto aguardávamos o início da disputa em frente ao prédio público da vez. E, assim, ficamos em pé e parados em frente ao Palácio Tiradentes, aguardando o início da batalha. Embora o centro do Rio estivesse vazio, com poucas pessoas caminhando pelo local, ele manteve o smartphone nas mãos tranquilamente. Eu, com receio de ser assaltada, interagia alguns segundos com o jogo, olhava várias vezes para os lados e logo em seguida escondia discretamente o celular no bolso. Nesse meio tempo, um homem aparentemente bêbado atravessou a rua sem olhar para os lados da via e quase foi atropelado por um ônibus. Aquela ação e o suposto tumulto que se iniciou foi suficiente para eu achar que poderia ser uma tentativa de assalto. De algum modo, a conversa anterior que tive com os outros jogadores me trouxe uma sensação de medo.

Apesar deste fato isolado, DS se manteve bem tranquilo. Aproveitou a oportunidade para falar um pouco mais sobre as regras do jogo e mostrou, inclusive, o passo a passo de como “entrar” em um ginásio, mas logo em seguida, a sua batalha contra o Pokémon Lendário iniciou. Enquanto ele fazia movimentos repetidos com o dedo na tela do celular, eu tentava capturar os monstros que apareciam nas redondezas, tal como a própria namorada de DS. O tempo em que ficamos parados próximos a Avenida Primeiro de Março foi de aproximadamente 30 minutos ou um pouco mais, porém, simultaneamente a todo esse processo – enquanto eu “caçava” e ele “lutava” – conversávamos sobre muitas coisas.

Neste bate-papo, DS explicou que trabalhou durante alguns anos no bairro da Gávea, na zona sul do Rio. Embora esteja geograficamente próximo, o bairro da Lagoa não era frequentado por ele, sendo apenas um local de passagem do ônibus em que retornava para casa. Após o lançamento do jogo e em virtude do sistema de geolocalização atrelado ao mesmo, determinadas áreas passaram a ser percebidas por esse jogador de outra forma, pois sempre que circulava por alguma região com o aplicativo do game ligado, automaticamente, pontos específicos com ninhos de monstros e ginásios de batalhas eram mostrados.

No bairro da Lagoa aconteceu exatamente isso. A rede formada pelo GPS do smartphone do jogador, o mapa digital do jogo atrelado ao sistema da Niantic e o próprio DS – proporcionou a vivência em um bairro da cidade que antes era visto apenas pela janela do ônibus, nos seus retornos diários para casa. Nos finais de semana, o trajeto de Bonsucesso até



a Lagoa também se tornou frequente na companhia de amigos. Como já sugerido nas observações on-line, a disposição dos conteúdos digitais do game, e, neste caso específico, a rotação dos ninhos de Pokémon, é um ator na rede do jogo porque impacta nos percursos e experiências de diferentes grupos pelos bairros da cidade do Rio. Tal questão pôde ser confirmada na entrevista em profundidade, em que três jogadores evidenciaram que os seus deslocamentos quase sempre estão atrelados à aglomeração de monstros pelos espaços urbanos.

O jogador DS mostra que a escolha do local de jogo é, principalmente, em função dos conteúdos digitais da região, tornando-se acima de tudo uma estratégia, haja vista a concentração de Pokémons raros nas mediações da Praça XV, conforme relato abaixo.

Existem locais em que você passa e não aparece nenhum Pokémon, assim em locais isolados. Você teria que por exemplo ir para rua do lado né? Isso, no caso da Praça XV basicamente não tem, porque é no centro da cidade onde se concentra a maior quantidade de aparições de Pokémons, incluindo Pokémons raros, incluindo Pokémons fortes e também de jogadores. [DS, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

O jogador IG é ainda mais específico ao afirmar que a rotação dos ninhos de Pokémon varia de acordo com a região da cidade, como praias e centros comerciais, que atraem um tipo peculiar de monstro, algo que impacta nos seus deslocamentos.

Tem a rotação dos ninhos. Aqui vai ser ninho de Pokémon. No Centro vai ser ninho de Pokémon. Em Botafogo vai ser ninho de Pokémon. Dependendo do meu interesse, vale eu ir para o Centro. Fora que como o Pokémon tem essa regra, de Pokémon de água aparecer mais facilmente em lugares que tem água...Por exemplo, a Zona Sul que está perto da praia, vai aparecer mais Pokémon de água, coisa que aqui na Tijuca, raramente, eu vou ver. Lá no Centro, como é um centro comercial, tem muito Pokémon metal e elétrico, coisa que aqui eu também não vejo. Aí, isso aí, acho que o jogo mesmo foi feito para que as pessoas andem pela cidade para poder ter tipos de Pokémons diferentes. [IG, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

A jogadora TI, em contrapartida, lamenta o modo como os conteúdos do game estão dispostos pela cidade, já que no bairro onde sua avó mora, próximo ao Morro do Alemão, ela não consegue jogar. De todo modo, ela destaca que na zona sul essa dificuldade não existe devido ao excesso de dados digitais do jogo.

“Quando eu vou visitar minha avó, na casa que eu morei a vida inteira, é perto do Complexo do Alemão e lá não tem stop nenhum. O stop que tem fica muito longe. É a igreja. E eu teria que andar um bom pedaço para chegar lá. E é um só, então, é muito difícil caçar Pokémon lá. É muito difícil ter qualquer coisa, porque lá as pessoas simplesmente não jogam, então, não tem. Mas quando eu vou na zona sul, em Botafogo, tem stop em todo lugar, em todo lugar. Não preciso andar nem um minuto para chegar a algum stop, tem Pokémon em todo lugar. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Curioso pensar que não somente o aplicativo do game Pokémon Go e o mapa digital do jogo agenciam os percursos pela cidade e a ocupação de algumas áreas. Ainda durante o processo de observação na Praça XV, em conversa com o jogador DS, enquanto participava da Batalha de Raid em frente ao Palácio Tiradentes, ele afirmou que assim que o jogo foi lançado no Rio, ele e um grupo de amigos começaram a mapear as regiões da cidade, em fóruns de internet e grupos de Facebook, para terem conhecimento dos ninhos de monstrinhos Pokémon por bairros e outras regiões do Rio. Tempos depois, ele começou a usar os aplicativos e sites desenvolvidos por alguns jogadores-programadores, como o Beirute Scan, para ter conhecimento sobre os locais de aglomeração dos dados do jogo, sem a necessidade do GPS do seu smartphone. Foi em virtude disso e do acompanhamento de cada novo aplicativo e site que DS também passou a frequentar com grande recorrência o Parque Lage (zona sul do Rio) e, agora, a Praça XV e toda região central da cidade. Mais esse rastro deixado por este jogador aponta que não necessariamente o sistema da Niantic e o mapa digital do jogo agenciam os locais que serão percorridos, frequentados e vivenciados pelos Treinadores de Pokémon.

Como já apresentado no primeiro capítulo, assim que o game foi lançado, grupos de jogadores desenvolveram aplicativos e sites extraoficiais que mostram as regiões da cidade e a quantidade de conteúdos digitais do game no entorno, sem estar atrelado ao GPS do smartphone do jogador. Vê-se, neste caso, que a própria ação dos jogadores-hackers possibilita novos efeitos na rede do jogo, já que muitas pessoas se direcionam para determinadas áreas de acordo com as informações disponíveis nesses aplicativos/sites. Mais uma vez, nota-se com isso o quanto a rede do game Pokémon Go é complexa, composta por interagentes humanos e não humanos, que relacionados entre si, provocam efeitos, modificam a rede e são modificados por ela.

Independentemente do modo como os jogadores chegam a um determinado bairro da cidade para jogar, seja por meio do aplicativo do jogo ou por informações disponíveis em recursos extraoficiais, não podemos desconsiderar que é na interação mediada pelo game que ocorrem novas vivências e experiências cidadinas. Já vínhamos percebendo mais esse efeito na rede do jogo com base nas observações on-line e também nas incursões da Praça XV, sobretudo, quando DS expôs alguns dos seus percursos pela cidade do Rio. Mas tal questão pôde ser melhor apreendida nas entrevistas em profundidade, em que os jogadores contaram os principais lugares de interação, alguns locais inclusive que não faziam parte dos seus cotidianos. O jogador DS expôs:

O primeiro lugar que eu conheci através do Pokémon Go foi o Parque de Madureira. Eu conhecia Madureira, já tinha ido ao Shopping Madureira, já tinha ido na casa de amigos aos arredores, mas eu nunca tinha ido ao Parque de Madureira. Então, um dia simplesmente resolvi reservar um dia para ir até lá, conhecer e jogar o jogo com os amigos. [DS, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Para este jogador, o game Pokémon Go proporcionou ainda maior vivência nos parques e praças públicas da cidade. Porém, ele fez uma ressalva:

Acredito que o jogo do Pokémon Go ele serviu como ponte. Não que antes eu não iria ter o interesse ou que eu nunca iria acabar conhecendo esses lugares. Às vezes a gente monta um roteiro para sair, para se distrair com a família, e a gente acaba optando para lugares novos, mas acredito que o Pokémon Go, ele meio que...ele acelerou isso, ele foi um empurrão, ele foi uma ponte para que eu conhecesse mais lugares em um curto período de tempo. [DS, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

A jogadora TI, também na entrevista em profundidade, confidenciou que só conheceu a Praça XV por causa do jogo, visto que a região é farta de conteúdos digitais e porque amigos seus também frequentavam o local.

Eu nunca tinha ido a Praça XV, entendeu? Eu fui por causa do Pokémon Go. Eu lembro que no início a gente ia na Quinta da Boa Vista. A gente passou a ir a algumas pracinhas por aqui que a gente quase não ia e a gente passou a ir por causa do jogo. Em Botafogo, quando eu passei a trabalhar lá, eu não conhecia muita coisa em Botafogo. Eu comecei a conhecer passeando por causa do Pokémon Go. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Uma das pracinhas mencionadas por TI na entrevista é a Praça Xavier de Brito ou Praça Cavalinhos, na Tijuca, que se encontra relativamente próxima ao seu local de moradia, em Vila Isabel, mas que ela nunca tinha ido. Já o seu namorado, o IG, afirmou em entrevista que voltou a frequentar essa praça, algo que era costumeiro na sua infância, apenas por causa do Pokémon Go. O Campo de São Bento, na zona sul do município de Niterói, é mais um lugar que eles passaram a frequentar devido à quantidade de elementos do jogo para interação e captura, algo que eles só souberam por indicação de amigos.

O processo de observação do “Viradão da Praça XV” e a realização de entrevistas em profundidade dos jogadores foram fundamentais para identificarmos o mapa digital do game (atrelado ao sistema da Niantic) como um dos elementos que provocam diferentes ações na rede do game, desde a alteração dos percursos pela cidade, quanto à descoberta de lugares desconhecidos e à percepção de pontos, sobretudo, arquitetônicos que nunca chamaram a atenção dos jogadores no dia a dia. Mas ao longo das incursões de rua, alguns outros fatores despertaram também a minha curiosidade, pois, de algum modo, reforçavam a discussão que atravessa este trabalho, no que tange à mescla de tecnologia e cidade, técnica e natureza.

Especificamente, no dia em que eu observava a interação de DS com o game nas mediações do Palácio Tiradentes, caminhamos, ao final da disputa, em direção à estação das barcas para reencontrar o restante do grupo. O tempo estava fechado e com forte sinal de chuva e trovoadas. Não sabia, dessa forma, se os outros jogadores ainda estariam concentrados perto do skate laranja ou se já tinham ido embora. Eu mesma sugeri para DS que talvez voltasse para casa, mas ele e sua namorada sorriram, afirmando que aquele clima era excelente para a captura de um tipo específico de monstrinho. Soube assim que o clima, em sete variações distintas (ensolarado/limpo, chuvoso, parcialmente nublado, nublado, ventando, neve e névoa) influencia na dinâmica do jogo, produzindo alguns efeitos nesta rede<sup>43</sup>. As atualizações do clima ocorrem a cada uma hora e seguem as previsões do site AccuWeather<sup>44</sup> de acordo com a localização do jogador, via GPS. E dependendo de como esteja, aparecem monstrinhos do tipo água (Mudkip e Squirtle, por exemplo), grama, pedra, terra, fogo e de outras categorias.

Apesar das criaturas do universo Pokémon surgirem em qualquer ambiente climático, alguns tendem a aparecer no seu clima favorito e com pontos de combate superiores, algo que chama a atenção dos jogadores. E esse foi o caso do jogador DS e da sua namorada, que comemoravam o fato de estar, praticamente, chovendo e com fortes raios, porque dada àquela instabilidade climática uma espécie peculiar de Pokémon, possivelmente, apareceria para captura naquele espaço. Curioso pensar que, neste caso, um fator externo, o clima, mesclado às capacidades tecnológicas do game, expõe mais uma vez o caráter sociotécnico dessa rede, já que técnica e natureza também se conectam e se entrecruzam nas ações e nas estratégias adotadas pelos jogadores. Ressalta-se, apenas, que o recurso de clima do jogo não é altamente confiável, conforme apontado pelo próprio DS neste bate-papo e observado por mim mesma em outra incursão de rua, em que permanecia o tempo nublado no mapa digital do jogo, sendo que a tarde era de muito sol na Praça XV.

Foi neste mesmo dia de incursão que pude identificar mais um ator não humano, para além do clima e dos já mencionados anteriormente, que também altera as ações no jogo. Quando eu, DS e a sua namorada retornamos da Avenida Primeira de Março para o skate laranja, encontrei cerca de 15 a 20 jogadores, entre crianças e adultos, na faixa etária de 60 anos, alguns deles somente acompanhando seus filhos. Assim que cheguei, o jogador AK,

---

<sup>43</sup> No site oficial do game, a Niantic apresenta mais esse recurso do jogo como sendo uma oportunidade de explorar “as áreas externas como uma experiência que corresponde ao clima do mundo real”. Mais informações podem ser obtidas em: <https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/pt-br/articles/115015727028-Refor%C3%A7os-clim%C3%A1ticos>. Acessado em 26 de maio de 2018

<sup>44</sup> Informações disponíveis em <http://www.nintendoblast.com.br/2017/12/pokemon-go-guia-clima-dinamico.html>

demonstrou certa preocupação pelo fato de TH não estar ali presente, já que ele tinha me convidado para integrar o grupo do Viradão. Ele e outros jogadores, em tom de brincadeira, falaram que na maior parte do tempo TH permanecia distante, sempre se deslocando para todos os lados com a sua bike. Não somente neste dia de observação, mas em outros, era comum eu ouvir frases proferidas pelos seus amigos, como essas: “Lá vem ele com a bicicleta”; “Não aguento mais vê-lo passando com essa bicicleta”; “Ele não sai de cima dessa bicicleta”; “Ele não interage com ninguém”. Apesar de grande parte dos comentários partirem de amigos de TH, percebi que existia um forte incômodo no fato dele andar com a sua bike, sendo mais uma pista interessante a se explorar.

Desde o primeiro contato com TH, a sua bike sempre esteve presente na narrativa e isso já vinha me chamando a atenção nos posts do Facebook, que continham fotos do próprio jogador e da sua bicicleta. Geralmente, TH fazia questão de destacar o quanto era sacrificante sair de Comendador Soares de trem com uma bicicleta ao lado. Mas, conforme fui me integrando ao grupo da Praça XV, alguns indícios denotaram que não se tratava apenas de um meio de transporte que o acompanha em qualquer trajeto, mas de uma estratégia para melhorar o seu desempenho no jogo. Isso se tornou muito evidente quando outros jogadores, incomodados pelo sucesso de TH na competição e na rápida captura de monstinhos e participação em batalhas por todos os lados, da região central a zona sul, começaram a reclamar comigo sobre essa questão.

Na verdade, constatei que, enquanto um interagente não humano, a exemplo de outros atores, como a concentração de monstinhos em algumas áreas da cidade, a bike complexifica a rede de relações do game e provoca desvios e novas ações, haja vista o rápido deslocamento para outros bairros, alguns até mesmo distantes, como Botafogo, e a vivência em espaços, talvez, desconhecidos ou pouco frequentados. No meu primeiro dia de incursão, por exemplo, em poucas horas, TH já tinha percorrido as Praças XV e Mauá, Central do Brasil, Campo de Santana e o bairro da Glória. Outros jogadores do viradão que estavam sem bicicleta durante a minha observação, deslocavam-se no máximo até a Praça Mauá, Avenida Primeiro de Março e a região do metrô da Carioca, na Avenida Rio Branco, restringindo a área de competição dos mesmos. Lembro que em dados momentos, alguns jogadores visualizavam no mapa do jogo a relação de ginásios e batalhas nas proximidades e decidiam entre eles se era válido caminhar até o local. Dependendo da localização, eles desistiam pelo comodismo ou porque alguns deles eram “flyers”, como o AK. Logo, era possível fazer uso do Fake GPS e estar presente digitalmente no ginásio de batalhas no Campo de Santana, por exemplo, mesmo sentado em um skate laranja, localizado em frente à estação das barcas na Praça XV.

É por meio da bike que TH tem o acesso invejável a ginásios de batalhas espalhados por todos os bairros do entorno, mas também acesso a locais que ele disse nunca ter conhecido. Por mais que seja possível visitá-los a pé, de metrô ou ônibus, nota-se que a bicicleta dentro da rede do jogo possibilita o fazer-agir de alguns jogadores, tanto na perspectiva da interação com o game para alcançar maiores níveis de pontuação, quanto sob o viés da experiência de cidade, pois a bicicleta também facilita o deslocamento por diferentes bairros, sejam eles já frequentados ou não pelos jogadores de Pokémon Go. Durante uma conversa, o próprio TH afirmou nunca ter visitado os bairros da Lapa e Botafogo antes de jogar o game.

No curso de observação do grupo de jogadores na Praça XV e nos relatos apreendidos nas entrevistas, notamos que é na interação com o game, seja com o auxílio do recurso da bicicleta ou não, que novas experiências de cidade se tornam possíveis, como a descoberta de bairros, praças, parques e até pontos arquitetônicos específicos, como monumentos e prédios públicos. E, esse, talvez, seja o grande chamariz do jogo. Nas interações na Praça XV, ouvi algumas vezes, sobretudo do jogador AK, que a graça do jogo estava na possibilidade de sair de casa. O fato de estimular esses percursos e proporcionar a relação com outras pessoas nas ruas e com a cidade foi ratificada por dois interlocutores durante a entrevista em profundidade, desmistificando, de alguma forma, que o grande atrativo do jogo é a sua temática, ligada ao universo Pokémon. Na visão de DS,

Primeira coisa que me vem à cabeça quando eu penso em Pokémon Go né, quando você fala em Pokémon Go, é sobre sair de casa né, porque eu acho que é o primeiro jogo que tem esse detalhe né. Eu nunca tinha visto até então um jogo desse tipo. Para mim jogo, era algo que você ou ficava na frente da TV (no console) ou na frente do computador. E Pokémon Go, ele é o primeiro jogo que me faz sair de casa, jogar na rua né e ainda online. Eu não me via como um jogador de game na online. [DS, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Indo além dessas prerrogativas, DS mostra que o jogo ainda é uma oportunidade para tirá-lo do sedentarismo e reunir o seu grupo de amigos.

No caso, o jogo do Pokémon, ele tira um pouco a pessoa do sedentarismo. Não que eu seja uma pessoa sedentária, até porque entre os meus amigos, eu sou um dos que tem mais pique para sair né. Às vezes, eu chamo a galera, e o pessoal fica com preguiça né. Eu não! Eu saio, eu ando e justamente por causa disso e outros motivos. Eu não uso aqueles recursos em que eu posso jogar em casa, no meu conforto, no ar-condicionado né, que seria o emulador de GPS enquanto estou dentro de casa eu posso me teletransportar para o Central Park, Nova York, ou qualquer outro lugar do Globo né, nesse conforto. Eu não, eu sinceramente eu não curto né. Existem pessoas que não se dão ao luxo né de caminhar por aí para caçar Pokémon. Eu não vejo nenhum problema nisso né. Cada um tem os seus motivos. Eu não vejo nenhum problema. É um passa tempo. Eu vejo pessoas. Eu posso conhecer lugares novos onde eu nunca fui, justamente, para jogar. Às vezes eu posso simplesmente desligar o jogo e aproveitar o momento do lugar. Eu não preciso necessariamente estar

jogando todo tempo né para aproveitar tudo isso, no caso. [DS, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

O mesmo pensamento, praticamente, é compartilhado pela jogadora TI, que aponta:

O que chamou minha atenção no jogo no início foi justamente o fato de não ser um jogo que você joga parada, dentro de casa o tempo todo. Eu gosto muito de passear e isso aí já chamou a minha atenção. Eu não sou a maior fã de Pokémon, que gostava na infância inteira, mas o jogo despertou minha curiosidade por causa disso, por você poder passear e sair com as pessoas. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

O jogador IG, ao contrário de todos, não se sensibiliza pelo fato de ser um game jogado nas ruas, nem por ser da franquia Pokémon. O que chama a sua atenção, como abordado, é a dinâmica, pois possibilita a interação de várias pessoas simultaneamente e ainda on-line. A resposta de um dos interlocutores na entrevista, porém, se distanciou de algumas questões norteadoras que atravessam o imaginário dos demais jogadores, como as relativas aos passeios pelas ruas das cidades, reunião de amigos ou jogos em grupos. Para o jogador AK, o game era o símbolo da nostalgia dos anos 90, mas hoje, virou uma disputa de egos e briga entre jogadores, conforme relato abaixo.

Bem, quando você fala de Pokémon Go, aí depende. Porque quando lançou para mim foi uma nostalgia perante a um negócio que...a um desenho que eu via quando eu era criança e que eles conseguiram meio que tornar isso quase como se fosse uma realidade virtual para os jogadores que jogavam na infância. Só que depois de um tempo, o que vem na minha cabeça quando eu ouço Pokémon Go, é que tipo, sei lá, hoje é mais...fugiu um pouco a ideia de jogo. Virou uma disputa entre as pessoas que jogam, virou uma disputa de ego, virou...está se distanciando muito da questão de ser apenas um jogo, entendeu? Isso é até motivo porque muitas pessoas pararam até de jogar. [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

A resposta do jogador AK foi motivada por uma pergunta na entrevista em profundidade, em que questionávamos qual a primeira ideia que vinha à cabeça ao ouvir o termo Pokémon Go. AK foi o único jogador que colocou em voga uma controvérsia que já vinha sendo percebida nas observações on-line e também nas incursões de rua, no que diz respeito às disputas entre os jogadores, sobretudo, os que se autodenominam “canela” ou “flyer”.

Em uma das tardes de incursão na Praça XV, eu estava sentada com o jogador AK no skate laranja, aliás, o ponto do qual partiu grande parte das minhas observações, e, neste dia, o grupo que estava com ele era praticamente de desconhecidos. Nunca tinha visto a grande maioria dos jogadores que lá estava, cerca de 12 pessoas. Talvez, por causa do horário. Era relativamente cedo, cerca de 16h, e os jogadores que eu havia conhecido em outros momentos, muitos deles apresentados por AK, sempre chegavam mais tarde. Como fiz em

algumas outras situações, preferi me afastar do pequeno grupo que estava concentrado naquela região para fazer caminhadas pelos arredores, até porque, precisava retirar em pontos de coleta do jogo (pokéstops) mais pokébolos para capturar monstrinhos.

No retorno dessa rápida caminhada, eu encontrei AK conversando com outro jogador. Sentei no skate laranja novamente e observei a conversa. Em vários momentos, de modo exaltado, o amigo de AK afirmava que se fosse preciso entraria em uma briga corporal com outros jogadores por causa do aplicativo Fake GPS. Minutos depois, o jogador AK se virou para mim e explicou que a região do Rio 2, na Barra da Tijuca, é um excelente espaço para interação com o jogo, porque tem uma grande oferta de conteúdos digitais, mas, ao mesmo tempo, o relacionamento interpessoal é complicado. Pelo que foi falado, as pessoas que frequentam o local, geralmente, fiscalizam os smartphones um dos outros para ver se existe algum indício de uso de Fake GPS. Caso seja confirmado o uso de algum recurso deste tipo, o jogador é banido do grupo.

Esse, aliás, foi o assunto que dominou muitos e muitos bate-papos entre os jogadores na Praça XV. Em uma nova passagem pelo centro do Rio, em um dia de evento promovido pela Niantic, encontrei AK com mais dois amigos, o IG e a TI, perto do skate laranja. Especificamente nesta tarde de sábado, a Praça XV estava repleta de jogadores caminhando por todos os lados, até porque, era dia de evento da Niantic e a captura de um determinado monstrinho oferecia bônus extra.

No instante em que cheguei, eles conversavam sobre um grupo de Whatsapp que reúne Treinadores de Pokémon da zona norte do Rio, sendo eles também integrantes. Pelo que eu entendi, a conversa se iniciou porque o IG avistou na Praça XV outros quatro jogadores que também estão neste grupo de troca de mensagens sobre o jogo. De modo taxativo, os jogadores que eu acompanhava naquela tarde afirmavam não querer contato com as pessoas que se aproximavam, justamente, porque eles eram muito críticos quanto ao uso de aplicativos como o Fake GPS e o jogador AK é um usuário constante deste tipo de recurso.

Minutos depois, outra jogadora, a RT se aproximou de mim. Na verdade, ela ficou muito empolgada com a minha pesquisa e logo veio perguntar onde eu morava, meu nível no jogo e etc. Na conversa, ela explicou que mora no município de São Gonçalo, região metropolitana do Rio, e que joga desde o lançamento do game por causa do seu filho adolescente. Desde o ano passado, segundo ela, o filho deixou de interagir, mas, ao contrário dele, RT continua jogando e se diz viciada no game. Perguntei porque ela fazia todo aquele trajeto para poder jogar e de imediato ela respondeu: “por causa das pessoas. O grupo aqui é muito bom”. Aliado a isso, ela considera que a Praça XV é um bom local para jogar por causa



da grande quantidade de conteúdos digitais. Até questionei se não era melhor ela frequentar o Campo de São Bento, um parque público de Niterói, localizado no bairro de Icaraí, pela proximidade com São Gonçalo. Mas a resposta da jogadora foi direta, já que, de acordo com ela, as pessoas que interagem neste espaço “não são tão legais” e o parque não tem tantos Pokéstops se comparado com a região central do Rio.

Embora ela tenha afirmado que no Campo de São Bento as pessoas “não são tão legais”, dando a entender que na Praça XV o clima era propício para a amizade, foi nesse mesmo dia que eu presenciei um atrito entre os jogadores que eu acompanhava e outro grupo sentado no skate laranja. Um dos meninos que estava no skate olhou em direção para o meu grupo e falou em voz alta: “Quem pega Pokémon sentado é fly. Vamos andar!”.

Apesar de ter me causado certo desconforto e tensão ao vivenciar esse conflito de perto, percebi que os jogadores AK, IG e TI acharam a cena cômica e não se importaram muito com o fato. As minhas experiências, especificamente deste dia, sugeriram que não somente os conteúdos digitais do game, dispostos no mapa do jogo, agenciam os percursos e vivências dos jogadores pelos bairros e áreas da cidade do Rio, como também os próprios jogadores definem as relações nos e com os espaços urbanos. Isto é, os jogadores de Pokémon Go podem ser considerados atores humanos da rede sociotécnica do game, porque também podem impactar nos deslocamentos e ocupações de determinadas áreas, no sentido de que aproximam ou afastam grupos de alguns bairros da cidade.

Ao passo que as próprias pessoas que jogam modificam os percursos de determinados jogadores pelos espaços urbanos e experiências nestes locais, pude perceber também nas incursões, para além das problemáticas entre os “flyers” e “canelas”, que o game proporciona o surgimento de vínculos sociais de amizade e até de relacionamentos afetivos. O contato direto e presencial com os jogadores no centro do Rio foi essencial para perceber o grau de relacionamento entre eles e, inclusive, o porquê da existência do “Viradão da Praça XV”.

Meses antes de ir para as ruas, com a observação do grupo on-line Pokémon Go-RJ, tinha noções iniciais de que o jogo, de algum modo, impactava na rede de amizade dos jogadores envolvidos. Em diferentes momentos, ao ver as publicações sobre os encontros nos finais de semana no centro do Rio, questionei-me sobre o modo como o grupo se conheceu naquela área e criou o famoso viradão, que, hoje, é referência para muitos jogadores. Na minha percepção, o motivo mais provável residia, como já mencionado, no fato daquele espaço ter muitos conteúdos digitais do game e, por isso, atrair jogadores de diferentes locais, como acontece em outros parques e áreas públicas, além - é claro - de ser uma região central e

com muitas possibilidades de transporte público. Mas aquele grupo, especificamente, se formou por um motivo especial.

Como relatado em um dos tópicos anteriores, assim que entrei em contato com o TH por Facebook Messenger e disse que tinha interesse em acompanhar mais de perto as práticas do “Viradão da Praça XV”, fui convidada para encontrá-lo em frente a um grande skate laranja, localizado próximo à estação das barcas, na Praça XV. Inicialmente, pensei o óbvio: o ponto de encontro só pode ser o skate porque ele está localizado no meio da praça e em frente às barcas. Porém, as motivações, neste caso, são outras, segundo relatos dos próprios jogadores.

No primeiro dia de incursão, conforme já mencionei, conheci TH e mais amigos seus. Entre uma conversa e outra, AK, de modo ríspido, reclamou do fato deles não estarem sentados no skate laranja, que, naquele momento, ainda era ocupado por turistas e curiosos. Ao questionar o motivo do seu incômodo, ele relatou que aquele ponto específico da Praça XV era de suma importância para o jogo, já que no seu entorno existem três pokéstops essenciais para retirada de itens diversos da competição. De acordo com ele, foi justamente por causa daquela posição privilegiada do skate que o grupo do “Viradão da Praça XV” se conheceu e se formou, atraindo novos integrantes até hoje.

O simples relato de AK, em uma conversa informal, mostra que o fator localização, inclusive, é um elemento que faz-agir na rede do jogo, não somente no sentido de proporcionar a captura de monstrinhos ou o envolvimento dos jogadores em batalhas, dado o GPS do smartphone e a diversidade de conteúdos digitais do jogo espalhados pela cidade, mas também e, sobretudo, a localização neste caso possibilitou a formação de um novo nicho de amizade. O ponto favorável e específico dos três pokéstops no mapa digital do jogo, combinado com a posição do skate laranja no mundo físico, produz como efeito a integração de diferentes pessoas, que interagem presencialmente nos arredores da Praça XV e também em grupos de Facebook e Whatsapp.

Diferentes jogadores relataram, inclusive, que hoje só frequentam o centro do Rio por causa dos amigos que fizeram ao longo do jogo. O próprio jogador AK, em uma das minhas incursões, disse, aos risos, que só estava jogando naquele sábado por causa dos amigos e da cerveja e isso se evidenciou na entrevista em profundidade, quando ele disse:

Olha, o Pokémon por incrível que pareça, eu passei por alguns problemas pessoais na minha vida, e ele literalmente me ocupa, porque é o fato das pessoas se reunirem, rola aquela amizade que você acabou conhecendo pelo pessoal, do pessoal se encontrar e tal. Eu jogo mesmo pela minha satisfação pessoal e porque eu fico feliz quando eu jogo, entendeu? Eu gosto de jogar. Eu gosto de ter aquela expectativa de

saber se eu ganhei ou não o passe do Mewtwo. Eu gosto de pegar Pokémons novos. É por isso que eu jogo. Eu jogo por um prazer pessoal, pelas amizades que eu consegui pelo jogo e por ele ocupar minha cabeça. Essa é a parte mais importante do jogo. Ele ocupa minha cabeça e eu não penso muito nos problemas que eu tenho, entendeu?. [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Ao realizar a entrevista com outros jogadores, notou-se o quanto é forte o fator amizade. No geral, sair de casa, frequentar diferentes espaços e, sobretudo, conhecer gente nova é um dos atrativos do jogo. Por ser um game que implica na integração de muitas pessoas, especialmente, quando da realização de Batalhas de Raid, vê-se a formação de nichos de amizade, que ultrapassam, inclusive, as necessidades estritas e impostas pelo jogo. Segundo o jogador DS, quase todo final de semana ele conhece gente nova. Já para a jogadora TI, quando questionada na entrevista em profundidade se o jogo proporcionou novas amizades, ela respondeu:

Nossa! Sem dúvida. A gente conheceu muita gente nova, né? A gente fez amigos que a gente conversa até hoje. Muitos amigos meus pararam de jogar há muito tempo, a maioria, mas a gente acaba fazendo amigos. Acho que as amizades se mantiveram. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

O jogador AK confidenciou também que só começou a jogar na Praça XV por causa do ex-namorado. Apesar de ter chegado lá extremamente tímido, aos poucos, ele foi conhecendo as pessoas durante as suas idas frequentes aos sábados. O namoro dele terminou, mas a amizade com o grupo do “Viradão da Praça XV” fortaleceu com o tempo, sobretudo, quando ele se sentiu fragilizado com o término do namoro e passou por dificuldades financeiras por estar desempregado. Além disso, pelo fato dele ser transgênero, o grupo foi essencial. Segundo ele, como também existe muito preconceito dentro do jogo em relação às pessoas trans, alguns se tornaram seus amigos para apoiá-lo e fortalecer a sua causa.

Eu não posso negar isso para você. Já te falei uma vez e vou te falar de novo. Eu, quando fiquei mal, quando eu terminei, se eu não tivesse totalmente focado no jogo, focado em jogar e socializar, em sair de casa, não ficar em casa, conversar com pessoas que eu gosto... Mesmo que fosse para eu chorar, entendeu? Muita gente do jogou me ajudou com dinheiro quando eu fiquei muito mal. Não para o jogo, mas dinheiro para a minha vida mesmo. Então, assim, eu não tenho nada a reclamar das amizades que eu fiz por causa do jogo. Rola umas tretas ou outras, mas o que importa é você conhecer, né? Claro nem todas as pessoas você vai bater de cara. Isso é a vida humana. Mas eu sou muito grato ao jogo e ao meu ex também. É irônico. Eu sou muito grato a ele por ter me apresentado, me falar que tinha um grupo na Praça XV, porque no final das contas ele foi embora e quem ficou foram eles, entendeu?. [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

A diversidade do grupo que percorre a Praça XV também foi comentada por algumas pessoas que conversei ao longo das interações presenciais no grupo do viradão. Para uma das jogadoras, o diferencial está na sua heterogeneidade, já que participam crianças

acompanhadas pelos pais, adolescentes, adultos na faixa etária de 30 anos, pessoas bem mais velhas, como ela, e também pessoas com dificuldade de locomoção. Ao falar disso, de imediato, ela apontou para um homem, de baixa estatura, um anão, que se deslocava com auxílio de muletas e finalizou com uma frase que me chamou muito atenção: “Olha que legal! O Pokémon abraça todos”.

O que pude perceber com esse relato é que o Pokémon Go, de alguma forma, proporciona a interação e o convívio nos espaços urbanos entre pessoas de diferentes níveis sociais, classe econômica, gênero e etnia. Da zona norte à zona sul, da baixada fluminense à região metropolitana do Rio, o que observei<sup>45</sup> foi o convívio de diversos jogadores, que se unem nas ruas da cidade com o propósito de interagir com um game de realidade aumentada, mas também por motivos que são transversais às estratégias do jogo, como a causa das pessoas trans, conforme relato anterior.

As interações, na verdade, ultrapassam os encontros na rua e se tornam comuns também pelo Whatsapp. Desde as minhas primeiras observações no Facebook, tive acesso a inúmeros e frequentes posts convidando jogadores para integrarem grupos de troca de mensagens on-line. Estes, por si só, funcionam como radares, em que os jogadores trocam informações constantemente sobre os exatos locais de início de batalhas, a existência de Pokémons raros, além de ser um espaço para muita discussão e “treta”, como afirmado pelo próprio AK. Estando nas ruas, pude ver de perto que o relacionamento por meio do Whatsapp atravessa toda a dinâmica do jogo, pois com grande recorrência um jogador se direciona para o outro e diz que visualizou em determinado grupo on-line um aviso sobre a batalha em algum ginásio ou sobre a existência de algum monstinho com alto poder de combate para captura em determinada rua ou praça.

A partir deste exercício de descrição da rede do game, tendo como base, principalmente, algumas das incursões presenciais realizadas junto ao grupo de jogadores que frequentam a Praça XV nos finais de semana, mostramos que, em conjunto, atores humanos e não humanos provocam diferentes efeitos na rede do jogo. Do mapa digital do game e a concentração de monstinhos em dadas localidades, passando pela ação das próprias pessoas,

---

<sup>45</sup> Nas minhas observações de rua, conheci pessoas de Copacabana, Grajaú, Bonsucesso, Belford Roxo, Tijuca, São Gonçalo, Nova Iguaçu, Vila Isabel e outros. Pessoas que claramente têm um nível econômico superior (como o jogador SL que já afirmou ser de uma família de classe média alta da zona sul do Rio) e o jogador AK, que, na época das incursões de rua, queixava-se da sua situação financeira. Nas idas e vindas pela Praça XV, deparei-me ainda com a pluralidade de gênero (é um jogo que atrai, homens, mulheres, transexuais, haja vista, o próprio jogador AK), além da diversidade sexual, tem heterossexuais e homossexuais. Aos poucos, tento retratar alguns detalhes disso tudo na narrativa aqui construída, sobretudo, para trazer parte da realidade que eu pude viver na intensidade de poucos meses.

vê-se que as experiências de cidade são mediadas por todos esses interagentes, relacionados entre si.

Há de se considerar que neste trabalho de observação presencial, notamos também que a Praça XV está passando por um processo de ressignificação, no sentido de que diferentes usos do espaço, para além do ato de jogar, produzem novos significados sociais e simbólicos acerca do lugar. Outra questão que se tornou clara no processo de incursão de rua e também nas entrevistas diz respeito a uma maior ocupação dos espaços públicos da cidade, que, hoje, recebem um número significativo de pessoas, atraídos pela interação com um game de realidade aumentada, conforme veremos no tópico seguinte.

#### **2.4 Pokémon Go: modos de ocupação e de ressignificação da Praça XV**

É preciso aprofundar algumas questões levantadas anteriormente, até mesmo para compreender os tipos de experiências que podem ser provocadas, mediante o entrecruzamento entre as incursões nos espaços urbanos com as tecnologias digitais, móveis e ubíquas no contexto do Pokémon Go.

O ponto de partida das reflexões aqui sugeridas tem como base, mais uma vez, as observações realizadas junto ao grupo do “Viradão da Praça XV”. Contudo, consideramos pertinente também trazer contribuições das entrevistas em profundidade realizadas com os jogadores, que colocam em cena os processos de ressignificação de certas áreas da cidade, onde o game é jogado. Acreditamos que para além da possibilidade de ressignificar certos espaços durante a experiência do jogo, o Pokémon Go também aponta para possibilidades de maior ocupação e uso de algumas áreas da cidade, sobretudo, de praças e parques públicos.

Vicente Gosciola, em referência à obra “Olhares sobre a cibercultura” (LE MOS; CUNHA, 2003), afirma que

André Lemos e Paulo Cunha (2003, p.11-13) informam que projetos para articular os espaços, virtual e real, na cidade já estão em andamento e se pautam pelos seguintes itens: reaquecer o espaço público; recuperar o interesse pelos espaços concretos das cidades; criar novas formas de vínculo comunitário; dinamizar a participação política; ajudar a população social dessas tecnologias (GOSCIOLA, 2008, p.36)

Os games de realidade aumentada são, talvez, um dos experimentos neste sentido. Nos jogos que utilizam o sistema de geolocalização como parte fundamental para o seu funcionamento, a discussão sobre a mescla dos espaços físico e digital parte da noção de círculo mágico. Mesmo não fazendo o uso específico deste termo, Huizinga (2000, p.18)

sugere que uma das principais características do jogo “é a sua separação espacial em relação à vida cotidiana”, em que os jogadores se desconectam temporariamente da realidade para imergir em um universo atravessado por regras, tempo e espaço próprios. É como se existissem, deste modo, dois universos distintos: o do jogo e o da vida cotidiana. Baseando-se nas premissas do historiador holandês, Salen e Zimmerman (2012, p. 111) mostram que o círculo mágico é “um lugar especial no tempo e no espaço criado por um jogo”.

As principais abordagens até então acerca do círculo mágico em relação a um jogo de rua, cria certa distinção entre o universo fictício do jogo e a realidade em que o jogador está inserido. Essa foi uma das primeiras questões observadas na interação junto ao Pokémon Go enquanto jogadora, sobretudo, nas incursões da Praça XV. Quando estamos falando de um game que utiliza, sobretudo, o GPS como tecnologia e que incorpora objetos físicos de uma cidade à lógica do seu funcionamento, como prédios, monumentos e arte de rua, é complexo manter a ideia de que existem dois universos separados. E este pensamento, encontra pressupostos similares em pesquisas recentes sobre essa temática, como as reflexões levantadas por Ferreira. Segundo ele,

a ideia principal não seria considerar o círculo mágico como algo que necessariamente encapsula o jogador, suprimindo-lhe o espaço-tempo cotidiano, projetando-o em uma zona alternativa. Ao contrário, consideramos a existência do círculo mágico – que é inerente à estrutura do jogo – como um elemento mediador, que facilita o diálogo do jogador com o jogo e com a realidade. Tal mediação pode se apresentar tanto de forma fluida, desenhando fronteiras que se mostrem borradas, no sentido de que não podem ser plenamente identificadas, que permitam que ficção e realidade se encontrem; quanto de forma mais sólida, fazendo realmente com que o usuário/jogador experimente um sentimento de deslocamento, de supressão espaço temporal, através de um processo de imersão (FERREIRA, 2013, p.40).

Tal noção só reforça o que já vem sendo abordado ao longo deste trabalho, no intuito de quebrar certas dicotomias e ainda apresentar a mescla de tecnologia e cidade. Logo, estamos propondo a leitura do círculo mágico enquanto mediador de dois paralelos e que se funde no encontro entre o universo do jogo e o cotidiano das cidades, algo que possibilita inclusive refletirmos sobre as possíveis ressignificações dos espaços públicos mediante a existência de jogos, com o perfil do game Pokémon Go.

Pensar nas cidades enquanto espaço de consumo e de comunicação, a partir do fenômeno de um jogo móvel locativo, requer o entendimento acerca dos conceitos de lugar e espaço. Apesar de serem termos amplamente discutidos por diferentes pesquisadores, nas linhas que se seguem, busca-se principalmente como referência teórica as contribuições de Michel de Certeau (1990).

De acordo com o sociólogo francês, as cidades não são apenas palcos de operações programadas e controladas, tal como preconizado por Foucault (1987), em alusão aos mecanismos de disciplina e de poder. Dessa forma, “sob os discursos que a ideologizam, proliferam as astúcias e as combinações de poderes sem identidade legível, sem tomadas apreensíveis, sem transparência racional – impossíveis de gerir” (CERTEAU, 1990, p.174)

Entende-se, assim, que as práticas e as vivências do espaço modulam a vida social, pois o próprio caminhar já é uma forma de reinventar o cotidiano e de tecer relações com os lugares. Na visão de Certeau (1990, p.201), tal como a palavra está para a fala, o espaço seria o lugar vivido, transformado pelas experiências e ocupações dos sujeitos. O lugar seria “uma configuração instantânea de posições”, entendido aqui a partir da perspectiva de ponto fixo e localizável, “como uma rua, uma praça – quando planejada e construída –, como a malha viária de uma cidade, ausente de significado”. (REIS, 2013, p.140).

Nesta perspectiva, as cidades podem ser consideradas como lugares praticados, sendo o “produto dos processos ocorridos a partir de nossa ocupação” (SOUSA, 2009, p.21 apud EK, 2006) e manifestações sociais, políticas, econômicas e culturais. Ao mesmo tempo, os espaços urbanos são transformados a todo instante pelos dispositivos tecnológicos que os atravessam, pois, como aponta Caiafa, as experiências de cidade “se deixam afetar pelas novas formas de produções comunicativas” (CAIAFA, 2007, p.20)

Dentro desse contexto, o game Pokémon Go, por exemplo, pode favorecer a vivência e a interação entre diferentes pessoas nestes mesmos espaços, tal como transformar a experiência individual e coletiva de cidade. Ao longo dos relatos dos jogadores nas entrevistas, essas questões se tornaram mais evidentes, permitindo-nos compreender de que ressignificação estamos tratando, mediante a interação de diferentes pessoas com um game de realidade aumentada nas ruas das cidades.

Partimos da noção de que ressignificar um espaço é dar um novo sentido ao mesmo. Geralmente, entre os pesquisadores da teoria dos jogos<sup>46</sup>, o processo de ressignificação do espaço urbano sempre está atrelado à premissa de que as ruas se tornam temporariamente um campo de batalhas, à medida que os mobiliários urbanos passam a ser vistos e apropriados pelos jogadores como pontos de coleta e interação para o jogo. É importante salientar que essa proposta não suprime o espaço-tempo do jogador, mas o coloca diante da mescla de tecnologia e cidade. Certamente isso acontece e não podemos nos esquivar deste tipo de abordagem, conforme exemplos abaixo. Contudo, apontaremos também para outros aspectos

---

<sup>46</sup> Ver, por exemplo, Luiz Adolfo Andrade (2016) e André Lemos (2010)

relacionados ao processo de ressignificação, que vão além dessa proposta já trabalhada na linha de pesquisa da teoria de jogos.

Foi em uma das minhas passagens pela Praça XV, ao fazer a observação presencial, que pude ter a noção de que não somente os jogadores envolvidos no universo Pokémon enxergam temporariamente a região central do Rio como um campo de batalhas, mas também outras pessoas que estão inseridas no cotidiano do lugar. Era uma tarde em que a praça estava tomada por Treinadores de Pokémon. Eu estava conversando com um dos jogadores que conheci, ainda não citado neste trabalho, o SL, e, de repente, um taxista parado com outros motoristas em um ponto na saída das barcas, começou a apontar para si mesmo e a gritar: “Olha o Pokémon aqui. O Pokémon sou eu. Vem cá me pegar!”. Por mais que seja um fato curioso, e até mesmo cômico, nota-se nessa reação do taxista que a Praça XV passa a ser vista a partir da perspectiva de jogo, como se ali, de fato, fosse uma grande área de disputas e ele fosse mais um dos personagens da franquia.

Neste mesmo dia, acompanhei um grupo de cerca de 60 jogadores em uma das batalhas contra um Pokémon Lendário, que ocorreu em frente à Igreja de São José, no centro do Rio. Quando questionei AK e perguntei para onde o grupo estava caminhando, ele rapidamente respondeu: “para um ginásio”. O ginásio, neste caso, era a igreja, conforme eu mesma visualizei no mapa digital do game e presencialmente, já que participei da batalha enquanto jogadora. Percebi, assim, que o grupo, mesmo em momentos específicos, dava um novo sentido àquele lugar, chamando-o de ginásios de batalhas.

Na entrevista realizada com alguns jogadores, notou-se que eles tendem a olhar para os objetos de rua como se de fato fossem conteúdos digitais do jogo. Todos os jogadores afirmaram que quando passam por uma igreja ou um monumento de rua já imaginam que seja um pokéstop ou ginásio de batalhas. Nas palavras da jogadora TI, durante a entrevista: “se eu vejo uma igreja, eu já associo que deve ter um stop. Ou, então, uma arte de rua”. Ou seja, esses pontos específicos são consumidos a partir de um novo significado.

Apesar de não se referir, especificamente, à região central do Rio, o jogador IG afirmou que nos grupos de Whatsapp do bairro de Botafogo que ele faz parte, muitos dos jogadores citam determinados locais em referência ao que eles representam no universo do jogo, como se determinado estabelecimento comercial ou arte de rua fosse um pokéstop ou um ginásio.

Conforme apresentado por IG, é comum trocas de mensagens como essa: “‘Ah, a gente tá ali perto do bar sei que lá’. Eles falam: ‘Não. A gente tá perto do stop sei que lá’. Eles falam o nome do stop, nome do ginásio. O pessoal do grupo de Botafogo se refere ao bairro



pelo nome do stop ou do ginásio”. Mais uma vez, nota-se que o bairro de Botafogo e determinados pontos que o integram, como bares, prédios, monumentos e etc, passam a ser vistos, temporariamente, como áreas de jogo e ganham um novo sentido no imaginário dos jogadores.

Em entrevista com o jogador AK, em diversos momentos, ele se referia a algum ponto da cidade apenas como ginásio ou pokéstop, apesar de ter plena noção de que aquele local era uma ponte, uma estátua, um mobiliário etc. Em uma das passagens, ele afirmou que estava caminhando pelo bairro do Grajaú e como o aplicativo do jogo estava aberto, ele percebeu que em poucos minutos aconteceria uma Batalha de Raid. Na narrativa, ele conta que passou por “debaixo do ginásio” e encontrou um grupo disposto a fazer a mesma batalha. O ginásio, neste caso, era alguma área específica do bairro, mas, mesmo sem perceber, o jogador cria conexões com o universo do jogo, como se de fato ele estivesse passando por debaixo do ginásio e entrando nele para batalhar contra um monstinho.

Também por meio da entrevista em profundidade, o jogador AK contou que frequenta muitas vezes um bar perto da sua casa, no Grajaú, porque especificamente aquele ponto fica próximo a alguns pokéstops, então é possível jogar mesmo sentado em uma mesa. Conforme apresentado pelo jogador, as idas ao bar são motivadas, sobretudo, por questões que atravessam à dinâmica do jogo. No relato, ele afirma: “tem um bar aqui que tem três pokéstops. O pessoal fica no bar, aí “lura” os pokéstops, e... para conversar entendeu? Que não seja nada do Mewtow, mas a gente tá jogando, o pessoal tá capturando Pokémon, conversando, se divertindo”.

Vê-se, com este exemplo, que as práticas dos jogadores na interação com o game impactam no significado e na percepção deste bar junto ao grupo de Treinadores de Pokémon. Este comércio ganha, assim, novas vestes no nosso cotidiano e um novo significado social, sendo consumido a partir de outra ótica. Por mais que os jogadores também confraternizem ali, bebam e etc, como confirmado por AK, o bar passou a ser frequentado, sobretudo, pela sua importância dentro da lógica do jogo. Ele deixa de ser por alguns instantes como um lugar de convívio social, de confraternizações e encontros, para ser um ponto voltado para a realização de batalhas ou coleta de itens de jogo.

Por mais que essas questões tenham se tornado evidentes na incursão de rua ou em relatos de jogadores, notou-se também que os processos de ressignificação dos espaços públicos vão muito além da categorização e da percepção de um ponto específico da cidade como um pokéstop ou ginásio de batalha. Conforme abordado por Pallamin (2000, p.32), “os significados sociais de um lugar se alteram em decorrência das ações sociais que sobre ele se

exercem”. E isso, certamente, pôde ser observado por meio das experiências provocadas pelo Pokémon Go. Praças, parques, ruas e bairros inteiros passam a ser usados de modo criativo pelos jogadores e para fins que ultrapassam as prerrogativas do jogo.

A Praça XV, por exemplo, enquanto área pública, sempre foi vista como um local de passagem, de idas e vindas, principalmente, dos moradores de Niterói que trabalham na capital carioca e fazem uso das barcas. A própria arquitetura desse espaço, com a disposição de poucos mobiliários urbanos e áreas para convívio social, inibe o aglomerado de grupos de pessoas interessadas em se relacionar, praticar esportes ou, simplesmente, conversar, como é costumeiro em um ambiente público, seja um parque ou uma praça.

Em diálogo com Certeau, Pallamin nos mostra que “do ponto de vista das táticas, o conceito unificado de cidade, ligado a uma lógica urbanística, decai em favor da noção das práticas urbanas. Estas práticas concretizam-se via trajetórias, itinerários e narrativas diárias” (PALLAMIN, 2000, p.39). Ao pensar na rede do game Pokémon Go, notamos que a região da Praça XV, de algum modo, ganha novas roupagens a partir das caminhadas e dos percursos dos jogadores. O entendimento aqui parte do observado junto ao grupo que interage no “Viradão da Praça XV”, no sentido que esta região é reapropriada e ganha outros valores e significados, ao se revestirem de certas cargas simbólicas, tornando-se assim um local para o entretenimento e o convívio social, algo que não era evidente, costumeiro ou previsto antes do lançamento do game, sobretudo, em virtude do modo como tal espaço foi projetado pelo poder público, inibindo a concentração e fixação de pessoas para o lazer e o surgimento de vínculos sociais (embora isso pudesse eventualmente ocorrer, pois o local tradicionalmente abriga eventos como a feira de antiguidades, shows e intervenções artísticas).

Como abordado por alguns jogadores ao longo das interações realizadas nos finais de semana, a Praça XV deixa de ser vista, assim, somente como um local de passagem, hostil e sem apelos atrativos para de fato se tornar um espaço de relacionamento, fortalecendo inclusive os vínculos afetivos junto ao lugar. Logo, o Pokémon Go, de alguma forma, expõe a existência de um local nunca percebido e experienciado para este fim, conferindo um outro sentido no imaginário dos jogadores.

A jogadora TI, por exemplo, relatou em entrevista que tinha uma noção de que a Praça XV era o local onde ficava a estação das barcas, mas, com o jogo, um novo lugar foi apresentado a ela. Além de enxergar este território como um campo de batalha, na sua visão, existe ali também um espaço de convivência, que ela frequenta aos finais de semana para rever os amigos, conversar e passear. Esse fato também foi mencionado pelo jogador DS. Antes do lançamento do jogo no Brasil, raríssimas vezes ele passou pela Praça XV. A noção

que ele tinha do espaço era um local de difícil acesso, algo que, segundo ele, melhorou com as obras para as Olimpíadas Rio 2016. Além de ser vista como um tabuleiro de jogo, a Praça XV, na percepção de DS, se tornou mais familiar, algo que ele só pôde constatar mediante a interação com o game:

E já a Praça XV, eu passei poucas vezes por lá (eu não lembro exatamente quais foram as situações), mas o acesso que eu lembro, ele era menos acessível antes das obras. Depois das obras, ficou muito mais acessível. Tem uma ligação ali com aquele espaço ali da Marinha, então, você pode caminhar. Ali tem uns balanços, tem bancos então uma coisa assim bem mais familiar, uma coisa bem mais tranquila de você conhecer. [DS, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Segundo Caiafa (2007, p.39) “a relação com o espaço urbano, a forma de ocupá-lo e de mover-se na cidade não cessam de produzir subjetividades”, ou seja, de tecer modos de vida e visões de mundo. Sugere-se, assim, que, em coletividade, as próprias ações dos interagentes da rede do game conferem um novo sentido ao espaço urbano e, ao mesmo tempo outros modos de percebê-lo e de vive-lo que afeta também os próprios jogadores. No caso específico da Praça XV, vê-se a sua apropriação para a manifestação de práticas sociais e até de cidadania.

No final do mês de maio, mesmo não estando presencialmente na região central do Rio, acompanhei pelas interações no grupo do Facebook, o Pokémon Go-RJ, uma iniciativa dos jogadores que transformaram a Praça XV naquela tarde de sábado em um espaço de ações solidárias, trazendo uma nova carga simbólica e afetiva para o lugar. Como ficou evidente em mais de uma publicação no grupo sobre essa temática, os jogadores organizaram um evento, com a participação de Youtubers famosos, visando arrecadar alimentos para uma casa de repouso na Baixada Fluminense (Fig.16). Observa-se, neste sentido, que a Praça XV deixa de ser um local de passagens e deixa também de ser apenas um tabuleiro de jogo, para se tornar um lugar de práticas sociais, que modificam inclusive, a relação dos jogadores com o próprio espaço e o seu entorno.

Figura 16 - print de tela da publicação sobre uma ação solidária realizada pelos jogadores de Pokémon Go nas mediações da Praça XV



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

Interessante pensar que a presença constante dos jogadores nesses espaços sugere, entre outras coisas, a ocupação das praças e parques públicos, algo que só ficou claro a partir das incursões na Praça XV, sobretudo, em dias de eventos oficiais da Niantic. Os relatos dos jogadores ao longo das entrevistas também sugeriram tal questão, já que muitos dos locais em que eles jogam não eram necessariamente conhecidos ou percorridos por eles. Ou, se um dia foram, deixaram de ser, devido aos compromissos atrelados à fase adulta da vida, tal como exposto por IG: “Durante a faculdade eu não tinha muito tempo de frequentar lugar nenhum”.

No caso da Praça XV, por exemplo, observamos um grande fluxo de pessoas, entre crianças, adolescentes, mas, sobretudo, adultos a partir das 16h de sábado. Antes desse horário, como foi visto, o trânsito de pessoas se restringe a pequenos grupos turísticos, mas quando se inicia o “Viradão da Praça XV”, vê-se um aglomerado de jogadores, que transitam por todos os lados, caminham e exploram o entorno

O fato de ser um jogo ao ar livre, atrelado à arquitetura da cidade, propõe por si só este movimento, colocando em voga os espaços públicos da cidade, como observamos nas incursões. Pelo que ficou claro nas entrevistas, essa é uma percepção de praticamente todos os

interlocutores, que, embora existam algumas ressalvas, também concordam que o jogo aumentou o deslocamento de pessoas por praças e parques para interagir com o game e com os amigos. Em referência a esse assunto, TI afirma:

Eu acho que aumentou muito o número de pessoas na praça XV, pelo que o pessoal fala. O pessoal fala também que lá em Madureira aumentou. Eu queria ir muito lá para jogar. E, vários lugares. A própria Praça dos Cavalinhos, na Tijuca, também não ficava tanta gente. Principalmente, no início do jogo, as praças ficaram lotadas. Era muita gente nas pracinhas. Hoje, tem um pouco menos, mas eu acho que ainda tem um número considerável, principalmente, em dia de evento. Mas no início, foi assim demais, era muita gente nas pracinhas, muita gente mesmo. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Apesar de considerar que o jogo atraía mais gente quando ainda era recente no mercado de games, IG acredita que algumas estratégias da Niantic são boas saídas para manter alguns grupos nas ruas:

Eu acho que aumenta em eventos. Eventos trazem muita gente para os lugares. No começo do jogo era muito maior. Eu acho que a incidência era muito maior. Tinha muita mais gente nos lugares. O próprio Campo de São Bento lotava, era papo de 50 a 60 pessoas fácil, sempre e com frequência. Agora, o pessoal só se reúne assim em dia de evento e poucos lugares. A Xavier de Brito, se você for final de semana agora tem ninguém. [IG, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

DS compartilha, praticamente, da mesma visão dos demais jogadores, e ainda acrescenta que a maior circulação de pessoas nos espaços públicos é um fator que beneficia o comércio do entorno:

Eu lembro que quando lançaram o primeiro lendário no jogo, a praça encheu de uma tal forma, que eu posso estar até exagerando, mas me lembrou até no dia quando eu visitei a Praça XV na época dos jogos olímpicos, que a praça ficou lotada de espectadores. E no dia desse lendário tinha muita gente. Então, acredito eu, que as pessoas que trabalham no local, acabaram ganhando de certa forma, porque sempre tem alguém que faz um lanche ou quer comprar uma água e etc. [DS, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Desde o lançamento do jogo, a Niantic procura agregar novidades para atrair novas pessoas ou manter ativa a rede de jogadores, apesar da modulação no número de usuários. Como as novidades na dinâmica do game têm acontecido mais rapidamente, no final de março de 2018, por exemplo, fui alertada pelo jogador AK sobre o lançamento das chamadas “pesquisas de campo”. As pesquisas, na verdade, são missões diárias, em que os jogadores devem cumprir determinadas tarefas, como pegar um tipo específico de Pokémon, caminhar certas distâncias, vencer alguma batalha em ginásios e etc. Após conquistar sete selos, oriundos da realização das tarefas, o jogador recebe uma recompensa especial. A consequência dessa atualização no game, pôde ser percebida nas trocas de mensagens do grupo do Facebook e nos relatos do jogador AK. Segundo ele, alguns jogadores se reuniam

para fazer de carro o deslocamento pelas ruas e percorrer vários lugares diferentes. Em outras situações, inclusive, ele era obrigado a fazer alguns trajetos a pé para alcançar a meta estabelecida. Vê-se, com isso, mais uma estratégia<sup>47</sup> da Niantic para manter os jogadores nas ruas, explorando distintas áreas da cidade.

Há de se ponderar, porém, que esse processo de estar mais nas ruas e vivenciar os espaços públicos é, apenas, uma das consequências das ações que perpassam o jogo. Isso não deslegitima a proposta aqui discutida, porque, de fato, praças e parques públicos passam a ser visitados com maior frequência e diversos locais passam a fazer parte do cotidiano de diferentes pessoas, que se relacionam entre si. Mas é importante compartilhar alguns relatos dos jogadores ao longo das entrevistas em profundidade, quando questionados se retornam a esses locais aleatoriamente, sem o objetivo de interagir com o game.

A jogadora TI disse que, embora hoje esteja mais nas praças por causa do Pokémon Go, quando ela sai exclusivamente para lazer, prefere ambientes fechados:

Eu gosto de passear, mas quando eu vou passear, normalmente, eu vou para o Jardim Botânico, em lugares mais fechados, porque eu tinha muito medo por causa da segurança. Mas eu passei mais em praças por causa do Pokémon Go mesmo. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Essa ideia, basicamente, é compartilhada pelo seu namorado. Porém, ele destaca que a motivação de retornar a esses lugares, para além do ato de jogar, está ligada a outras questões:

A gente já chegou a ir a esses lugares pouquíssimas vezes. Na quinta da Boa Vista, teve algum festival e a gente foi lá. Na Xavier de Brito, tem festival de Hambúrguer. A gente vai lá por causa do festival. Mas esses lugares também não têm muito atrativos, tirando o shopping, que a gente faz tudo. No shopping de Botafogo, por exemplo, eu almoço lá por causa do trabalho. Para passeio assim, passar a tarde toda em uma praça não. [IG, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Já o jogador DS, ao contrário dos demais, disse em entrevista que já retornou a esses lugares para a prática de outras ações. Informou, inclusive, que o Parque de Madureira se tornou um ponto de encontro do grupo de escritores que ele faz parte.

Faz-se necessário ressaltar que esses breves relatos, oriundos, sobretudo, da observação presencial junto ao grupo do viradão, destaca, de alguma forma, a complexidade da rede de relações do game Pokémon Go. Neste capítulo, o nosso objetivo foi trazer, com base nas incursões de rua e nas entrevistas em profundidade, as principais experiências

---

<sup>47</sup> Os exemplos não para por aqui. No dia 22 de abril, a Niantic, na organização de um dos seus eventos, sugeriu maiores recompensas para os jogadores que auxiliassem no recolhimento de lixo em diferentes cidades. Tal ação foi promovida em parceria com organizações não-governamentais. Mais informações disponíveis em <https://m.tecmundo.com.br/amp/cultura-geek/128949-jogadores-pokemon-go-ganharao-recompensas-recolherem-lixo.htm>. Acessado em 04 de abril de 2018.

produzidas na e com a cidade, mediadas por uma tecnologia móvel e locativa na forma de jogo. Questões relacionadas às vivências nos espaços públicos, à formação dos nichos de amizade e aos processos de ressignificação de determinadas áreas da cidade do Rio, que passaram a ser percebidas e consumidas sob outra ótica, não deixam de ser um efeito das ações dos diversos interagentes que compõem a experiência do game. A cada nova observação e também a partir da contribuição dos jogadores nas entrevistas, constatamos que alguns critérios são decisivos para a circulação dos Treinadores de Pokémon nas ruas das cidades, sendo a concentração dos conteúdos digitais do game e as pessoas que frequentam determinadas localidades alguns deles. A configuração político-social da cidade do Rio, brevemente considerada a partir da perspectiva da violência em dados momentos da discussão, é um dos atores que também provoca efeitos na rede do jogo. Por esse motivo, consideramos essencial ter um capítulo voltado para aprofundar essa questão.

### **3 CONFIGURAÇÕES POLÍTICO-SOCIAIS DE CIDADE E POKÉMON GO: PENSANDO EM NOVAS EXPERIÊNCIAS CIDADINAS**

Nos capítulos anteriores, de algum modo, e a partir das inter-relações entre os actantes da rede sociotécnica do jogo, a ênfase recaiu na forma como o game (suas regras, interface e a disposição de conteúdos digitais pelos espaços públicos) configura a experiência de cidade, no que tange os percursos, ocupações e descobertas de novos lugares pelos próprios participantes que integram a teia de relações do Pokémon Go.

Sabe-se assim que é com base no GPS do smartphone do jogador que os dados do game (monstrinhos, pokéstops e ginásios) surgem na mescla de tecnologia e cidade; que a disposição dos conteúdos no sistema do jogo segue em alguma medida a ideia de que determinados tipos de monstrinhos devem ser encontrados em dadas localidades (como Pokémon de Água nas regiões de praias e lagoas, Pokémon Elétrico em centros comerciais ou universitários, Pokémon Lutador perto de centros esportivos e estádios, Pokémon Fada próximo a áreas turísticas etc); que conforme a regra definida pela Niantic, os jogadores podem receber passes para batalhar contra um Pokémon Lendário em um local definido pela desenvolvedora do jogo; e que monumentos públicos e bens culturais também são pontos de distribuição de informações de jogo e assim por diante.

Certamente, outras questões, também importantes, foram pontuadas ao longo das reflexões trazidas até o momento, como a interferência dos próprios grupos de jogadores nas caminhadas pelos espaços públicos e conseqüentemente o impacto nas experiências cidadinas. Contudo, faz-se necessário afirmar que o gancho central de discussão nestes dois primeiros capítulos ocorreu em torno da configuração do próprio sistema do jogo e das regras relativas ao mesmo, algo que sugere determinadas experiências pela cidade, bem como a ressignificação de algumas áreas em função do jogo.

Destaca-se ainda que, nas discussões anteriores, pistas sobre os reflexos da configuração social e política da cidade do Rio de Janeiro e o modo como os jogadores a percebem foram brevemente pontuadas. Reafirma-se, neste sentido, que o objetivo do terceiro e último capítulo é o de pensar agora de que forma a cidade configura o modo de jogar. Esse outro ponto de vista se torna imprescindível neste momento da pesquisa porque determinados fatores foram se tornando claros durante o processo de incursão de rua e de observação do grupo do Facebook, o Pokémon Go-RJ, especialmente, no que diz respeito à violência ou ao imaginário da violência em torno da mundialmente conhecida cidade maravilhosa, já que tal fator torna-se também decisivo para alguns jogadores determinarem as localidades de



interação. Partiremos assim e, mais uma vez, da descrição de algumas cenas e momentos vividos, sobretudo, na observação da rede sociotécnica do game no entorno da região central do Rio, no “Viradão da Praça XV”, sem deixar de desconsiderar as informações obtidas nas entrevistas em profundidade e em outras fontes de dados, como as conversas pelos aplicativos de mensagens on-line.

Desse modo, compreendemos que para analisar como a cidade configura os deslocamentos pelas ruas, dada a interação com o game, é importante olhar para essa cidade e para os modos como ela promove essas configurações, a partir de algumas de suas características. Certamente, a experiência de jogo na capital carioca é completamente distinta da experiência de jogo em uma cidade do interior de São Paulo e isto faz toda a diferença quando queremos entender as possíveis modulações de jogo frente à configuração social, política e econômica de uma cidade. Com base neste pressuposto, apresentaremos brevemente os principais elementos da constituição histórica do município do Rio de Janeiro, centrando-nos um pouco mais na região central (ponto de partida das observações realizadas) e em algumas de suas características simbólicas e geográficas.

Posterior a isso, iniciaremos algumas descrições que dizem respeito ao olhar sobre a cidade do Rio ou o imaginário que se tem dela, sobretudo, tendo como referência as contribuições dos jogadores entrevistados e das incursões de rua, visando discutir a experiência de cidade também a partir deste ponto de vista.

### **3.1 Do Leme ao Pontal: reflexões sobre o contexto sócio-político da cidade do Rio de Janeiro em diálogo com o Pokémon Go.**

O fato de estarmos acompanhando as controvérsias da rede sociotécnica do game, principalmente, a partir do exercício de observação na região central do Rio, já nos traz muitas informações, inclusive, de que o espaço urbano tem um papel central em toda essa narrativa. Sendo a cidade o palco principal de todas as atividades dos actantes desta rede, nada melhor do que pensar a respeito deste espaço e refletir sobre o quanto ele também modula as ações dentro do universo Pokémon Go.

As interações em alguns finais de semana no “Viradão da Praça XV” expandiram o nosso olhar para o entendimento de que diferentes atores – humanos e não humanos – modificam as ações na própria rede do jogo. Foi na busca por pistas que nos deparamos com a importância do contexto histórico, cultural, social e econômico de uma cidade, que nas primeiras reflexões relativas a esse projeto de mestrado, já se tornavam latentes, haja vista a

carência de recursos de jogo nas mediações das favelas da capital carioca, que se constituíram nos encostos e morros em um passado muito recente.

Apesar disso, foi nas ruas que tal percepção se tornou mais clara. Foi no contato com os jogadores, transeuntes de bairros praticamente desprovidos da gerência do poder público, que o mapa político de uma cidade saltou aos nossos olhos. Foi quando o jogador TH, por exemplo, mesmo não sendo morador da capital, argumentou, durante as nossas primeiras conversas por Facebook Messenger, que não jogava no seu município, Nova Iguaçu, por causa da pouca quantidade de conteúdos digitais do game e poucos jogadores para interagir, mas não somente isso. Logo ele destacou a falta de segurança naquelas mediações, impossibilitando a sua caminhada pelo bairro. Foi quando também a jogadora TI disse na Praça XV que não jogava no bairro onde a avó dela mora, perto do Morro do Alemão, porque segundo ela tem poucos jogadores e que, por causa disso, a Niantic não “coloca” dados digitais do game. Embora tenha feito uso desta justificativa, ela não deixou de citar que a região não é a das melhores para caminhar livremente com um smartphone nas mãos. Foi quando, mais de uma vez, o jogador AK afirmou que não iria de Grajaú até Copacabana à noite para batalhar contra um Pokémon Lendário – por mais que fosse visível no seu semblante o desejo de ter aquele monstinho na sua Pokédex –, porque era inapropriado caminhar pelas ruas deste famoso bairro da zona sul, tendo em vista a violência efetiva que o assola e/ou a imagem de violência a ele relacionada.

Notamos que, de algum modo, todas essas narrativas mostram o quanto a configuração político-social do espaço urbano do Rio demarca os territórios a serem percorridos ou evitados, no processo de interação com o game de realidade aumentada aqui analisado. Tal como a aglomeração de monstinhos em determinadas áreas da cidade, como vimos no capítulo anterior, desviam e modificam as ações no jogo, seja porque o Pokémon de Água deva ficar mais próximo da Baía de Guanabara; ou porque o Pokémon do tipo elétrico deva ficar mais próximo dos grandes centros comerciais e etc, é evidente que o contrário também acontece. A cidade desvia, modifica e altera percursos. Ela atrai e repele jogadores para determinadas áreas. Ora, mas poderíamos pensar: o que a configuração de uma cidade ou imaginário que se tem dela implica no modo de jogar? Talvez, muito mais do que imaginamos, pois como aponta Canclini:

As cidades não existem só como ocupações de um território, construção de edifícios e de interações materiais entre seus habitantes [...]. Não atuamos na cidade só pela orientação que nos dão os mapas ou o GPS, mas também pelas cartografias mentais e emocionais que variam segundo os modos pessoais de experimentar as interações sociais (CANCLINI, 2008, p.15)

Sendo assim, por que não sugerir aqui que a própria cidade ou o imaginário que se tem dela - e o modo como se encontra configurada – influencia o próprio sistema do jogo e até mesmo na escolha dos espaços pela Niantic que terão ou não dados digitais do game? Não necessariamente teremos uma resposta assertiva para tal indagação, mas sugere-se com este tópico trazer alguns dados que podem corroborar com essa reflexão, especialmente, no que diz respeito à ideia de formação histórica da cidade do Rio de Janeiro, centrando-nos um pouco mais na região central, tendo em vista que esta área é o ponto de partida da maioria das observações feitas até aqui.

No que se refere à constituição política, econômica e social da capital carioca, os pesquisadores Freitas e Fortuna (2008) mostram que no século XVIII, o Rio de Janeiro já se destacava por ser uma região de trocas comerciais e financeiras, sendo a parte central um local financeiramente estratégico, haja vista as atividades atreladas à zona portuária<sup>48</sup>. Ao mesmo tempo, Miceli (2011) destaca que o centro da cidade maravilhosa era também um berço político, já que durante alguns anos deste século, onde hoje é o Paço Imperial, encontrava-se a sede da Casa dos Governadores. Além disso, a pesquisadora ainda aponta que neste período a cidade sofreu algumas modificações urbanísticas, seguindo o estilo da arquitetura europeia, sendo o parque do Passeio Público, por exemplo, fruto desta época.

Vê-se, a partir deste período, que o Rio de Janeiro era uma cidade de extrema relevância para o Brasil, tanto econômica quanto politicamente, tornando-se em 1808, com a chegada de D. João VI ao Brasil, a capital do país. À medida que o entorno do Paço Imperial e hoje a conhecida Praça XV tornavam-se espaços importantes no cenário nacional – sendo em dado momento um território até mesmo para a realização das principais festas da realeza – , a estratificação da sociedade também era um processo que caminhava em paralelo.

Assim, já se começa a observar a instalação de toda uma burocracia estatal e suas instituições (como o Banco do Brasil, Jardim Botânico, Imprensa Régia, Guarda Real da Polícia, entre outras), ao mesmo tempo em que, em termos sociais, prontamente se percebe uma diferenciação: as repartições mais importantes se localizavam no Paço Real, e dá-se início ao deslocamento dos ricos a periferia imediata a região central da cidade, ou seja, Glória, Catete, Botafogo, Rio Comprido, Engenho Velho e São Cristóvão, onde se localizam as residências das principais classes dirigentes e mais abastadas da sociedade da época. Em contrapartida, as classes com menores possibilidades de mobilidade social, passam a ocupar outras freguesias urbanas, localizando-se no que hoje conhece-se pelos bairros da Saúde, Santo Cristo e Gambôa, permitindo o crescimento dos subúrbios e estimulando a ocupação da Cidade Nova (o Mangal de São Diogo), que dificultou a expansão da cidade para o oeste por muitos anos. (MICELI, 2011, p.08)

---

<sup>48</sup> À época, a zona portuária do Rio de Janeiro também era utilizada para o tráfico de escravos negros. Mais informações em: [http://revistapesquisa.fapesp.br/wp-content/uploads/2011/12/024-029\\_190.pdf](http://revistapesquisa.fapesp.br/wp-content/uploads/2011/12/024-029_190.pdf). Acessado em 10 de agosto de 2018.

O glamour entorno da região central do Rio e de alguns bairros adjacentes viu a sua decadência com o retorno de D. João VI para Portugal e o início de uma crise financeira. O centro da cidade tornou-se então palco de manifestações políticas e de movimentos históricos decisivos para o curso do país, como o Dia do Fico e a abolição da escravatura. A miséria herdada do período anterior, resultou em uma cidade dividida pela pobreza de alguns bairros, infestados de doenças e sujeira, e pela boa infraestrutura de outros. Foi neste contexto, sendo o Brasil já uma República, que no início do século XX o prefeito Pereira Passos estimulou uma reforma urbanística, aos moldes da cultura europeia.

A imagem da velha cidade colonial foi apagada pela reforma urbana, promovida pelo então prefeito Pereira Passos (1902-1906), inspirada na reforma parisiense do barão Haussmann. Marco dessa reforma foi a Av. Central (atual Av. Rio Branco) que abrigou símbolos como o Theatro Municipal, a Biblioteca Nacional e o Museu Nacional de Belas Artes. As ruas amplas e iluminadas permitiram novos hábitos e intensa sociabilidade manifestados nos bulevares, cafês, cinemas e teatros. O carioca, sem medo das ruas estreitas e das esquinas escuras, conheceu o prazer de flunar pela cidade. O surgimento do bonde também contribuiu para a mudança de comportamento das pessoas, que puderam se deslocar com facilidade e usufruir mais os espaços públicos, especialmente as praias, a Floresta da Tijuca, a Quinta da Boa Vista. (FREITAS; FORTUNA, 2008, p.4)

Conforme sugere Freitas e Fortuna (2008), o Rio volta então a ter prestígio. Copacabana recebe o título de “princesinha do mar”. O samba e a favela ganham espaço neste cenário. O ritmo da bossa-nova se torna conhecido mundialmente. E a cidade, durante um período, retoma os holofotes no cenário turístico internacional. Idealmente, era a Paris dos Trópicos.

Apesar desse suposto contexto de cidade bem-sucedida e bem-vista, não podemos nos esquivar dos reflexos de todo esse processo de transformação urbana nos bairros do entorno e mais afastados do centro. A socióloga Lícia Valladares (2000 p.7) explica que o cortiço foi o primeiro espaço que se constituiu no Rio como um lugar exposto à pobreza, à malandragem e ao perigo. Mas foi com a reforma Pereira Passos que “as aglomerações pobres, de ocupação ilegal e irregular, geralmente localizadas em encostas” deram origem às favelas.

Inicialmente, pensamos que pouco tem a ver a relação de todo este contexto político-social com o Pokémon Go e as interações dos atores que compõem a rede sociotécnica do game nas ruas e nos espaços públicos de um modo geral. Contudo, sugerimos aqui que é essa constituição histórica própria do Rio de Janeiro que faz com que o ato de jogar aconteça de uma determinada maneira nesta cidade, algo que difere de São Paulo, Recife ou Boston. Deste ponto de vista, a cidade constituiria também uma rede, imbricada e sobreposta à rede

sociotécnica do game, composta por elementos que se comportam como actantes, que provocam diferentes ações no curso do jogo Pokémon Go.

Ao olhar de modo aprofundado para a desenvolvedora do jogo e as convocações que são feitas por ela junto aos jogadores nos seus principais canais de comunicação, notamos que o peso histórico-social das cidades implica e muito no jogo. Quando a Niantic convida seus jogadores a descobrirem os monumentos e prédios antigos de uma cidade; a visitarem praças e parques; e a batalharem em espaços que representam bens públicos de um lugar, existe, mesmo que indiretamente, a apresentação da história da cidade. Mas, dependendo da localidade, a história parece ser vista apenas de um ângulo ou somente a partir de uma única região. E isso se torna muito claro quando estamos falando do Rio de Janeiro na sua relação com o Pokémon Go.

Como apresentado anteriormente, a constituição urbana da cidade do Rio e a distribuição dos centros econômicos, políticos, culturais e de lazer encontram-se direcionados, pelo menos desde o começo do século XX, praticamente para as regiões administrativas do centro e da zona sul. Considerando que a Niantic também associa (mas não somente) os pontos de aglomeração dos dados do jogo segundo a concentração destes “centros” no mapa da cidade, certamente, Praça XV e Mauá, Passeio Público, Laranjeiras, Botafogo, Lapa e outras áreas próximas serão mais acionadas pelos jogadores, ávidos por captura e disputas contra monstrinhos. É por esse motivo que se justifica, por exemplo, ser o Palácio Tiradentes, na Praça XV, dentro da história do game, um ginásio de batalhas, tornando-se um local de aglomeração de pessoas nas tardes dos finais de semana, como foi observado presencialmente. Isso, com toda certeza, não implica em dizer que em outras regiões de uma mesma cidade não exista pontos comerciais, culturais, históricos ou de entretenimento, por exemplo. Mas norteia nosso pensamento para a ideia de que a própria cidade e os elementos que a constituem (o modo como ela foi historicamente planejada e modificada) configuram o ato de jogar no contexto do Pokémon Go, considerando as especificações e regras que o definem enquanto um jogo móvel locativo de realidade aumentada.

Tal pensamento é reforçado por pesquisas que mostram, inclusive, a desigualdade na distribuição dos aparatos culturais na capital carioca. Conforme sugerem Melo e Peres (2006), o bairro do Centro, seguido por Botafogo, Lagoa e Barra da Tijuca, representam as áreas com a maior quantidade de equipamentos de cultura e lazer (bibliotecas, museus, centros culturais, cinema e teatro, praças e parques). Locais como Maré, Complexo do Alemão, Rio Comprido, Ramos, Campo Grande, Santa Cruz e outros não possuem nem um tipo de equipamento

cultural<sup>49</sup> ou, se possuem, representam uma quantidade mínima em comparação a outras localidades. Há de se considerar, contudo, que o cenário descrito pelos pesquisadores Melo e Peres, no início dos anos 2000, sofreu algumas alterações, já que o Rio de Janeiro passou recentemente por um processo de revitalização na sua área central e alguns dos bairros da cidade receberam áreas de lazer e centros esportivos em virtude dos Jogos Olímpicos de 2016.

Independentemente disto, mais uma vez aqui retomamos a discussão inicial deste tópico, no que diz respeito à configuração político-social de uma cidade e o impacto nos modos de jogar e de experienciar o próprio espaço público, a partir da interação com o Pokémon Go. Ao considerar que a cidade não é um espaço neutro e que o mapeamento de dados dos espaços urbanos pela própria Niantic segue também essa lógica de distribuição de áreas públicas e monumentos históricos, torna-se muito evidente que boa parte da concentração de informações de jogo – monstinhos, pokéstops e ginásios –, estarão concentrados no centro do Rio, zona sul e parte da zona oeste, haja vista a Barra da Tijuca, que é um local bem visto pelos jogadores em virtude da quantidade de conteúdos digitais do game.

Apesar deste cenário, nossa reflexão não termina por aqui. Se o nosso pensamento for construído sob esta lógica, até que se torna possível “naturalizar” a pouca existência de dados do jogo em bairros que fazem parte do subúrbio do Rio. Mas, enquanto pesquisadora e jogadora-iniciante, não pude deixar de criar outras correlações e observar que nem sempre os dados digitais do game estão somente atrelados aos bens culturais “formais” de uma cidade. Pichações de muro, que não deixam de ser um bem cultural que emana do povo, igrejas católicas e evangélicas, detalhes em fachadas de prédios privados, placas de rua etc também são locais de retirada de dados do jogo, de realização de batalhas e etc. E, embora as artes de rua, grafites e similares, templos religiosos, placas e outros estejam espalhados nos mais diferentes bairros e independentemente da classe social que os ocupa, nota-se, mesmo assim, que regiões mais afastadas do centro e zona sul agrupam uma menor quantidade de conteúdos digitais do game.

Por mais que não exista uma posição oficial da desenvolvedora do Pokémon Go em relação ao mapeamento das áreas de jogo, cujo principal comunicado gira em torno da base de dados de um game desenvolvido, o Ingress. E por mais que ela anuncie nos seus principais

---

<sup>49</sup> Os pesquisadores Melo e Peres (2006), no trabalho denominado de “Espaço, lazer e política: desigualdades na distribuição de equipamentos culturais na cidade do Rio de Janeiro”, mostram que a cidade do Rio de Janeiro possui 440 equipamentos culturais (museus, bibliotecas, centros culturais, parques e florestas, teatros, salas de cinema) distribuídos pelas cinco regiões administrativas. No entanto, algumas regiões específicas como Rocinha, Paquetá, Complexo do Alemão, Maré e outros não possuem um equipamento cultural.

canais de comunicação que os espaços públicos, praças e parques, são o grande foco de interação, tais questões aqui levantadas sugerem que, de algum modo, a constituição histórica do Rio de Janeiro, e as possíveis desigualdades sociais, fruto em grande parte do planejamento da cidade, extrapola os livros de história e reflete no cotidiano citadino. Algo que, inclusive, expõe modos de jogar, quando tratamos de um game que une tecnologia e espaço urbano.

Ressalta-se, apenas, que não somente a distribuição dos centros econômicos, políticos e culturais da cidade em torno da região central definem a forma de jogar e os locais a serem ocupados. Ao longo das incursões de rua, notou-se com grande recorrência e clareza que a falta de segurança (ou imaginário acerca desta) de caminhar por determinadas localidades – algo que não deixa de ser uma herança de um passado recente –, também provoca diferentes reações na rede do jogo. Retomando aqui novamente um pouco da história da cidade, é fato que em meados do século XX, o Rio deixava de ser a capital do país e já sofria com as mazelas de um município que não mais representava o poder econômico e político do Brasil. A desigualdade social, o desemprego, a mobilidade urbana limitada, a pobreza e a violência cresceram à medida que os investimentos financeiros se afastaram. Com o reforço da grande mídia, o Rio passou então a ser visto, dentre outras coisas, como uma cidade perigosa e “sem lei”, uma capital para poucos investidores, onde crescia e cresce até hoje o poder paralelo, seja do tráfico de drogas nas favelas ou das milícias em diferentes bairros do subúrbio.

É evidente que nosso objetivo aqui não é o de corroborar com um pensamento pessimista e de mostrar que a suposta desigualdade entre os bairros do Rio e também a violência são fatores que implicam na aglomeração de pessoas em determinadas localidades ou no esvaziamento das ruas, seja para jogar Pokémon Go ou para integrar uma roda de samba aos finais de semana. Tal como nos apresenta Certeau (1990, p. 202), o “espaço é o lugar praticado” e o cotidiano é reinventado pelas nossas práticas ordinárias, frente aos modelos preestabelecidos. É por isso que Pallamin (2000, p.39) afirma que “o pedestre, ao caminhar, atualiza algumas das possibilidades determinadas pela ordem construída”.

Neste sentido, ao mesmo tempo que existem os condomínios fechados que propõem o máximo de segurança, existem as manifestações das camadas populares que ocupam as ruas. Assim, “observa-se uma apropriação dos espaços urbanos a partir de ‘brechas’, latências, das vivências do lugar (re) apropriado e reconfigurado pelas representações culturais e sensíveis dos atores que nele opera” (FREITAS; MELLO, 2017, p.79)

O próprio Pokémon Go, como estamos apresentando ao longo de todo este trabalho, potencializa a ocupação dos espaços públicos e a ressignificação de algumas áreas, em virtude

da combinação de várias questões, técnicas e sociais, como: o envolvimento dos jogadores pela narrativa contada desde os anos 90; o desejo de alcançar o nível máximo de pontuação do jogo; a concentração de dados digitais do game em determinadas regiões; as próprias pessoas que jogam; a proximidade com o local de trabalho do jogador; a realização de eventos pela Niantic; mas também a falta de segurança ou o imaginário criado em torno desta. Esquivar-se deste último fator é desconsiderar o que vimos nas observações de rua e ouvimos dos jogadores; é excluir os comentários e posts no grupo do Facebook, o Pokémon Go-RJ; é ignorar o sentimento da própria pesquisadora na sua caminhada pelas ruas com o receio de em algum momento ser violentada. Levantar essa questão e trazer à tona estes aspectos não induz o pensamento de que as pessoas ou os jogadores estão deixando de interagir nas ruas com o Pokémon Go, mas que diante deste cenário, a violência (ou o seu imaginário), considerado aqui como um actante, provoca diferentes ações na rede do jogo e isso é o que veremos um pouco mais detalhadamente no próximo tópico.

### **3.2 Pokémon Go e (imaginário da) violência nas ruas do Rio de Janeiro: primeiras impressões no grupo do Facebook**

Neste tópico, a ideia é trazer as primeiras impressões acerca da perspectiva (do imaginário) da falta de segurança na cidade do Rio de Janeiro na sua relação com o Pokémon Go e o impacto deste processo nas ações da rede sociotécnica do game. Para tal, vamos considerar contribuições oriundas da observação no grupo do Pokémon Go-RJ no Facebook e das entrevistas preliminares realizadas com alguns jogadores no primeiro semestre de 2017, porque acrescentam informações interessantes sobre o fenômeno aqui analisado. No próximo tópico, o **3.3**, pretendemos abordar esta questão a partir da descrição das incursões de rua, no encontro realizado na Praça XV, além é claro de considerar os dados obtidos nas entrevistas em profundidade, realizadas no primeiro semestre de 2018.

Desde o contato inicial junto aos jogadores que integram o grupo no Facebook, o Pokémon Go-RJ, em março de 2017, já era gritante o quanto as temáticas da violência e da falta de segurança estavam presentes nos discursos dos jogadores, até mesmo em publicações que se quer direcionavam o olhar para essa questão, sendo, em alguns casos, posts relativos a conquistas e ao bom desempenho de alguns dos seus participantes.

Inicialmente, tal fato não me saltava aos olhos como sendo, talvez, algo importante a ponto de ser melhor percebido ou analisado, até porque as experiências nas ruas das cidades,



as ocupações de praças e parques e o relacionamento entre os jogadores chamavam mais atenção à época.

É certo que, no início de 2017, o Rio de Janeiro já estava vivendo uma das suas piores crises econômicas e de imagem política. Fazia poucos meses que tínhamos acompanhado a prisão de um dos ex-governadores do estado<sup>50</sup>. A ineficiência dos setores atrelados à segurança pública era um assunto que fazia parte dos almoços de família aos domingos. A morte de policiais militares nos momentos de lazer ou em serviço também já se tornava cotidiano. O atraso no pagamento dos servidores estaduais gerou inúmeros protestos de rua. O descaso de uma gestão pública ineficiente contaminou diversos setores da sociedade e integrava o discurso dos principais veículos de comunicação, dos jornais impressos aos produtores de conteúdo independentes na internet, sendo o Facebook palco de muitas manifestações. E como tudo isso não poderia implicar no Pokémon Go e nas caminhadas pelas ruas de uma cidade dita violenta, conturbada e cheia de problemas? Como não pensar no quanto a configuração política, econômica e social de uma cidade não modula as ações dentro do Pokémon Go?

De acordo com Pesavento (2007, p.15), “o imaginário urbano, como todo imaginário, diz respeito a formas de percepção, identificação e atribuição de significados ao mundo, o que implica dizer que trata das representações construídas sobre a realidade – no caso, a cidade”. Entre o imaginário da falta de segurança que fazia parte da rotina dos cariocas e, de fato, a violência sofrida por alguns moradores, decerto, a sensação da insegurança prevalecia e isso já era sentido no Pokémon Go, conforme relatos no grupo do Facebook.

Em uma publicação de 7 de março de 2017, por exemplo, um jogador pergunta se existia outros integrantes que faziam parte de uma equipe do Pokémon Go, a Valor, nas redondezas do bairro da Penha. Entre dezesseis respostas ao post, três foram relativas à falta de segurança. O jogador 1 comentou: “Pó cara foda e que o RJ ta de mais a violência eu ate tô pensando em para de jogar”. O jogador 2 continuou logo em seguida e respondeu: “Eu parei de jogar, teve outro dias desses que quase fui roubado e um amigo meu foi roubado, vale a pena o risco não, não paguei uma nota nesse cel, ainda to pagando na vdd...”. O jogador 1 retomou o diálogo e afirmou: “Complicado e isso mano, países como Brasil poderia ter como si locomover sem precisar ir na Rua. Como não me arrisco a fazer hot no celular e nem a andar por aí fico jogando só próximo de casa porém estacionei no Iv.23”.

---

<sup>50</sup> Trata-se aqui da prisão do ex-governador do Rio de Janeiro Sérgio Cabral, que ocorreu no dia 17 de novembro de 2016. Informações obtidas em: <http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2016/11/ex-governador-sergio-cabral-e-presos-pela-pf-na-zona-sul-do-rio.html>. Acessado em 10 de outubro de 2018.

Na conversa aqui transcrita já percebemos os primeiros sinais sobre a intenção de se “locomover sem precisar ir à rua”, algo plenamente controverso, mas possível em uma sociedade cujos princípios da ubiquidade se fazem presentes, bastando, neste caso para esse jogador, ter o aplicativo do “Fake GPS” instalado no seu smartphone para que ele “caminhe” pelos espaços públicos sem sair do conforto do seu lar.

Apesar destes dois jogadores afirmarem, praticamente, que estão deixando de jogar por causa da violência – mesmo ambos não terem sido alvo direto de qualquer tipo de tentativa de assalto –, em um novo post no grupo do Facebook, em junho de 2017 (Fig.17), notou-se que algumas pessoas encaram a suposta realidade que nos é apresentada de um modo diferente, negando-se inclusive a deixar de interagir com o game nas ruas da cidade, conforme prints abaixo.

Figura 17 - print de conversa entre jogadores sobre a violência do Rio de Janeiro



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

Vê-se na publicação do Facebook retratada nas imagens acima, que a questão da falta de segurança em andar pelas ruas da cidade com o celular nas mãos para jogar não é um sentimento que atinge os jogadores de uma forma unânime. Pelo contrário, fica evidente em uma das respostas ao post, que existe um imaginário até mesmo em torno de como um possível assaltante irá abordar a vítima, ou seja, somente quando ela estiver com o celular nas mãos e não de modo diferente. Sobre isto, um dos jogadores questiona se existe um código de

conduta dos bandidos, que só abordarão as pessoas que transitam com os smartphones nos punhos.

Nesta simples passagem, podemos notar que a relação entre violência e Pokémon Go é um assunto controverso entre os próprios jogadores e que determinadas questões podem ser reforçadas, inclusive, em relação às pessoas do sexo feminino. O comentário de uma das jogadoras na publicação apresentada anteriormente, por exemplo, reforça a prerrogativa de que é mais perigoso para a mulher andar sozinha com o celular nas mãos. Esta publicação no Facebook foi em junho de 2017 e, coincidentemente, um mês antes (maio de 2017) realizei entrevista preliminar com alguns jogadores, no intuito de levantar dados gerais sobre o game, e tal questão também apareceu no depoimento de duas pessoas.

Na ocasião, a entrevista de caráter exploratório feita com 4 jogadores, dois do sexo feminino e dois do sexo masculino, também colocou em cena a violência e a suposta fragilidade da mulher frente aos percursos de rua. Mesmo sem qualquer questionamento a respeito dessas duas temáticas, as duas jogadoras entrevistadas foram enfáticas ao falar da sensação de insegurança ao caminhar pelas ruas do Rio. Uma delas inclusive, a A.B, em resposta à pergunta “em quais lugares do Rio você interage?”, construiu a sua narrativa com base nas suas inseguranças e não nas suas experiências pelos espaços públicos da cidade, restringindo a resposta a sua interação com o jogo de dentro do ônibus e ainda com algumas ressalvas:

Então, quando lançou o jogo e estava aquela febre eu saia muito (exclusivamente para jogar) para o parque Madureira e para quinta da Boa Vista. Hoje em dia apenas em trajetos de ônibus em lugares que sejam "menos perigosos". Eu faço normalmente caminho vigário / Madureira e Vigário / tijuca. E o perigo eu avalio mais sobre as pessoas no ônibus. Se ele está muito cheio, muito vazio, se tem alguém que acho suspeito, se vejo algum movimento estranho. Mas sempre com o telefone bem escondido na bolsa, sempre jogando meio que escondido (A.B, entrevista preliminar, 20 de julho de 2017)

Já a jogadora A.M, também entrevistada neste mesmo período, foi taxativa ao afirmar que geralmente joga no entorno da sua casa, no Flamengo, ou então no campus universitário onde estuda. Caminhadas mais longas, para outros bairros na região da zona sul, geralmente, são acompanhadas por homens, porque assim ela se sente mais segura.

Por mais que a intenção aqui não seja trazer um estudo comparativo, é impossível desconsiderar que os dois outros entrevistados à época, jogadores do sexo masculino, não mencionaram o fator violência, assalto, medo ou qualquer outra palavra que remetesse a esse sentimento. Um deles, na época, até jogava dentro do ônibus, mas ao contrário da jogadora A.B, a sua justificativa é que passava muito tempo no transporte público, saindo de casa, na

zona norte do Rio, para a universidade, em Niterói, e retornando para o estágio, no centro da capital carioca. Logo, segundo ele, era complicado passar manhãs ou tardes inteiramente disponível para jogar nos dias de semana e até mesmo aos sábados e domingos.

Independentemente de a violência ser uma questão que esteja mais presente no discurso de jogadores do sexo feminino ou masculino, o fato é que em diferentes momentos notamos que a falta de segurança no Rio (ou o imaginário acerca desta) é um fator que provoca importantes impactos na rede do jogo. Novamente, em uma publicação no grupo do Facebook, do dia 10 de fevereiro de 2018 (fig.18), um dos jogadores evidencia que não pode participar de uma batalha próxima ao local onde ele se encontra, porque “podem roubá-lo”. As respostas em torno deste “desabafo”, na sua maioria, incidiram sobre o uso do aplicativo Fake GPS, fazendo com que os jogadores se tornem flyers na competição. Um dos membros do grupo responde: “Cara, só vale fazer reide se tiver umas 10 pessoas. Tendo isso de gente, dá pra sacar o celular de boa (a não ser que o local seja realmente barra pesada)”. Ele ainda continua, afirmando: “Então cara, no seu caso só sendo fly... Em determinadas situações eu não reicino”.

Figura 18 -print de conversa sobre o uso aplicativo Fake GPS



Fonte: grupo do Facebook, Pokémon Go-RJ

As poucas considerações aqui trazidas com base nas observações no Facebook e em entrevistas preliminares, em relação à (ao imaginário da) falta de segurança presente no cotidiano dos cariocas e, portanto, dos jogadores de Pokémon Go que percorrem a capital, coloca-nos diante da noção de que se trata de um assunto controverso, cuja análise, além de complexa, nunca abarcará o todo, pois como Canclini sugere:

nenhuma análise abarca a totalidade dos processos urbanos e dos imaginários que ela engendra. Ao contrário: sustentaremos que é próprio das cidades, sobretudo, das megalópoles, nos proporcionarem experiências de desconhecimento. Atravessamos zonas nas quais só podemos imaginar o que ali sucede (habitualmente com preconceitos e discriminações). Por outro lado, falamos de desconhecimento porque nas sociedades de informação e da vigilância também há práticas de distorção e ocultamento que se manifestam como estratégias governamentais e midiáticas para concentrar a informação e excluir a amplos setores até torna-los invisíveis (CANCLINI, 2008, p. 17)

É com base neste cenário que nos próximos tópicos não perseguiremos razões e respostas assertivas acerca dos imaginários construídos ou não em torno da violência na cidade do Rio de Janeiro, mas vamos refletir sobre o quanto essas questões interferem ou têm poder de agência (LATOUR, 2012) na rede sociotécnica do game. Vê-se, neste sentido, que o

uso de aplicativos que modificam as regras do jogo é uma das primeiras ações provocadas pela sensação de insegurança na capital carioca, embora este não seja o único fator para o uso deste tipo de recurso e nem este ser a única das ações provocados por esse suposto actante, conforme veremos. Retomaremos assim a novas descrições relativas à teia de relações do Pokémon Go, tendo como base a observação das incursões de rua e os depoimentos de jogadores na entrevista em profundidade.

### **3.3 Modulações das práticas de jogo a partir das incursões de rua**

Neste tópico, iniciaremos a abordagem a partir do trabalho descritivo das observações realizadas no entorno da Praça XV, tendo como referência metodológica, mais uma vez, a Teoria do Ator-Rede, sistematizada por Bruno Latour. Complementarmente a esse processo, vamos considerar as contribuições dos jogadores entrevistados no primeiro semestre de 2018. Acreditamos, novamente, que essa abordagem mista e com propostas complementares é uma forma de apontar para os possíveis actantes desta teia de relações e as ações provocados por eles, sendo a violência, neste caso, o centro da nossa discussão.

A falta de segurança ou a sensação de insegurança na capital carioca, que já vinha sendo percebida nas publicações e diálogos entre os jogadores no grupo do Facebook, também nos foi apresentada no primeiro dia de incursão na Praça XV e nos primeiros minutos de interação com o pequeno grupo dos amigos de TH, que se encontravam sentados próximos à estação das barcas, em uma tarde de muito sol, no mês de janeiro de 2018. A conversa sobre tal questão foi motivada pelo próprio TH, que, como brevemente relatado no capítulo anterior, convidou-me para participar de uma batalha contra um Pokémon Lendário em rua próxima à Central do Brasil, com a ressalva de que era um local perigoso com fortes chances de sermos assaltados. Pelo tom da conversa, este já era um lugar conhecido e bem vivido pelos jogadores e, apesar de nenhum deles ter sofrido qualquer tipo de tentativa de assalto na localidade, conforme indagado por mim, apenas um amigo de TH, de um total de oito pessoas contando comigo, resolveu acompanhá-lo, já que ambos estavam de bicicleta.

Conheço relativamente bem aquela região, pois já trabalhei próximo à Rua Camerino, local em que os jogadores iam batalhar, e, de fato, no meu imaginário persistia a ideia de um lugar estranho, com moradores de rua e quase nenhum policiamento, embora a região do entorno tivesse passado recentemente por um processo de revitalização, fruto das iniciativas da prefeitura, interessada em melhor receber os turistas para os Jogos Olímpicos em 2016. Percebi, porém, no curto diálogo entre os jogadores, que não se tratava de uma percepção

individual, e sim coletiva, já que os amigos de TH logo se esquivaram de acompanhá-lo, exceto o único, que assim como ele, estava de bicicleta.

A bicicleta, novamente, aparece como um ator não humano que provoca diferentes ações na rede do jogo. Além de potencializar as conquistas de alguns jogadores na disputa, que rapidamente conseguem se deslocar para caçar ou batalhar em bairros mais distantes, aparentemente, no imaginário dos jogadores, a bicicleta é uma aliada que permite a “fuga” rápida de possíveis situações de perigo. Pelo que ficou subentendido na conversa entre eles, os demais amigos de TH, por mais que estivessem em grupo, não queriam se arriscar a pé naquela rua. Mas ele, com o auxílio da bicicleta, poderia se permitir à aventura e até “fugir”, se necessário.

O receio de sofrer qualquer tentativa de assalto naquelas mediações foi o principal motivo para eu negar o convite de TH, mas não o único, até porque em outros sábados de incursão, tive de pegar o ônibus no início de algumas noites para retornar para a casa justamente próximo à rua da realização da batalha. Apesar da desconfiança com relação ao local, o que me deixava mais “confortável” era que neste retorno não precisava estar com o smartphone nas mãos – o que é imprescindível na dinâmica do jogo –, algo que no meu imaginário (e de outras pessoas também, haja visto os diálogos no Facebook apresentados no tópico anterior) minimiza as chances de sofrer qualquer abordagem ou tentativa de assalto.

Para além das minhas próprias impressões acerca do lugar, a negativa ao convite de TH também tinha outras razões, como mencionado no capítulo anterior – em uma curta apresentação sobre esta passagem –, sobretudo pela possibilidade de conhecer e interagir com outros jogadores. E foi exatamente isso que ocorreu. Acontece que nos primeiros minutos de interação, depois que eu me apresentei e todos falaram onde moravam, a temática da conversa ainda girou em torno da questão da segurança. Quem mais explorou esse dado foi o jogador AK, ao comentar que o próprio TH era vítima da insegurança do local onde ele mora, na Baixada Fluminense, forçando-o a vir todos os finais de semana para região central do Rio para jogar.

Nas primeiras palavras que trocamos, comecei a criar correlações iniciais entre a violência na cidade do Rio de Janeiro e os modos de interação dos jogadores com o game e com os espaços da cidade, sendo, portanto, a falta de segurança na capital (e em outras áreas do estado, haja vista, o caso de TH em Comendador Soares) um dos possíveis atores a provocar efeitos na rede do jogo, como, por exemplo, a não ocupação de determinadas praças, ruas e até bairros, como veremos um pouco melhor mais adiante.

Sentado no chão da Praça XV, com uma mochila apoiada sobre suas pernas, repleta de carregadores portáteis, e os olhos voltados para a tela do smartphone na espera do início de alguma batalha em poucos minutos, AK fez questão de ressaltar que, embora a Praça XV fosse um local com estrutura deficiente, sem oferta de banheiros químicos e com poucos lugares para se alimentar, o que também atraía as suas idas para a região era justamente a sensação de segurança no local. Na sua visão, isto era fruto da grande quantidade de jogadores caminhando por todos os lados e da presença constante de funcionários do projeto “Centro Presente”, da prefeitura do Rio, que em alguns momentos eu via circulando entre a Praça XV e Mauá. Enquanto ele falava, eu observava a estrutura do projeto “Centro Presente”, que estava a poucos passos do nosso grupo, com cerca de 3 homens, uniformizados e parados na altura da bilheteria das Barcas. Os outros jogadores (alguns sentados em um banco e outros em pé, assim como eu), neste mesmo instante, permaneciam calados e olhando fixamente para a tela do smartphone, mas pareciam concordar, sobretudo, o jogador DC, que em determinadas horas balançava a cabeça corroborando com o dito pelo colega.

De fato, a existência daquele projeto nas mediações e, também, a presença de alguns Policiais Militares na praça, conforme eu mesma observei em dias de incursão, produziam em mim o sentimento de que ali eu estava segura. Outro fator que me deixava extremamente confortável era a quantidade de jogadores circulando com os celulares nas mãos, especialmente, em dias de evento. Acontece que eu nunca tinha passado por situações desagradáveis ao interagir nas ruas com o Pokémon Go e, talvez, não existisse razão para eu pensar em assaltos ou qualquer coisa similar. Mas o sentimento que eu nutria inicialmente era fruto do que eu observava nas postagens do Facebook e, é claro, das notícias sobre violência de um modo geral, que eu tomava ciência diariamente pelo discurso da grande mídia.

A percepção de que as praças ocupadas por jogadores de Pokémon Go ou a presença de policiais e outros profissionais que atuam na segurança de um espaço inibem a ação de criminosos não faz parte apenas do discurso do jogador AK ou do meu imaginário. Nas entrevistas em profundidade os jogadores destacaram justamente essa questão.

Em resposta à pergunta: “por que você interage mais com o jogo na Praça XV e qual o seu critério de escolha?”, o jogador DC direcionou o seu olhar basicamente para a problemática da segurança, destacando a importância da presença dos policiais nesta área, que cria nele a sensação de proteção.

Devido o nosso Rio de Janeiro ser bastante perigoso, lá na Praça XV, não que lá deixe de ser perigoso, mas lá eu tenho mais sensação de segurança devido ao policiamento que fica por lá. Então é o lugar que eu me sinto mais tranquilo em



jogar com celular na mão para lá e para cá né. [DC, em depoimento durante a entrevista em profundidade]

Já o jogador IG acredita que é a quantidade de pessoas envolvida na interação com o game que reduz as possibilidades de os jogadores vivenciarem situações de violência, sendo as praças, portanto, os locais que mais agrupam usuários de Pokémon Go. Além disso, ele ainda destaca que conhecer os lugares antes de ir para uma batalha ou qualquer outro tipo de interação também é válido.

Em uma praça com gente, por exemplo, eu me sinto mais seguro. Em uma praça vazia, não me sentiria tanto. Conhecer também, mais ou menos, ajuda bastante. Saber qual rua é perigosa, qual não é [IG, em depoimento durante a entrevista em profundidade]

Tal ideia é reforçada pela jogadora TI, mas ela faz uma ressalva que nem sempre é bom jogar em um local com muitas pessoas, porque dependendo da situação, as reações de cada um em um momento de estresse podem ser diferentes. De acordo com ela:

A gente sempre tenta jogar em grupo, nunca sozinho. Jogar em duas pessoas também não. Eles também assaltam duas pessoas. E jogar em grupo grande já é mais difícil, você não sabe como todas aquelas pessoas vão reagir. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Na entrevista em profundidade, o jogador AK também destacou que jogar em uma Praça, como a XV, é mais seguro. Porém, não descartou a possibilidade de jogadores, mesmo em grupo, sofrerem algum tipo de violência, já que qualquer pessoa pode ser uma vítima. Na época, ele chegou a afirmar que o Centro era um único lugar que ele interagia com o Pokémon Go naquele momento.

Eu não vou a lugar nenhum, sem ser o Centro, lugar nenhum para jogar Pokémon. Ou então com uma galera...igual eu falei, tem uma galera sentada no bar. A gente está no lure. Sempre tem que ter uma galera, entendeu? Sozinho...ou até com uma galera é perigoso. Não tem mais lugar. A gente não sabe. A gente está vivendo essas coisas. A gente não sabe qual vai ser o próximo, qual vai ser a próxima vez. E quando vai acabar, entendeu? Então pode acontecer com qualquer um. Só isso. [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Mais uma vez, retomamos aqui a ideia do imaginário acerca da violência. Na visão dos jogadores entrevistados – e por que também não na minha –, a possibilidade de assaltos, por exemplo, em praças e parques é um pouco menor, porque, no senso comum, a quantidade de pessoas inibiria qualquer tentativa. Outra questão que também ficou evidente diz respeito à relação existente entre menores possibilidades de assalto e a presença de policiais militares. A jogadora IG, por exemplo, destacou na entrevista em profundidade que o bairro de

Botafogo é mais seguro porque ela vê com frequência viaturas da polícia percorrendo as ruas e que, somado a isso, ela ouve poucas histórias de assaltos ou coisas similares na região.

Embora os jogadores tenham destacado, especialmente na entrevista, que o sentimento de segurança esteja atrelado a esses dois fatores (quantidade de pessoas jogando e presença policial), o próprio jogador AK, em muitos momentos de conversas, contradizia o seu próprio discurso acerca desta questão, por meio dos seus gestos e atitudes na própria Praça XV, local que ele reforçava praticamente o tempo todo que era seguro. Enquanto interagíamos no Centro do Rio, AK estava sempre atento ao seu smartphone e à dinâmica do game, mas também ao seu redor, olhando para todos os lados, meio que desconfiando da própria sorte. Ao mesmo tempo que enaltecia a segurança na Praça XV, repetidas vezes, ele declarava: a “cidade não ajuda” ou a “cidade não é segura”.

Foi em um novo bate-papo com o próprio AK, em uma incursão no Viradão, que pude perceber com maior clareza os reflexos nos jogadores da sensação de insegurança de se caminhar pela cidade do Rio, sobretudo, na região central. Estávamos próximos do skate laranja, juntamente com outras pessoas. Neste dia havia conversado muito pouco com AK. Preferi observar a interação entre o grupo e também aproveitei o distanciamento para aumentar meus níveis de jogo, até porque esse era praticamente um pré-requisito para eu ser “abraçada” pelo grupo.

Era o final de uma tarde quente de verão e rapidamente começara a chover. Grande parte do grupo correu em direção a marquise de uma lanchonete ao lado da bilheteria das Barcas, outros preferiram ir embora, mas AK disse que não tinha problemas com chuva e optou por se abrigar embaixo de um dos lados do grande skate laranja. Aproveitei a oportunidade para me aproximar mais dele. Sentei na sua frente, em um pequeno banco, e abri meu guarda-chuva. Ambos estávamos nos protegendo do mau tempo, mas tanto eu quanto ele ficamos com a visão limitada por causa do guarda-chuva e do skate. Nenhum de nós conseguia ver se alguém repentinamente poderia passar por trás e nos abordar, seja para perguntar alguma coisa sobre a dinâmica do game ou até mesmo para tentar nos assaltar.

A essa altura, a conversa não girava em torno das disputas no Pokémon Go, mas da vida pessoal de AK, da sua formação acadêmica, da sua experiência profissional e até do seu gênero, já que ali, ele fez questão de mostrar que não era homossexual, mas sim transgênero. Como dito anteriormente, o discurso de AK em relação à Praça XV sempre era acompanhado da palavra “segurança”. Nitidamente, na sua fala, aquele espaço era “seguro”. Mas, como pude perceber, os seus gestos não acompanhavam a sua fala, já que, em um dado momento, um rapaz, de estatura mediana, magro, que, provavelmente teria cerca de 18 anos, apareceu do

seu lado de repente com um skate debaixo de um dos braços e um smartphone na outra mão. Como aparentemente ele não integrava o grupo já conhecido por AK, com a mesma rapidez que ele se aproximou, AK pegou a sua mochila, que também estava no chão e do seu lado esquerdo, colocou no seu colo e deixou suas mãos em cima, segurando firme. Vi, assim, que a aproximação de um “estranho”, mesmo com claras características de um jogador (skate e smartphone em mãos), era motivo de preocupação, e que a Praça XV talvez não fosse esse porto-seguro que AK afirmava que era.

Assim que o rapaz se afastou, continuamos o nosso bate-papo normalmente, mas talvez nem o próprio AK tenha percebido que segundos atrás, ele tinha parado de falar para observar a chegada repentina deste jogador com o skate nas mãos, que para ele, inicialmente, ainda era um desconhecido. A chuva cessou. AK saiu debaixo de uma das abas do skate laranja. Eu fechei meu guarda-chuva e fiquei em pé, já pronta para ir embora porque havia anoitecido. Em questão de minutos um amigo de AK, o SL, morador de Copacabana, aproximou-se. Lembro que eu já tinha passado por ele na Praça XV, mas nunca conversado diretamente. Geralmente, ele se juntava ao grupo mais para o final do dia, quase noite, e sem nenhum aparato que o identificasse de imediato como um jogador. Ou seja, ele não andava nem com mochila ou carregador portátil nos bolsos da bermuda. Interessado em saber um pouco mais sobre a minha pesquisa, SL fez várias perguntas e, à medida que conversávamos sobre o game, meus pontos no jogo, os locais que eu interagira etc, ele procurava sobre a minha vida particular no Facebook. Só cheguei a essa conclusão porque em um momento ele olhou para mim e disse: “A Europa é ótima para caçar também”. Mesmo meu Facebook não sendo nem um pouco atrativo, as fotos recentes eram de uma viagem, no início de 2017 (1 ano atrás), para a França e Itália. De imediato, tive dificuldades em compreender que ele estava observando o meu perfil nesta rede social, questionando-me como ele sabia sobre a minha viagem de férias. Contudo, lembro que, diante da situação, dei um sorriso sem graça e balancei a cabeça, fazendo um aceno positivo, apesar de não ter jogado Pokémon Go durante os passeios no exterior. Ele aproveitou para contar todas as suas experiências em outros países com o game de realidade aumentada e ainda fez questão de pontuar o quanto era incrível o fato de ter monstros de todas as espécies por inúmeros lugares da Europa. Além disso, ele destacou o quanto se sentia seguro nestes espaços. E, mais uma vez, me deparei com um jogador, que por meio de uma rápida narrativa, cria uma correlação entre segurança/violência e Pokémon Go, mesmo que implicitamente.

O resultado daquela tarde/noite de observação foi um pedido de amizade no Facebook pelo SL, mas não somente isto, como também a percepção de que o imaginário do medo, a

sensação de insegurança e a violência na capital carioca pareciam realmente impactar e muito a rede do jogo, sobretudo no comportamento e práticas dos jogadores. E isso não ficou evidente apenas presencialmente, como também nas entrevistas em profundidade, por meio da qual alguns jogadores pontuaram o quanto é difícil percorrer as ruas, sozinhos ou até mesmo em grupos, sem nutrir um certo receio de ser violentado. Para o jogador DS, a segurança é um dos três requisitos essenciais para escolher um local para jogar. O jogador IG utiliza um celular, cujo valor de mercado é bem baixo, apenas com o recurso necessário para o jogo funcionar plenamente. Já a jogadora TI, além de ter dois smartphones, foi taxativa ao afirmar que quem joga no Rio está em desvantagem em relação ao resto do mundo.

Eu acho difícil, bem difícil [jogar], porque aqui está realmente bem complicado com essa questão de assalto, principalmente, nessa região aqui Vila Isabel, Tijuca, está horrível, nem tanto que a gente procura jogar em outros lugares. No ônibus também eu fico prestando atenção se não tem ninguém olhando para mim. Eu tenho dois celulares. Eu tenho um celular ruim, que está com a tela rachada e tem alguns defeitos, mas que eu já comprei assim. Comprei por um preço barato para poder andar com ele na rua, poder jogar, sem perder informações, porque eu uso muito o celular para a faculdade também, sem perder informação, podendo usar ele. E eu tenho outro celular que eu costumo deixar em casa, porque caso aconteça alguma coisa e eu perca este celular, eu tenho as outras informações no outro. Então a gente tem que fazer uso desse tipo de coisa. Eu sinto que a consequência disso é que a gente acaba ficando para trás em relação a jogadores de outros países, que são mais seguros. É um pouco triste, mas acaba sendo verdade. A gente fica em desvantagem [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

A partir dessas observações e relatos, podemos afirmar que a violência ou a sensação de medo de caminhar pelas ruas da capital carioca constitui efetivamente um importante actante, de um ator não humano, que provoca diferentes efeitos, entre os pontuados acima, como também a não ocupação de determinados espaços públicos e bairros pelos próprios jogadores, como veremos a partir de agora.

Em um dia de incursão pela Praça XV, ao conversar com o jogador DC enquanto caminhávamos em direção à Avenida Primeiro de Março e interagíamos com o game, ele contou os principais lugares que ele percorria para jogar. Sabia, desde o nosso contato inicial, que ele morava em Bonsucesso, na zona norte do Rio, e então perguntei se ele não jogava nesta área. A sua resposta foi muito direta: “não. Lá é muito violento”. Mas deu continuidade ao assunto, informando que a região não tinha uma grande oferta de conteúdos digitais e, por causa disso, não era estratégico interagir próximo da sua região de moradia, sendo mais conveniente percorrer outras áreas, sobretudo as da zona sul. Com este breve diálogo, percebi que existia ali, talvez, a necessidade de justificar a pouca quantidade de informações de jogo na zona norte, sendo a violência um dos motivos mais claros para ele. Contudo, o que mais chama atenção na narrativa do jogador é a ideia de que a sensação de insegurança provoca

nele o deslocamento para outras regiões. Ele deixa, assim, de interagir com o Pokémon Go em um bairro que ele deveria construir uma história diariamente.

Tal questão não se encerrou com o depoimento deste jogador. Em um novo dia de observação junto ao grupo do “Viradão da Praça XV” e, como também ocorreu em outros encontros, procurei primeiramente por AK, que sempre estava sentado ou em pé ao lado do skate laranja com uma mochila. Mesmo se eu não o encontrava de imediato neste ponto, eu circulava pela Praça XV e Mauá e depois retornava, com a certeza, de que muito em breve o encontraria. E neste dia não foi diferente. A Praça XV, por sinal, estava bem cheia, já que a Niantic havia planejado mais um evento para a caça de um determinado tipo de monstrinhos com bônus extras. Nestas tardes de maior movimento, era mais comum encontrar o casal IG e TI, que logo se aproximaram para falar sobre a minha pesquisa. No geral, a curiosidade sobre o que eu estava pesquisando sempre era um chamariz para o início de alguma conversa e com eles não foi diferente. Enquanto eu explicava, sem muitas descrições, sobre o meu trabalho para o casal, reiterando o meu olhar voltado para as experiências de cidade, fui interrompida por TI. AK, neste momento, acabara de encontrar um novo grupo de amigos e tinha se afastado momentaneamente. Estando somente eu, TI e IG, a jogadora explicou que havia se mudado recentemente para o bairro de Vila Isabel, também na zona norte. Antes, ela morava com a avó, perto do Morro do Alemão.

Diferentemente de DC na conversa apresentada no parágrafo anterior, ela afirmou que a região de Vila Isabel é repleta de dados de jogo, como pokéstops e ginásios de batalhas espalhados por todos os lados. Mas, apesar disso, a sua dificuldade em sair de casa para interagir está no fato de ser uma região perigosa. Simultaneamente a narrativa de TI, o seu namorado, o IG, fez questão de mostrar o seu celular, cujo modelo era antigo, simplesmente, para reforçar a ideia de que como a cidade é insegura, eles têm de utilizar diferentes artifícios para não se tornarem alvos.

Mas o que chamou a minha atenção foi uma das falas da jogadora TI, porque, por meio do seu tom (de espanto e, ao mesmo tempo, de estranheza), ela sugeria que existia um lugar perto da sua casa que era “até” bonito, porém inseguro, como se beleza e violência não combinassem. Segundo ela, perto da sua casa existe um parque, que é “até bonitinho” e com “laguinho dentro”, e embora seja movimentado de manhã, com pessoas de todas as idades caminhando, o seu medo de circular pelo espaço com o smartphone nas mãos é grande, por isso, ela evita circular pela região. Ao questioná-la, ela informou que se trata do Parque Recanto do Trovador, que fica perto do Morro do Macaco, no bairro de Vila Isabel, sendo comum ouvir tiroteios. Durante a entrevista em profundidade, tal questão voltou a aparecer:

A gente tem um parque aqui muito perto da nossa casa e a gente nunca conseguiu ir lá para caçar Pokémon, porque é muito perigoso. É o antigo jardim zoológico, Parque do Trovador. É muito perto. É um quarteirão do lado e a gente não consegue ir lá. Teve uma época que lá era ninho de Charmander, que é um Pokémon bom de se pegar. A gente via no radar e não conseguia ir lá, porque é muito perigoso. E isso não acontecia quando a gente trabalhava em Botafogo. Tem lugares aqui que a gente simplesmente não consegue ir, não consegue pegar. A gente vê muito próximo o Pokémon no radar, e, assim, sem chance de sair de casa para ir pegar. É quase certo da gente ser assaltado. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Curioso pensar que não somente um local específico de um bairro na zona norte do Rio deixa de ser frequentado por essa jogadora, mas também bairros da zona sul, como Copacabana. Para ela, este bairro é confuso, recebe muitos turistas, o que atrai pessoas de todos os tipos, deixando-a receosa em caminhar pelas ruas. Sua nítida preferência na zona sul é pelo bairro de Botafogo, local onde ela trabalhava e passou a integrar um grupo de amigos também jogadores de Pokémon Go. Ao compartilhar a sua percepção em relação à Copacabana, notamos que o ideal construído em torno de um dos cartões de visita da cidade não se reflete nas práticas diárias dos jogadores de Pokémon Go, que optam por se afastar do local e procurar por áreas menos conturbadas ou até mais seguras.

A curta passagem destes momentos vivenciados junto aos jogadores de Pokémon Go ratificam o apresentado anteriormente, no sentido de que a violência provoca alguns efeitos na interação com game e pelas ruas da cidade. Uma das principais consequências é a escolha de bairros ou locais mais seguros para caminhar e jogar em detrimento da exclusão de outros, mesmo estes sendo os locais de moradia dos próprios jogadores. Nas entrevistas em profundidade, algumas pessoas destacaram os locais que deixam de percorrer, justamente, pela ideia que eles têm em relação à falta de segurança. O jogador AK, por exemplo, que mora no Grajaú, evita jogar no bairro vizinho da Tijuca. Segundo ele,

Eu não jogo na Tijuca porque eu sei que o pessoal já sabe. E tem um ginásio que, até então, todo mundo já foi roubado nesse ginásio. Então as pessoas... sempre quando têm reide lá, as pessoas nem vão, assim na canela, porque eles já roubaram a galera toda já várias vezes. Na Tijuca eu não jogo, digo Praça Saens Peña, essas coisas. No centro, que é onde a galera se encontra, eu acho seguro porque tem o Centro Presente ali, aí é tranquilo. Tem a maior galera. As ruas são meio pequenas para que seja abordado um grupo muito grande de pessoas jogando. Mas nem aqui na minha área mesmo no Grajaú, que é tranquilo, eu não me vejo andando na rua com Pokémon ligado para chocar ovo. Até para chocar ovo, eu deixo o Pokémon ligado no meu bolso. [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

A visão do jogador DS é similar quando o assunto é falta de segurança, sobretudo, quando os aplicativos ou sites com mapas extraoficiais do jogo sugerem lugares um pouco mais afastados das áreas comerciais. Questionado, durante a entrevista, se ele deixou de jogar Pokémon Go em algum lugar, ele respondeu:

Sim, várias vezes. Às vezes em grupos né, na rua, e jogando às vezes por através do próprio aplicativo, o Pokétrack ou pelo Beirute ou até mesmo por mensagens de grupo de Whatsapp, reportando Pokémon raro ou alguma batalha de reide perto de morro ou favela, aí sempre tem alguém falando: ‘Não! Não podemos ir para lá porque lá é perigoso. Lá é favela tal, é morro tal’. Então já diversas vezes a gente deixou de ir em algum lugar né justamente por causa da violência, evitando uma possível tragédia, algum possível assalto. [DS, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

O jogador IG foi o único a demonstrar que não deixa de circular por um espaço, dito violento, para interagir com o Pokémon Go. Segundo ele, normalmente, já não frequentaria um local que no seu imaginário é inseguro, mesmo para atividades que não estejam atreladas ao game.

Eu nunca deixei de frequentar um lugar por isso. Os lugares que eu não vou pela segurança, eu já realmente não ia. Eu nunca deixei de frequentar um lugar por isso, ainda mais porque, eu tenho dois celulares (um modelo mais velho para jogar Pokémon e um modelo mais novo). Até no modelo mais novo eu tenho seguro, então se eu for assaltado, eu pelo menos já não tenho muito prejuízo. Então eu não fico muito com medo. [IG, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Apesar da resposta do jogador IG a uma das perguntas da entrevista em profundidade reforçar a ideia de que ele se mantém cético quanto à violência, notamos duas contradições no seu depoimento. Primeiro por ele ter afirmado que contratou o serviço de seguro para um dos seus celulares, justamente, por receio de ser assaltado. Ou seja, embora ele não frequente os locais que ele considera violento, todas as áreas, de algum modo, representam perigo, haja a vista a necessidade de assegurar o seu smartphone. Em um segundo momento, notamos uma nova controvérsia, já que em durante a entrevista em profundidade, ele expôs, claramente, que não joga nos bairros de zona norte do Rio por receio de acontecer algo.

O sentimento que alguns jogadores nutrem em relação a determinados lugares, sobretudo, no que diz respeito à (ao imaginário da) violência, talvez, seja fruto de experiências não tão bem-sucedidas por eles mesmos ou por amigos, sem deixar de considerar também a ampla rede de discussão em torno desta temática, que é costumeira na grande mídia, para além do círculo de jogadores de Pokémon Go. Na entrevista em profundidade, contudo, alguns destacaram situações complicadas que vivenciaram enquanto jogavam Pokémon Go pelos espaços públicos do Rio, até mesmo, quando interagiam dentro do ônibus, como no relato do jogador DS:

Estava mais ou menos na altura do shopping Via Brasil e eu estava voltando, se eu não me engano, de Bangu sentido centro. E o trânsito estava intenso. E do nada veio uma mão pela janela tentando agarrar meu celular, mas aí por reflexo eu segurei bem forte o celular e tirou a mão e saiu correndo. Acredito que foi a única vez que eu sofri algo do tipo com o jogo. Eu estava distraído, jogando dentro do ônibus, e esse tipo de coisa aconteceu. Mas, à pé, eu nunca sofri. Isso eu posso dizer que sou

privilegiado até então, porque em grupos de jogos, é o que mais se vê são pessoas sofrendo esse tipo de problema, assalto. Eu já vi até gente que acabou perdendo o celular e o carro, porque jogava dentro do carro. Acabou perdendo tudo. [DS, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Sobre essa mesma questão, o casal de jogadores, TI e IG, contaram na entrevista que uma amiga próxima já teve o carro roubado durante a interação com o jogo, quando ela saía do bairro do Grajaú em direção ao Andaraí. Isto porque é comum grupos de amigos se reunirem e um deles utilizar o carro para facilitar a parada em pokéstops e ginásios de batalhas. Eles próprios também foram assaltados uma vez, nas mediações de Vila Isabel, no final do dia. No relato, TI afirma que, apesar do fato ter acontecido praticamente à noite, no Rio não existe horário para sofrer este tipo de abordagem e, que além disso, ela já ouviu relatos de situações similares no bairro de Botafogo, local que, aparentemente, ela considera seguro.

Era horário de verão, estava anoitecendo, mas ainda estava aquele sol de verão. Para assalto aqui no Rio de Janeiro não tem horário. Não tem horário. Eles assaltam qualquer horário. Isso aí não tem garantia. Ah, eles só assaltam de noite ou só assaltam em horário de troca de turno de policial. Não tem isso, aqui eles assaltam em qualquer horário se não prestar atenção. A gente já ouviu várias histórias no grupo aqui do bairro, quanto em outros grupos. Até no de Botafogo a gente já ouviu que tentaram assaltar pessoas. Aqui já teve vários relatos de assaltos. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Todos os relatos até então aqui compartilhados são frutos da observação no “Viradão da Praça XV” e também das entrevistas em profundidade junto aos jogadores, apontando que a (o imaginário da) violência, enquanto um actante na rede sociotécnica do game, provoca alguns desvios, como a não ocupação de determinadas regiões, bairros e ruas da cidade do Rio. Porém, para além deste fato percebido, notamos também uma outra ação na rede do jogo potencializada pela falta de segurança, que diz respeito ao uso do aplicativo Fake GPS por parte dos jogadores, algo que analisaremos no próximo tópico.

### **3.4 Flyer versus canela: a violência (ou o imaginário da violência) produzindo mais uma controvérsia na rede do jogo**

Como já apresentado em capítulos anteriores, o Fake GPS é um aplicativo que pode ser baixado em qualquer celular. O seu principal objetivo é alterar a geolocalização do usuário. No caso do Pokémon Go, o jogador (ou o flyer, como assim é chamado após utilizar este tipo de recurso) pode se teletransportar para qualquer área do mundo. Inicialmente, podemos até nos questionar: será mesmo a (sensação de) insegurança em caminhar pelas ruas



da cidade do Rio um dos principais motivos para os jogadores adotarem recursos como este? Certamente, não teremos uma resposta tão assertiva, pois como veremos ainda neste tópico, outras motivações estão envolvidas no uso do Fake GPS. Contudo, como notamos, o receio de andar pelas ruas para interagir com o game, foi uma das portas de entrada para que os jogadores vislumbrassem a possibilidade de avançar nos níveis do jogo sem necessariamente percorrer os espaços públicos citadinos.

Tal questão só se tornou mais clara nas incursões de rua, até porque, no grupo que eu fazia parte, alguns dos integrantes, como AK, SL e jogadores até então ainda não citados, como a PS e o PL, eram usuários declarados e assíduos deste tipo de recurso. É evidente que as práticas destes jogadores não nos foi apresentada logo de início e de uma forma tão simples. As primeiras relações entre violência e flyer apareciam, meio que timidamente, na narrativa dos usuários do Fake GPS, sendo o AK o primeiro a falar abertamente sobre esta temática em uma das minhas passagens pela Praça XV. Após conversarmos sobre outras questões atreladas ao game e de ter sido apresentada um pouco mais à dinâmica do jogo, algo que incidiu no meu melhor desempenho na competição naquele mesmo dia, AK, que neste instante fumava um cigarro e esperava recarregar a bateria do seu smartphone com um dos seus carregadores portáteis, contou que a Praça Saens Pena, na Tijuca, zona norte do Rio, era conhecida entre os jogadores como um local de muitos assaltos. Segundo ele, um grupo de amigos já havia sido roubado por dois motoqueiros em uma tarde de interação com o game, o que inclusive o afastou da região, já que os assaltantes sabem o horário de encontro nesta praça, fazendo com que os jogadores se tornem presas fáceis. De imediato, ele apresentou a ideia do Fake GPS, resumindo-a em uma frase: “a cidade não é segura, por isso, tem fly”.

Foi neste mesmo dia e minutos depois dessa nossa conversar que AK se assumiu também um flyer. Utilizo aqui a palavra “assumir” porque o uso deste tipo de aplicativo é extremamente controverso entre os jogadores. Tal como pontuei em passagens anteriores a essa, nem sempre é fácil para o jogador contar a um desconhecido – pois assim eu era vista nos primeiros encontros – sobre as suas vivências e atitudes na interação com o game. O fato é que, neste momento, já me parecia notório o possível efeito provocado pela falta de segurança enquanto um suposto actante na rede sociotécnica do jogo, sendo talvez a adoção do aplicativo Fake GPS pelos jogadores uma das ações mais prováveis. Observei, inclusive, que enquanto AK explicava as razões de também ser um flyer, a sua voz parecia meio trêmula e que ele se perdia nas suas próprias frases, retomando várias vezes o início da mesma, com o uso de longos “ééééé”. Isso ratifica a noção de que ainda existia um certo receio neste tipo de

declaração, já que casos sobre brigas e discussões entre grupos de jogadores que são flyers e canelas já era do meu conhecimento desde as observações no grupo do Facebook.

O que inicialmente aparentava ser um discurso tímido e amedrontado sobre o uso do Fake GPS, tornou-se uma das questões mais comentadas pelos jogadores em outros dias de incursão, sendo a falta de segurança, na visão deles, a principal justificativa para tal prática de jogo. Inevitavelmente, AK era o jogador que mais compartilhava a sua relação com o game e com o aplicativo Fake GPS. Isto porque outros jogadores que também eram usuários e eu sabia por intermédio de AK, como a PS (moradora de Copacabana) e o PL (morador da Tijuca) não me davam tanta abertura. Geralmente, quando eu os encontrava, fingia estar sempre interagindo com o jogo para poder ouvir, de um ponto mais distante, a conversa entre eles.

Em mais um final de semana de observação, por exemplo, tive o contato com este mesmo grupo de jogadores ao redor do skate laranja, entre eles o PL. Percebi que durante alguns minutos, antes de me abordar formalmente, ele estava observando a minha conversa com AK. Como em outros diversos momentos de interação, este último jogador falava sobre os seus receios de andar pelas ruas, chegando a afirmar: “olha, eu sou fly, porque a cidade me obriga”.

Em alguns instantes, em meio àquela tarde de conversa, tive a impressão de que os jogadores imaginavam que a minha pesquisa girava em torno do embate entre flyer e canela, especialmente, porque o jogador PL olhou para mim com tom debochado, enquanto ele estava deitado em cima do skate laranja e batendo papo com outra jogadora, a PS, e disse: “Você é a jornalista? É você que está pesquisando o TH? Chega para ele e diz: ‘já sei que você é fly!’”. Uma das primeiras coisas que o TH fez questão de esclarecer comigo, no primeiro dia que o abordei via Facebook Messenger, é que ele não usava o Fake GPS. Ser acusado de flyer, com certeza para ele, era algo muito depreciativo. Talvez, por esse motivo que o jogador PL e os demais se divertiam com a situação apresentada naquele momento. Do deboche com a minha pesquisa e das brincadeiras com o TH, mesmo ele não estando presente, PL se direcionou para mim e afirmou “já que você está pesquisando sobre tecnologia, você precisa saber o que é fly”.

A verdade é que eu não aguentava mais ouvir as justificativas dos jogadores que usavam o Fake GPS para fugir da violência ou como estratégia de jogo e etc, mas mesmo assim, ouvi atentamente a sua explicação. Foi, talvez, em virtude disso, que percebi que a falta de segurança nas ruas não era o único motivo para a adoção de tal recurso. Isto porque enquanto eu conversava com PL, o jogador AK, sentado também no skate laranja, enquanto

eu estava em pé praticamente do seu lado, falou abertamente que estava “entrando” naquele minuto em um ginásio de batalhas no Aquário do Rio, porque não estava com “saco” para caminhar até lá. Mais uma vez, a desconfiança em relação a mim ou em relação a minha pesquisa pesou na consciência dos jogadores e rapidamente ele tentou consertar o dito anteriormente: “eu sou canela e fly, tá? E eu sou ético, não saio derrubando o ginásio de outras equipes quando estou sentado no sofá da minha casa”. Outro dado interessante que ele compartilhou nesta tarde de incursão refere-se ao papel da Niantic frente aos jogadores que são flyers. Para ele, a desenvolvedora do game nunca vai “banir” os jogadores que fazem uso do Fake GPS porque são eles que mais contribuem financeiramente com o game e compram itens na loja virtual do jogo.

Sobre esta última informação apresentada por AK, DC, na entrevista em profundidade, informou algo similar, afirmando que se a Niantic sair no prejuízo, caso bloqueie o jogador que utiliza o Fake GPS.

“Eu costumo dizer que o fim não justifica os meios né? Então eu acredito que se o jogo ele impõe regras para você jogar, você basicamente tem que seguir as regras né? Eu não vou dizer que eu jogo o jogo 100% certinho entendeu? Mas é...existem recursos que realmente você trapaceia muito o jogo. Existem recursos em que você pode...Assim, falando por alto, um programa em que você loga a sua conta e ele joga para você entendeu? Ou, então, um programa que te faz teletransportar para qualquer lugar do mundo, para você pegar o melhor Pokémon, tipo o 100%, entendeu? É um pouquinho complicado. É um tipo de artifício que eu acho sem graça e deixa o jogo sem graça. Eu sempre faço a comparação com aquele jogo “The Sims”, que tem um código lá que você pode ativar todo o dinheiro do jogo, aí você faz tudo [...]. Eu acredito que o lance do Fake GPS, ele não justifica, mas eu também não incrimino, porque é um tipo de recurso que a própria empresa, ela não bane, porque vem aquela questão de quem usa o Fake GPS também coloca dinheiro no jogo. Então a empresa, se ela banir aquele jogador, ela basicamente ela vai estar perdendo dinheiro. Eu acredito que ela não faz o banimento por causa disso, porque se ela é banir, ela vai perder basicamente metade dos jogadores ou até mais”. [DC, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

O cenário até então apresentado sugeria que existiam outras razões para os jogadores se tornarem flyers, algo que foi se confirmando aos poucos. Mas, é claro, que a violência era sempre o passaporte para esse tipo de discussão se iniciar. O jogador DC, por exemplo, que tem orgulho de se intitular canela, abordou tal questão em um dia na Praça XV.

A conversa sobre esta temática, aliás, iniciou-se de um modo bem interessante. DC foi, talvez, um dos poucos jogadores que quando me encontrava tinha certa preocupação em explicar os pormenores do game, desde a rápida introdução de como entrar em um ginásio de disputas, passando pela explicação sobre o que é realidade aumentada, até chegar na questão do flyer x canela. Na verdade, ele que me questionou se eu conhecia tais definições. Respondi rapidamente que eu tinha uma noção prévia, pois eu fazia parte de um grupo no Facebook e,

inevitavelmente, “tretas” em torno disso eram comuns. Ele sorriu timidamente e deu início a sua história. Inicialmente, ele afirmou que as pessoas tendem a usar o aplicativo por causa da insegurança, sobretudo, dos pais em relação aos seus filhos menores de idade, que não se sentem confortáveis em permitir que crianças interajam com o game nos espaços públicos do Rio. Outra questão levantada por ele diz respeito às pessoas com dificuldades de locomoção, que, na sua visão, também têm o direito de jogar como qualquer outro indivíduo. Logo, é plenamente aceitável um jogador com esse perfil ser um flyer. Entre o discurso da violência, da preocupação dos pais com seus filhos e das pessoas com problemas em caminhar, DC resumiu que, independentemente, das motivações de cada um, ele respeita as diferenças e, mesmo sendo um canela, convive com jogadores flyers sem problemas. No final da sua narrativa, em um tom crítico, ele apenas ponderou que o uso deste tipo de recurso prejudica a dinâmica do game, evita com que as pessoas convivam nas ruas e fazem com que o jogo “perca a graça”.

Apesar de DC ter afirmado que o Fake GPS facilita a vida dos pais com crianças pequenas e até mesmo de pessoas com problemas em se locomover, não podemos deixar de considerar que, durante minhas incursões de rua na Praça XV, não era incomum ver pais com filhos pequenos, pessoas com idade avançada caminhando com mochila – provavelmente com carregadores portáteis e outros utensílios para auxiliá-los no jogo –, e até mesmo um jogador com muletas. No que diz respeito às crianças, notei especificamente uma família que estava presente todos os finais de semana que frequentei a Praça XV. O pai ficava sentado em uma cadeira de praia, também interagindo com o game ou lendo alguma coisa do seu interesse no jornal, enquanto o filho ficava sentado em cima do skate laranja, levantando-se ora e outra. Apesar da pouca idade, visivelmente, a criança era bem acolhida pelo restante do grupo de jogadores, interagindo com todos praticamente.

Certamente, o exemplo dado no parágrafo anterior não abarca todos os níveis de relação dentro do Pokémon Go e não resume todas as experiências relativas ao uso (ou não) do Fake GPS. Por esse motivo que na entrevista em profundidade, quando perguntei aos jogadores um pouco mais sobre o tema “fly” ou “Fake GPS”, a justificativa da adoção de tal prática no game ainda se manteve presa à ideia da violência, das crianças que querem jogar e não conseguem caminhar sozinhas pela rua, mas também, pela primeira vez, a questão do comodismo de alguns jogadores foi comentada. O jogador DC foi um dos primeiros a expor o fato:

[...] Apesar do jogo ser aberto para todo o público, o objetivo do jogo, o público-alvo são as crianças e adolescentes. Então, eu não consigo imaginar um adulto

deixando o seu filho jogar na rua assim sem preocupação. Até mesmo acompanhado, você pode perceber os adultos assim sem se desgrudar dos pequenos né? Eles estão jogando e os adultos estão ali em cima...entendeu? Então, é muito complicado né? Então aí que vem esse esse recurso do Fake GPS, que muita gente acaba adotando esse modo, justamente, pela violência e pela falta de acesso ou de uma pessoa para acompanhar né? E têm pessoas que jogam apenas pelo comodismo, ou seja, podem sair para jogar, mas não querem sair, querem jogar de casa, dentro do conforto. Tem esses dois lados. Desse modo são menos pessoas para jogar a pé, ou seja, se não fosse a violência, seria um público muito maior. [DC, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Apesar do jogador DC ter sugerido que existem jogadores que não querem ir para as ruas simplesmente por comodismo, a sua frase final ainda é tomada pela sensação da insegurança, do medo de ir às ruas e etc.

A jogadora TI, também em entrevista, sugere que algumas pessoas preferem o conforto do lar por “preguiça”, mas que isso já não acontece mais, porque segundo ela a violência no Rio só cresce, levando a novos adeptos do Fake GPS:

No início, o principal fator de fly era preguiça (risos), mas de uns tempos para cá, a gente tá vendo muita gente que abominava fly, falava que era horrível, não gostava e que está aderindo, por questões de segurança, entendeu? Eu acho que faz diferença sim. Eu acho que se fosse um lugar mais seguro, as pessoas usariam menos sim. E a gente vê que no início tinha muita gente que odiava fly, odiava! E tipo não falava, cortava relações com as pessoas: “Ah não! Fulano é fly! Não quero me relacionar com ele”. E hoje em dia tá tudo usando. Muita gente. Muita gente aconteceu isso. [TI, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Já o seu namorado, o IG, não está tão convencido que a violência seja um dos principais motivadores do jogador se tornar flyer. Segundo ele, o fato do usuário se teletransportar para qualquer lugar do mundo é uma grande vantagem, fazendo com que muitas pessoas avancem nos níveis do jogo por causa disso, já que a chance de capturar um Pokémon com algo poder combate em qualquer lugar do mundo, torna-se maior.

Eu acho que a segurança ela ajuda as pessoas não jogarem como canela, a não saírem nas ruas, principalmente de noite. Mas eu acho também que o fly dá certas vantagens. A TI, por exemplo, não vê o Pokémon para pegar o mais forte, mas para pegar o mais bonitinho de todos. Mas para o pessoal que quer pegar o Pokémon forte, faz muita diferença você saber onde tem o Pokémon que o pessoal chama de 100% né? E poder clicar no mapa e clicar no Pokémon e pegar o Pokémon para bater no ginásio. Então não só segurança, mas também por essa vantagem, essa vantagem competitiva sobre os jogadores para ficar mais forte com um clique. [IG, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Sobre essa mesma pergunta durante a entrevista em profundidade, AK, que é o único jogador a se assumir usuário do Fake GPS, entende que a “culpa” é da desenvolvedora do game, que incentiva a interação com um jogo de realidade aumentada em cidades violentas, sendo, portanto, o uso deste tipo de recurso uma excelente justificativa. Aliás, ele foi o único jogador

a mencionar a Niantic e criar alguma correlação entre a falta de segurança, conforme depoimento abaixo:

Eu creio que a Niantic não tem a noção. De perigoso, tem muitos lugares que são perigosos, entendeu? Mas, é como a gente fala, o modo de jogar, pelo que eles querem né e pela regra da empresa, não é um modo viável para que seja jogado no Rio como está. Eu não sei como é que é São Paulo, já foi muitas vezes, e não sei como é que é algumas outras cidades que também são violentas. Aqui tá nesse surto, mas...Só que não dá para jogar assim e também não tem como uma empresa que tem jogo em milhares de países, saber que cidade X está com problema. Ou eles tiram o jogo daquela cidade para que as pessoas possam cumprir as regras deles e a forma de jogar. Se a cidade não tá dando essa segurança para que que eles vão deixar ter o jogo? Ou então, a tendência mesmo é do pessoal virar fly. Não tem como jogar do jeito que tá agora, entendeu? [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

A crítica à Niantic no seu depoimento é muito clara. E a posição, até mesmo totalitária, quanto à possibilidade de banir o jogo da cidade do Rio também é evidente no seu discurso, sendo, talvez, na sua visão o mais recomendado a se fazer no momento. Como já mencionado no capítulo anterior, a minha relação com o jogador AK tornou-se quase que cotidiana, pois conversávamos pelo Facebook Messenger sobre diversos assuntos. Em um desses dias de bate-papo on-line, especialmente, quando estávamos falando sobre o game, AK relatou uma experiência que ele havia passado fazia poucos dias. Segundo ele, estava em sua casa, no Grajaú, visualizando um mapa extraoficial do game, que mostra as principais batalhas ao redor da cidade, e em dado momento, tomou conhecimento de uma batalha contra um Pokémon Lendário no Forte de Copacabana. Ao mesmo tempo que justificava o uso do Fake GPS por causa da violência, neste dia AK foi bem específico ao afirmar que já “cansou de sair de casa para caminhar e jogar” e que só vai a Praça XV porque conhece muita gente legal e fez vários amigos. Na entrevista em profundidade, AK retomou essa questão do Pokémon Lendário no Forte de Copacabana e resume o fato de jogadores se tornarem “flyers” devido às regras do jogo, que são falhas, o que parece colocar em xeque a solidez do argumento comumente usado para o uso do Fake GPS, que é o fato de o Rio ser uma cidade (vista como) perigosa:

Então, eu acho a empresa em si do jogo muito falha, porque essa questão de mapa e tudo, essas coisas na verdade não têm. Você vai pelo que está perto de você. Se você for andando né, essas coisas. É, as regras do jogo eu acho regras absurdas a se tomarem no país que a gente tá, no nível de violência que a gente tem hoje em dia, entendeu? Porque a Niantic quer que a gente jogue literalmente com o celular na rua para adivinhar que o Pokémon X que é raro vai aparecer na sua frente, que é um negócio que não é muito a realidade. Pela empresa, mapas não são permitidos, entendeu? E você saber onde o Pokémon está também não é permitido, ele tem que aparecer na sua frente e eu acho isso, do jeito que a cidade tá, muito perigoso. É, eu acho que até, para não dizer que ele é surreal esse meio, de achar que você tem de andar na rua, igual o Ash andava e o Pokémon vai aparecer na sua frente e você vai

pegar. Mas isso não funciona, porque você está com o celular, no meio da rua, você não sabe onde está o Pokémon, e se você pensar assim, é, literalmente, você nunca vai conseguir sair de onde você está. Por muita gente já ter sido roubada, por isso que tem muita gente que usa o fly, porque as pessoas cansam, porque a própria Niantic é falha. O que ela faz, ela coloca um Pokémon raro num lugar, por exemplo, de noite. Vou dar um exemplo assim: no Forte de Copacabana, 22h da noite, ela coloca um Pokémon que ninguém tem, vamos dizer que é difícil de pegar. Cara, primeiro até se você for na canela, você não vai conseguir entrar, porque o próprio lugar fecha às 17h. Então, se você for andando, você vai dar com o portão fechado. Então, é por isso que muita gente quando é canela se cansa do Pokémon ou o pessoal vira fly, porque é mais fácil burlar as regras do jogo. É um jogo que tem regras que não tem nexos. A regra do jogo é você estar andando com o celular na mão, na rua, e vai aparecer o Pokémon e você vai dizer: peguei meu Pokémon. Não é assim que funciona atualmente na nossa realidade, entendeu? [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Ao longo de todo o relato, percebemos que o jogador AK enfraquecia, mesmo que indiretamente, o seu argumento inicial (apresentado, principalmente, nos encontros na Praça XV) sobre a questão da violência ser um dos principais motivadores para o uso do Fake GPS. Na verdade, ele considera vários “culpados” para o uso deste tipo de recurso, entre eles a violência da cidade, as regras do game, a negligência da Niantic, mas também o comodismo. Nesta passagem, fica claro este último fator:

Tem até pessoas que eu conheço que eles nem saem de casa, mas depois que viraram fly. Isso daí eu já acho, cá entre nós (sem falar palavras... não sei se posso falar isso), mas enfim eu já acho muito doentio, mas cada um na sua. O Fly é uma comodidade, é um negócio assim: “pôrra tá muito quente hoje, não tô afim de sair na rua”, eu vou botar aqui minha localização falsa e eu vou catar Pokémon e fazer a reide que eu quer. [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

Apesar disso, quando diretamente questionado o motivo dele ter se tornado flyer, AK direcionou sua resposta para diferentes aspectos, entre eles insegurança de andar nas ruas, dificuldade de locomoção e ausência de um carro que o auxilie nos percursos pela cidade.

Um dos fatores de eu ser fly é a violência. O fator de eu ser fly foi por conta do Mewtwo, porque eu não aguentava mais. Eu tenho problema na perna também, que eu não posso andar muito. E na época eu trabalhava e tal. Não tinha como ficar canelando, não tenho bicicleta. Não tenho com carro para ficar rodando o RJ, que isso também é perigoso. E eu conheço que mais de 10 pessoas que viraram fly depois de assalto, entendeu? [AK, em depoimento durante a entrevista em profundidade].

A partir do cenário aqui apresentado e do contexto de configuração social e política da cidade do Rio de Janeiro, percebemos que a falta de segurança na capital carioca ou imaginário acerca disto encontra-se no centro de toda essa discussão, sendo o actante que provoca o uso do Fake GPS após o jogador ter passado por algum momento de perigo, ou sendo o actante que mascara as atitudes do jogador, que se utiliza da temática violência ou imaginário da violência para também adotar este tipo de recurso.

Certamente, não estamos à procura de respostas tão assertivas sobre esta temática. Interessa-nos aqui levantar reflexões acerca dos atores humanos e não humanos que provocam ações na rede do game Pokémon Go. A violência não é, como vimos, a única razão para as pessoas se tornarem flyers no game, embora tal fator apareça frequentemente como “oficial” ou que seria talvez o mais legitimamente aceito entre os jogadores. O que percebi na pesquisa de campo e nas entrevistas é que as motivações são individuais e variam de acordo com cada jogador, desde a experiência ruim na sua interação com o game (seja um assalto ou uma tentativa, conforme relatos já explicitados neste trabalho), até o comodismo ou o desejo de capturar monstrinhos de diferentes espécies em outros países do mundo, que, inclusive, não são muito comuns no Brasil. O fato é que também como um actante, o Fake GPS provoca uma mudança na rede do jogo, no que tange à não experiência nas ruas da cidade por parte de alguns grupos. Como pensar, então, em experiências de cidade mediadas por esse tipo de tecnologia? Já caminhando para o fim de nossas análises, vamos refletir no próximo tópico acerca da (não) ocupação, descoberta, vivência e interações sociais nos espaços públicos, tendo especificamente como base o uso do Fake GPS por parte de alguns jogadores de Pokémon Go. Existe experiência de cidade sem conhecer, percorrer e interagir nos e com os espaços urbanos?

### **3.5 Algumas reflexões sobre o Fake GPS: como pensar em experiências de cidade mediadas por tecnologias ubíquas e pervasivas?**

De acordo com Caiafa (2003), não existe experiência urbana sem subjetividade, conceito que, ao seu ver e, apoiando-se em Félix Guattari, implica a ideia de uma produção coletiva de modos de vida e de visões de mundo (GUATTARI, 1992). Sendo o sujeito um resultado desses fluxos de produção coletiva, é constituído em sua vida diária, no entrecruzamento de diversas instâncias (sociais, culturais, históricas, econômicas, midiáticas, tecnológicas, afetivas etc), inclusive nas formas de ocupação dos espaços públicos e nos encontros e desencontros que estes propiciam. Como afirma Caiafa: “A experiência com a variedade de estímulos nas ruas, com esses desconhecidos que cruzam nosso caminho - e com quem uma comunicação em alguns casos pode se estabelecer - modeliza afetos, perceptos, produz, enfim, subjetividade”. (CAIAFA, 2003, p.92-93).

Vedados a esses entrecruzamentos, experiências como a dos condomínios fechados e outras práticas que segmentam a população, inviabilizam, segundo Caiafa (2003), a própria cidade enquanto experiência produtora de subjetividade. Na perspectiva teórico-metodológica



e analítica desenvolvida nesta pesquisa, podemos considerar que algumas práticas adotadas no curso de jogo do Pokémon Go, independentemente das motivações pessoais de cada jogador, também podem inviabilizar, em alguns momentos, uma maior abertura àquilo que Caiafa chamou de “aventura da cidade”, ou seja, uma abertura à alteridade e às multiplicidades.

O Fake GPS, enquanto um ator não humano na rede do game, pode favorecer, entre outros efeitos, que determinados jogadores, ao invés de interagirem entre si e com os espaços da cidade, ocupando-os e eventualmente ressignificando-os, permaneçam dentro das suas casas ou de outros espaços fechados, seja no ambiente escolar ou de trabalho. As caminhadas e os deslocamentos entre bairros distintos e até entre cidades, o encontro entre grupos de jogadores ávidos por novas disputas contra Pokémons Lendários e o possível contato com o novo e a descoberta de lugares até então desconhecidos, deixa, nesse caso, de ser uma possibilidade na rede do game, à medida que os jogadores optam por jogar do conforto dos seus lares, desconsiderando a proposta do próprio game, que é o de criar um ambiente lúdico e interativo nos espaços públicos citadinos.

Inúmeros atores – humanos e não humanos – estão envolvidos neste processo, desde a sensação da insegurança de se caminhar pelas ruas do Rio de Janeiro, os desafios de uma pessoa com dificuldades se locomover em uma cidade pouco estruturada ou planejada para abarcar tais grupos, e até os comportamentos individuais de cada jogador, que embarca na aventura de interagir com o Pokémon Go sem ocupar praças e parques, simplesmente pelo comodismo de interagir em qualquer lugar do mundo, mesmo não estando fisicamente em tais locais.

Enquanto pesquisadora, observei que as publicações sobre o uso do Fake GPS se tornaram mais corriqueiras a partir do final do primeiro semestre do ano passado, virando uma verdadeira treta já no início de 2018, com a “guerra” entre flyers e canelas. Temos, neste sentido, uma análise qualitativa sobre este cenário não somente a partir das observações realizadas no Facebook, no grupo Pokémon Go-RJ, mas também com base nas observações junto ao grupo do “Viradão da Praça XV”, das histórias contadas pelos jogadores em relação a si mesmos ou aos seus amigos, das experiências dos próprios jogadores entrevistados, que afirmaram ser ou conhecer pessoas que são flyers e evitam o deslocamento pelas ruas por medo, por comodismo ou por qualquer outro fator.

A necessidade de alcançar altos níveis de desempenho no jogo também não deixa de ser um grande motivador para adoção do Fake GPS. Isto porque, em muitos casos, o jogador, com o auxílio deste tipo de recurso, se “teletransporta” para países que possuem determinados tipos de monstrinhos com maior poder de combate ou outras características, já que a aparição

no Brasil de tipos específicos de Pokémon não é tão comum. Esta afirmação é fruto, principalmente, das incursões de rua, quando presenciei o jogador AK exausto em um dia de evento na Praça XV, porque passou a noite toda até o amanhecer capturando monstrinhos no Japão e em países da Europa, por meio do recurso do Fake GPS. Como AK mesmo explicou, a (suposta) “ida” até esses países não é tão fácil e existem algumas complexidades e regras a serem seguidas para evitar um possível banimento da rede do jogo por parte da Niantic. Caso um jogador esteja interagindo no Japão, ele precisa esperar algumas poucas horas para voltar a jogar aqui no Brasil, pois, segundo os jogadores que eu conversei, não é plenamente aceitável ocupar a Praça XV e Tóquio simultânea e fisicamente no universo do jogo, dada a distância entre os lugares. Como fica claro, as brechas, que não deixam de ser permitidas e aceitas pela desenvolvedora do game (até porque, aparentemente, a Niantic faz “vista grossa” para tais recursos), fazem parte do dia a dia do jogador, que analisa, conhece e as utiliza como táticas e estratégias para um melhor desempenho.

No dia de incursão que encontrei AK literalmente jogado no skate laranja da Praça XV e completamente desmotivado, trocando poucas palavras comigo e com seus amigos, observei que a sua interação, já mínima no entorno da região central – haja vista as suas incursões em diferentes ginásios de batalhas, inclusive, na Praça Mauá, sem qualquer deslocamento físico da sua parte -, tornaram-se ainda menores naquela tarde. O fato dele ter passado a madrugada inteira jogando no exterior através do Fake GPS, simplesmente pelo desejo de avançar nos níveis de jogo e não por medo ou insegurança de caminhar nas ruas do Rio, não somente reforçou um cenário que eu já vinha observando nas próprias incursões, mas apontou para a necessidade de outras reflexões no que tange às experiências na/com a cidade, no contexto da experiência do jogo.

Foi a partir destas inquietações que eu mesma, enquanto pesquisadora, baixei o aplicativo Fake GPS no smartphone do meu marido e habilitei outros recursos necessários no seu celular, cujo modelo é um pouco mais recente do que o meu, e fui tentar entender essa lógica de experiência de cidade à distância. Sem estar fisicamente no Japão, experienciei “caminhar” pelas suas ruas. Visualizei e conheci alguns pontos e monumentos dos espaços públicos que eram ginásios de batalha e pokéstops, capturei poucos monstrinhos, até porque a minha intenção não era aumentar meus níveis de pontuação no jogo, mas compreender o nível de experiência dos jogadores que adotam essa prática.

Ao trazer minhas experiências como jogadora, o objetivo não é oferecer respostas aos desvios provocados pelos actantes da rede do jogo ou procurar motivos e razões que levem os jogadores a tais práticas, mas levantar reflexões. E, por que não sugerir a ideia de que, a partir

da noção de ubiquidade, inerente ao formato da sociedade de informação em que estamos inseridos, os paradigmas das distâncias e dos deslocamentos (sejam eles físicos ou não) e até as experiências na e com a cidade mediadas por um game de realidade aumentada podem ser analisadas a partir de um outro ponto de vista? É possível pensar em experienciar a cidade sem vivenciá-la, percorrê-la, sem se deparar com diferenças, perigos, surpresas?

Essa é uma questão que não pretendemos resolver neste trabalho, mas que, talvez, possa abrir caminhos para novos diálogos a respeito desta temática, ao compreender que as cidades infiltradas por tecnologias pervasivas, tal como apresentado no primeiro capítulo, possibilita-nos a interação em espaços físicos e digitais simultaneamente. A controvérsia relativa ao Fake GPS é criada, justamente, pela a sensação de se ocupar fisicamente dois espaços em um mesmo instante. Apesar de tal fato não ocorrer, o jogador, por meio do aplicativo aqui citado, consegue se deslocar pelo mapa das ruas da cidade e ter acesso a pontos turísticos, centros comerciais, áreas de lazer e etc, nada que difere muito da relação que já construímos com o Google Maps e Street View, por exemplo. A questão, talvez, esteja centrada em novos enfoques de pensamento a respeito das experiências citadinas mediadas por aparatos ubíquos e pervasivos.

Encerramos, portanto, nossas ponderações, reiterando que o propósito deste capítulo foi o de apontar o quanto a configuração política, econômica e social de uma cidade altera as práticas de jogo do Pokémon Go, por entendermos que se trata de um game atrelado aos espaços urbanos e as suas especificidades. Notamos, portanto, que as experiências na e com a cidade onde o jogador vive são sempre mediadas tanto pelos usos feitos das tecnologias móveis e aplicativos, quanto pelas condições materiais e simbólicas desses espaços. Compreendemos, assim, que jogar na capital do Rio de Janeiro é diferente de interagir na capital de São Paulo, principalmente, devido a sua formação histórica e à distribuição dos seus aparatos culturais (que, em alguma medida, são apropriados pelo jogo para se tornarem pontos de interesse de batalhas ou retiradas de itens). Foi essa mesma configuração de cidade que nos apontou para os problemas sociais, para as supostas diferenças de interação com o game entre os diferentes bairros que a constitui e dos reflexos da violência (ou do imaginário da violência) nas práticas de jogo. As consequências deste último fato resultam no uso do Fake GPS por alguns jogadores, embora haja outras motivações para adoção de tal recurso, algo não podemos descartar e que foi plenamente discutido e apresentado ao longo deste capítulo. Para além das justificativas de cada jogador, ratificamos a ideia de que, sendo um actante, o Fake GPS também produz efeitos na rede do jogo. Finalmente, o que tais fenômenos nos colocam como desafio é a necessidade de investigar mais as formas de

experiência de cidade que emergem no contato com as tecnologias digitais e seus distintos usos, que por vezes proporcionam experiências sem contato físico, sem criação de vínculos, sem ir às ruas. Mas que proporcionam também experiências (aumentadas) que por vezes só poderiam existir com o uso de tecnologias com características pervasivas e ubíquas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo de todo este estudo, orientamos nosso olhar para as experiências do game Pokémon Go em espaços da cidade do Rio de Janeiro, sobretudo na região central, particularmente a Praça XV. Buscamos durante todo o tempo mostrar como a experiência do jogo evidencia que nem as tecnologias ubíquas infiltradas na cidade são neutras ou têm uma agência autônoma (pois são híbridos de humano e não humano, de indivíduo e sociedade, de material e digital) e que nem tão pouco a cidade é neutra, pois sua experiência é atravessada igualmente por forças e elementos diversos, que se afetam mutuamente.

O foco nas dinâmicas interativas on-line e off-line produzidas pelo jogo na cidade, mediadas pelas tecnologias ubíquas e de realidade aumentada, e no Facebook, e a exploração das camadas de experiência que se entrecruzam nesses espaços foram, portanto, a estratégia da observação e de nossas descrições na pesquisa, em acordo com alguns dos princípios da Teoria do Ator-Rede como a proposta teórico-metodológica que nos inspirou dia a dia. Com ela, evitamos buscar respostas assertivas acerca dos motivos e razões que levam a determinadas ações no curso das relações evidentes no jogo de realidade aumentada aqui observado. Centramo-nos, assim, nos processos e efeitos observáveis, técnicos e sociais, humanos e não humanos, imbricados nesta complexa teia. É por esse motivo que não trataremos aqui de conclusões definitivas ou totalizantes. Abre-se, então, o diálogo para novas perspectivas e apontamentos sobre as questões aqui levantadas.

Podemos ser assertivos, contudo, na percepção de que o nosso objetivo com este trabalho foi o de apresentar o Pokémon Go como um híbrido, que mescla tecnologia e cidade, desde as tecnologias que permitem o seu funcionamento (GPS, redes sem fio de acesso à internet, celulares inteligentes) até as regras que o constitui (captura de monstrinhos, disputa em ginásios de batalhas e retirada de itens do jogo nos espaços públicos urbanos), sem desconsiderar aqui os actantes, de todos os níveis, que compõem a rede do game (sistema do jogo – representado pela Niantic –, jogadores, bicicleta, clima e outros).

Vê-se, neste sentido, que todas as reflexões aqui propostas foram orientadas para enxergarmos um jogo móvel locativo de realidade aumentada não apenas como um game, que incita o entretenimento e o lazer nas áreas urbanas, mas que estamos diante de um fenômeno, que nos permite olhar com maior riqueza de detalhes para os espaços híbridos ou para as cidades infiltradas.

Como vimos, para além de um game, o Pokémon Go é uma mídia locativa, justamente por agregar conteúdo informacional nos espaços urbanos e reunir funções específicas, conforme as classificações apontadas por Lemos (2007): realidade aumentada, mapeamento e

monitoramento, anotações urbanas e geotags. Cada uma destas funções, de algum modo, impacta na forma como consumimos e produzimos escritas eletrônicas na e sobre a cidade, haja vista, o modo como os jogadores percebem um mobiliário urbano, pois dada a realidade aumentada temos, simultaneamente, um conteúdo digital do jogo e um ponto específico da cidade; ou o modo como os jogadores se deslocam pelas urbes, seguindo o mapeamento do sistema do jogo juntamente com o GPS do smartphone; ou a forma como os jogadores também produzem informação sobre as suas incursões diárias, anotando eletronicamente as suas passagens em aplicativos interligados à dinâmica do game, como o Google Maps. O que vemos aqui, mais uma vez, é que com este game, e outras tecnologias que agregam às mesmas peculiaridades, fica latente o imbricamento de diferentes universos, do social, passando pelo técnico, até chegar ao mercadológico, por exemplo.

É, sobretudo, por se tratar de um fenômeno híbrido, que mescla diversas naturezas em suas características, que nos permitimos a tentativa de descrever esta rede complexa, tal como nos incita os estudos de Bruno Latour no âmbito da Sociologia das Associações, considerando a simetria (capacidade de ação e de produzir efeitos) entre homens, máquinas e lugares. Foi com base neste gênero de abordagem que buscamos olhar para essa teia de relações de modo horizontal, sem sobrepor os jogadores em relação aos artefatos tecnológicos, especialmente, por meio das observações presenciais realizadas junto ao grupo de jogadores na Praça XV. Compreendemos, desta forma, que assim como os Treinadores de Pokémon provocam efeitos na rede do jogo, seja por suas atitudes, comportamentos e práticas diárias, temos um cenário de atores não humanos, como, apenas para citar, a bicicleta e o clima, que possibilitam, entre outras coisas, a descoberta de novos lugares na cidade do Rio e a adoção, por parte dos jogadores, de diferentes estratégias.

A descrição da rede do jogo nos permitiu enxergar as experiências de cidade produzidas neste encontro entre humanos e não humanos e nos apresentou um cenário rico em possibilidades, quando pensamos nas vivências, formas de ocupação dos espaços, descobertas e sociabilidades propiciadas pelo jogo. Na pesquisa, cruzei com pessoas que tiveram a experiência de descobrir novos lugares ou que desmistificaram o seu imaginário a respeito de uma área específica. Tive contato com grupos de jogadores que passaram a frequentar com recorrência lugares que antes faziam parte, apenas, das suas lembranças de infância. Observei também que determinadas regiões passam por um processo de resignificação dada a interação com o jogo, em que bairros inteiros passam a ser vistos e percebidos pelos jogadores, conforme depoimentos, como um grande campo de disputa, onde a comunicação em torno dos percursos a serem feitos não seguem nomes de ruas, mas em torno da

representação daquelas áreas no universo do game, como o pokéstop X ou o ginásio de batalhas Y.

Interessante pensar que a perspectiva da ressignificação de algumas áreas específicas da cidade não está voltada somente para a transformação de um lugar em um campo de batalha, mas também está centrada no campo do simbólico e do afetivo. Os depoimentos de alguns jogadores nos apontam para um outro olhar junto à Praça XV, por exemplo, uma vez que no imaginário de algumas pessoas tratava-se de um espaço sem apelo visual e afetivo, cuja única lembrança era a Estação das Barcas e um espaço de ligação entre Niterói e o centro da cidade. As caminhadas dos jogadores aos finais de semana na região central do Rio, mediadas por uma tecnologia digital e em rede, conferem, assim, um outro sentido ao espaço urbano, que é percebido e consumido a partir de uma outra ótica, haja vista os encontros nesta mesma região que promoveram práticas sociais, como a de arrecadação de alimentos para uma casa de repouso na Baixada Fluminense. Vê-se, neste sentido, que são as ações diárias dos atores que compõem a rede sociotécnica do game que acionam distintas narrativas e percepções acerca dos lugares, transformando, nem que seja temporariamente, a experiência de lugar.

Em paralelo a esse processo, o Pokémon Go nos apresentou o cenário das ocupações dos espaços urbanos em maior escala, principalmente, em dias de eventos promovidos pela Niantic, em que jogadores circulam por diferentes áreas em busca de mais bônus ou até mesmo em busca de diversão, lazer e entretenimento, tal como afirmado por pessoas entrevistadas. Isto, de alguma forma, reitera o nosso olhar para o imbricamento dos universos digital e físico, desmistificando a ideia de que o espaço on-line reduziria as interações e provocaria o isolamento dos indivíduos em seus próprios mundos.

O fato é que todas estas questões apareceram de uma forma muito viva e clara nas nossas observações. Mas como também ficou evidente, os itinerários e percursos dos jogadores pela cidade acontecem à medida que existem dados digitais do game espalhados em uma quantidade significativa por distintas regiões. Percebemos, desta forma, que a quantidade de dados do jogo, o relacionamento entre os jogadores e a configuração político-social da cidade são os três fatores que pareceram mais impactar nos deslocamentos e estratégias adotadas pelos jogadores.

Sobre o primeiro fator, os dados digitais do game, após muitas buscas, dúvidas e inquietações, foi possível observar alguns critérios de distribuição dos conteúdos do jogo – monstros, ginásios e pokéstops. O primeiro deles diz respeito à definição do sistema de jogo pela Niantic, desenvolvedora do game, que importou os dados de interação do Pokémon Go nos espaços da cidade com base em um jogo de realidade aumentada anterior, o Ingress.

Mas não somente isto. Com base nos depoimentos dos jogadores, verificamos que os monstros Pokémon, segundo o seu tipo, tendem a aparecer em locais específicos, e que isso também interfere nas práticas de jogo no espaço urbano. Ademais, praças e parques, monumentos e prédios públicos, instalações artísticas e outros são, de acordo com a Niantic, os locais de mais aparição de monstros Pokémon.

Tais questões podem aparentemente não impactar muito no universo do jogo e as experiências cidadinas. Contudo, como percebemos, alguns lugares são carentes de informações digitais do game, inclusive, bairros do convívio dos entrevistados desta pesquisa, levando-nos à percepção de que a própria cidade, a sua configuração política, econômica e social, tem muito mais a dizer do que imaginamos. Apesar de não existir uma resposta concreta para tal fato, sendo, talvez, conforme sugerido no capítulo anterior, a configuração histórica da cidade do Rio de Janeiro e, conseqüentemente, a concentração de aparatos de lazer e cultura em regiões administrativas específicas da capital carioca um dos fatores, não esgotando todas as possibilidades atreladas a esse fato, notamos que tais diferenças provocam um grande efeito na rede do jogo: a não ocupação, vivência e experiência em bairros diversos, sobretudo, os da zona norte.

Foram por meio das nossas observações – on-line e presenciais – que percebemos que a cidade, trata-se, na verdade, de uma rede, tão complexa quanto a do fenômeno aqui analisado, pois os elementos culturais, políticos, sociais e tecnológicos que a constituem, atraem e repelem os jogadores para diferentes espaços, não somente pelos dados apontados no parágrafo anterior, como também pela questão da insegurança ou do imaginário do medo, produzido, a todo instante, pelos próprios jogadores nos diferentes grupos do qual fazem parte, tal como na grande mídia. O resultado, mais uma vez, é a concentração de pessoas em determinadas áreas em detrimento de outra e também a adoção de recursos extraoficiais pelos jogadores, como o Fake GPS, que altera a geolocalização do smartphone do usuário.

Sendo a violência uma das grandes justificativas, mas não a única como vimos, a principal consequência deste processo, independentemente dos motivos de cada jogador, é uma experiência de cidade à distância, do quarto ou da sala da casa do usuário, potencializada, sobretudo, pela ubiquidade (ou reinvenção da ubiquidade) inerente às atuais tecnologias de informação e comunicação. Temos, assim, a sensação de que o game Pokémon Go, ao mesmo tempo que incita a ocupação das ruas e as experiências cidadinas, nos traz uma nova inquietação, a de pensar em relações com a cidade que se configuram a distância, fruto, principalmente, das capacidades dos atuais dispositivos que carregam em si características ubíquas. Embora não tenhamos um número real sobre a quantidade de pessoas que utilizam o recurso, as poucas que tivemos contato, seja pelas observações on-line ou presenciais, aponta-



nos para um novo cenário de inter-relação com os espaços urbanos. E alguns questionamentos ficam como desafios para o pensamento.

O primeiro deles diz respeito a uma das principais características do game Pokémon Go: a realidade aumentada. Dentro do cenário em que nos encontramos, de tecnologias em rede e pervasivas, é possível, talvez, instigar mais um questionamento. Já sabemos que, de alguma maneira, a realidade aumentada permite-nos olhar isoladamente de uma outra forma para determinados elementos que fazem parte do cotidiano das cidades, seja um mobiliário de rua ou uma pichação em um muro. Mas, o que, talvez, não percebemos é que estes e outros elementos encontram-se justapostos em camadas materiais e simbólicas, imbricando social, político, econômico, subjetivo, tecnológico etc. Não seria a realidade aumentada um caminho possível para auxiliar a nossa percepção e vivência acerca destas camadas?

Esta última provocação não deixa de estar interligada com uma das questões que mais nos instigou no final deste trabalho, no que tange ao potencial da ubiquidade, necessário para o funcionamento do Pokémon Go, mas que parece ter ganhado uma nova roupagem. Se antes a percepção era de que podíamos estar física e digitalmente em dois lugares, a impressão que temos hoje, dentro do contexto do game aqui analisado e com base no recurso do Fake GPS, é que podemos estar fisicamente e, ao mesmo tempo, em dois espaços. Vê-se, neste sentido, que a própria ubiquidade (em conjunto com outros aparatos) é a responsável por mesclar os ambientes físico e digital, levando-nos ao entendimento dos espaços híbridos ou cidades infiltradas. Mas, ao mesmo tempo e no caso específico do fenômeno estudado nesta pesquisa, as tecnologias ubíquas são reapropriadas pelos próprios usuários de Pokémon Go para o estabelecimento de novas práticas, que, apesar de nos gerar novos questionamentos, não descartam as reflexões anteriores e até aqui propostas.

Nada mais pertinente do que encerrar este trabalho com uma nova inquietação, pois conforme apresentado por Freire (2005, p.135), inspirada em Latour, “todo enunciado ou afirmação científica é sempre uma estabilização generalizada apenas até ser novamente contestada ou discutida”. Sendo assim, como propor um trabalho, cujo o objetivo está centrado na análise das dinâmicas interativas, mediadas por um game de realidade aumentada, nas experiências cidadinas, se, ao final dele, nos deparamos com uma realidade que, aparentemente, nos leva a crer o contrário? Não se trata, pois, de uma contradição (muito menos negativa), mas da observação de mais uma controvérsia presente no fenômeno aqui explorado, instigando-nos a novos enfoques de pensamento e, quem sabe, futuras pesquisas.

## REFERÊNCIA

ANDRADE, L. A. **Jogos locativos**. Salvador: Edufba, 2016.

\_\_\_\_\_. Alternate Reality Games e Mobilidade: Discutindo o mecanismo de imersão nos **jogos** pervasivos. **Realidade Sintética**: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social. Editora Scortecci, 2012. Disponível em: <http://porretagames.com.br/site/wp-content/uploads/2016/06/ANDRADE-Realidade-Sintetica.pdf>. Acesso em: 2018

ANDRADE, L. A.; FALCÃO, T. **Realidade Sintética**: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social. Editora Scortecci, 2012. Disponível em: <http://porretagames.com.br/site/wp-content/uploads/2016/06/ANDRADE-Realidade-Sintetica.pdf>

ARAÚJO, B. Computação ubíqua: Princípios, Tecnologias e Desafios. In: SIMPOSIO BRASILEIRO DE REDES DE COMPUTADORES, 2013. **Computação Ubíqua**: Princípios, Tecnologias e Desafios. 1. ed. Natal, 2003. p. 1-71.

AUDI, G. **Jogos narrativos de videogame**: criação e manutenção do estado de imersão. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Faculdade de Comunicação Social, 2012.

BEDRAN, L.; REZENDE, R. Reflexões sobre espaço e comunicação: a transformação da experiência em cotidianos urbanos. **Logos 43**. Dossiê: Cotidiano e Experiência. v. 22, n. 2, 2 sem. 2015.

BENFORD, S. et al. The Frame of the Game: Blurring the Boundary between Fiction and Reality in Mobile Experiences. **Games and Performances**. Canadá, p. 22-27, April 2006,

BRUNO, F. **Máquinas de ver, modos de ser**: vigilância, tecnologia e subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2013.

CAIAFA, J. **Aventuras das cidades**: ensaios e etnografias. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.

\_\_\_\_\_. Comunicação e diferença nas cidades. **Lugar Comum - Estudos de Mídia, Cultura e Democracia**, n.18, nov.2002-jun. 2003

CANCLINI, N.G. Imaginários culturais da cidade: conhecimento / espetáculo / desconhecimento. In: TEIXEIRA COELHO (org.). **A cultura pela cidade**. São Paulo : Iluminuras : Itáu Cultural, 2008

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999

CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1990.

DAHORA, R. As novas tecnologias e o espaço público da cidade contemporânea. **Dissertação (mestrado)** – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Arquitetura, Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional, Porto Alegre, 2012.

DELEUZE, G. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DUARTE, F.; MARCH, P. Fantasmagoria, vitrines, infiltrações: ensaio sobre as tecnologias e a cidade. In: BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R. (Org.). **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.

ERMI, L.; MAYRA, F. Challenges for pervasive mobile game design: Examining players' emotional responses. In: ACM SIGCHI INTERNATIONAL CONFERENCE ON ADVANCES IN COMPUTER ENTERTAINMENT TECHNOLOGY. **Proceedings of the 2005...** Valencia: ACM, 2005. p. 110-116

FERREIRA, E. **Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos**. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação – ECO, 2013

FIRMINO, R.; DUARTE, F. Cidade infiltrada, espaço ampliado: as tecnologias de informação e comunicação e as representações das espacialidades contemporâneas. **Arquitextos**, ano 08, maio 2008. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.096/3408>

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**. 22. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.

FREIRE, L. Seguindo Bruno Latour: notas para uma antropologia simétrica. **Comum**, Rio de Janeiro, v.11, n. 26, p. 46 a 65, jan./jun. 2006

\_\_\_\_\_. Tecendo as redes do Programa Favela-Bairro em Acari. **Dissertação (Mestrado em Psicologia Social)** – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

FREITAS, R.; FORTUNA, V. O Rio de Janeiro continua lindo, o Rio de Janeiro continua sendo o grande palco brasileiro de megaeventos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 31. , 2008, Natal. **Anais...** Natal: [s. n.] 2018

FREITAS, R.; MELLO, F. Porto Maravilha: vivências e experiências culturais no espaço urbano ressignificado. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 4, p.74-87, jan./abr. 2017.

GALLOWAY, A. Intimations of everyday life: Ubiquitous computing and the city. **Cultural Studies**, v. 18, n. 2/3, march/may 2004.

GONÇALVES, F.; MAIA, A. Contribuições da teoria do ator-rede para uma reflexão sobre as relações entre as TIC e a comunicação organizacional. In: GONÇALVES, F.; MEDINA, A. (ORG). **Comunicação, organizações e cultura digital**. Rio de Janeiro: Editora UERJ, 2015.

GOSCIOLA, V. Sociabilidades e Realidades Permeáveis. **Estudos de Sociologia**, Araraquara, v.13, n.25, p.27-43, 2008.

GRIFFIS, R. Por uma arte contra a cartografia da vida cotidiana. In: BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R. (Org.). **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

HEMMENT, D. Apontamentos sobre as mídias locativas. In: BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R. (Org.). **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.

HINE, C. Estratégias para etnografia da internet em estudos de mídia. In: CAMPANELLA, B.; BARROS, C. **Etnografia e consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos**. Rio de Janeiro: Epapers, 2016

HINSKIE, S. et al. Classifying Pervasive Games: On Pervasive Computing and Mixed Reality. In: MAGERKURTH, C.; RÖCKER, C. (Eds.). **Concepts and Technologies for Pervasive Games: A Reader for Pervasive Gaming Research**. Shaker Verlag, Aachen, Germany, 2007. v. 1 p. 11-37.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo com elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JUUL, J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. **Revista Plurais**, Salvador, v.1, n.2, p. 248-270, maio/ago. 2010.

LA ROCCA, F. Territórios híbridos: conectividade e experiências comunicativas tecnometropolitanas. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v.23, n. 3, out./dez. 2016.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

\_\_\_\_\_. **A Esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos**. Bauru/SP: EDUSC, 2001.

\_\_\_\_\_. **Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-rede**. Salvador: Edufba/Bauru: Edusc, 2012.

LEMOS, A. Jogos móveis locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. In: **Revista USP**, São Paulo, n.86, p. 54-65, junho/agosto 2010

\_\_\_\_\_. Mídias locativas e vigilância. Sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais. **Vigilância, Segurança e Controle Social na América Latina**, Curitiba, p. 621-648, 2009.

\_\_\_\_\_. Mídia locativa e território informacional. In: ARANTES, P.; SANTAELLA, L. (Oeg). **Estéticas Tecnológicas**. São Paulo: EDUC, 2007.

MARCUS, G. E. Multi-sited Ethnography: Five or Six Things I Know About It Now. **In:** COLEMAN, S.; HELLERMANN, p. V. (eds.) **Multi-Sited Ethnography: Problems and Possibilities in the Translocation of Research Methods**. New York and Abingdon: Routledge, 2011.

MELO, V. A. de; PERES, F. Espaço, Lazer e Política: Desigualdades na distribuição de Equipamentos Culturais na Cidade do Rio de Janeiro. **Revista Digital**, Buenos Aires, Ano 10, n. 93, Fevereiro de 2006.

MESSIAS, J. “**Saudações do terceiro mundo**”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

MICELI, B. O desenvolvimento do espaço urbano do Rio de Janeiro: principais observações a partir do Paço da Cidade. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE CARTOGRAFIA HISTÓRICA, 1., 2011, Paraty. **Anais...** Paraty, 2011.

MILLER, P.; MATVIYENKO, S. **The Imaginary App**. Massachusetts: MIT Press Books, 2014.

MONTALVERNE, A. **Jogos móveis locativos: estudos de casos brasileiros**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2010.

MONTOLA, M.; WAERN, A. Dinâmicas Participativas nos Jogos Socialmente Expandidos. In: \_\_\_\_\_. **Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social**. Editora Scortecci, 2012. Disponível em: <http://porretagames.com.br/site/wp-content/uploads/2016/06/ANDRADE-Realidade-Sintetica.pdf>

OLIVEIRA, T. Atravessando o círculo mágico em jogos pervasivos: performance e presença em espaços heterotópicos. **Estudios sobre las Culturas Contemporáneas Época III**, v. XXI, n. 42, p. 65-84, 2015.

\_\_\_\_\_. Imersão em jogos pervasivos. **Revista Rumores**. v. 7, n.14, julho-dezembro 2013

PALLAMIN, V. **Arte Urbana**. São Paulo: Annablume, 2000.

PESAVENTO, S. Cidades visíveis, cidades sensíveis, cidade imaginárias. **Revista Brasileira de História**, v. 27, n. 5312, 2007.

QUEIROZ E MELO, M. F. A.; MORAES, M. O. A técnica como modo de existência: um diálogo entre as ideias de Latour e Simondon. **Memorandum**, v. 31, p. 276-297, 2016.

REIS, B. Pensando o espaço, o lugar e o não-lugar em Certeau e Augé: perspectivas de análise a partir da interação simbólica no Foursquare. **Contemporânea**, ano 11, v. 1, n. 21, 2013.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. São Paulo: Blucher, 2012. v. 1.

SANTAELLA, L.; CARDOSO, T. O desconcertante conceito de mediação técnica em Bruno Latour. **Matrizes**, v. 9, n. 1, jan./jul. 2015.

SANTAELLA, L. A ecologia pluralista das mídias locativas. **Revista Famecos**. Porto Alegre, n. 37, dez. 2008

SANTAELLA, L. A Estética Política das Mídias Locativas. **Nômadias**, n. 28, abr. 2008

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SILVA, A. de S. Tecnologias móveis de posicionamento: abordagens históricas, sociais e espaciais. **Verso e Reverso**, v. 37, n. 64, p. 19-23, jan./abr. 2013.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho: uma teoria de comunicação linear e em rede**. Petrópolis: Vozes, 2012

VALLADARES, L. A gênese da favela carioca: a produção anterior às ciências sociais. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v.15, n.44, out. 2000.