

Projeto Experimental em Comunicação Social – habilitação Jornalismo

**O PAPEL DOS JOGOS PERVASIVOS NO DESENVOLVIMENTO DE FLUXOS
COMUNICACIONAIS E NA RESSIGNIFICAÇÃO DO ESPAÇO URBANO: UMA
NETNOGRAFIA DOS GRUPOS DE *POKÉMON GO*.**

Projeto Experimental apresentado por
Juliana Bittencourt Santiago Vieira,
matrícula 215030105, como requisito
obrigatório para obtenção do título de
Bacharel em Comunicação Social –
habilitação Jornalismo – sob a orientação
do professor Alexandre Farbiarz.

RESUMO:

Essa pesquisa propõe uma análise, através de uma Netnografia de grupos de usuários do *game mobile Pokémon GO*, acerca da forma como jogos pervasivos, por meio de aspectos lúdicos e mecanismos tecnológicos, proporcionam fluxos comunicacionais associados à sua prática. Acredita-se que esses fluxos são constituídos a partir de novas dinâmicas de organização grupal que se desenvolvem a partir da Pós-Modernidade, assimilando aspectos ciber culturais. Essas interações são proporcionadas por intermédio do jogo, aliadas aos mecanismos de Geolocalização e Realidade Aumentada podem ser atribuídas aos novos espaços urbanos e contribuem para a formação de lugares dialógicos.

Palavras-chave: Cibercultura; Tribos; Não-Lugares; Jogos Pervasivos; Pokémon GO; WhatsApp; Netnografia.

ABSTRACT:

This research proposes an analysis, through a Nethnography of user groups of game mobile Pokémon GO, about how pervasive games, through playful aspects and technological mechanisms, provide communicational flows associated with their practice. It is believed that these flows are constituted from new group organization dynamics that develop from Postmodernity, assimilating cybercultural aspects. These interactions are provided through the game, allied to the mechanisms of Geolocation and Augmented Reality can be attributed to the new urban spaces and contribute to the formation of dialogic places.

Keywords: *Cyberculture; Tribes; Non-places; Pervasive Games; Pokémon GO; WhatsApp; Nethnography.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
CAPÍTULO 1 - UMA SOCIEDADE MEDIADA PELA TÉCNICA.....	16
1.1 Relações sociais em contexto cibercultural	22
1.2 Jogos pervasivos e a ressignificação do espaço urbano	26
CAPÍTULO 2 – UMA ANÁLISE NETNOGRÁFICA DOS GRUPOS DE JOGADORES DE <i>POKÉMON GO</i>	31
CAPÍTULO 3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXO A:	60

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Divisão por cidade.....	32
Gráfico 2: Faixa etária.	33
Gráfico 3: Divisão por gênero.	33
Gráfico 4: "Converso sobre assuntos relacionados ao jogo".	35
Gráfico 5: "Marco raids através dos grupos".....	35
Gráfico 6: "Converso sobre assuntos que não estão relacionados ao jogo".	36
Gráfico 7: "Uso os grupos para conhecer pessoas novas."	36
Gráfico 8: "Você costuma realizar batalhas de Raid em grupo?".	37
Gráfico 9: "Você acha que as interações nos grupos permitem que as tarefas sejam cumpridas mais facilmente?".	37
Gráfico 10: "Você costuma interagir com os jogadores durante as batalhas de Raid?"	38
Gráfico 11: "Pokémon GO é um ótimo jeito de fazer amigos".	39
Gráfico 12: "Pokémon GO é um ótimo jeito de fazer amigos".	39
Gráfico 13: "Tenho locais preferidos na cidade para jogar Pokémon GO".....	42
Gráfico 14: "Existem locais da cidade que eu só frequento para jogar Pokémon GO".	42
Gráfico 15: "Locais específicos da cidade se tornaram especiais graças ao jogo Pokémon GO".	43

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1: Mapa do jogo Pokémon GO simulando o espaço urbano real.....	9
Figura 2: Tela de captura de Pokémon no jogo Pokémon GO.....	9
Figura 3: Ginásio do jogo Pokémon GO que, no espaço urbano, real representa um chafariz.	30
Figura 4: Capturas de tela referentes a marcação e cancelamento de <i>Raid</i> realizadas no dia 11 de junho de 2019.....	44
Figura 5: Capturas de tela referentes às tarefas que deveriam ser completadas no evento "Desafio Global" realizadas no dia 12 de junho de 2019.....	45
Figura 6: Capturas de tela referentes à troca de <i>Pokémon</i> exclusivos do evento <i>Pokémon GO Fest</i> , em Chicago, realizadas no dia 15 de junho de 2019.....	46
Figura 7: Capturas de tela referentes às novas dinâmicas de <i>Raid</i> testadas no evento <i>Pokémon GO Fest</i> , em Chicago, realizadas no dia 16 de junho de 2019.....	46
Figura 8: Capturas de tela referentes ao sistema de "Amizades" dentro do jogo, realizadas respectivamente no dia 12,14 e 17 de junho de 2019.....	47
Figura 9: Capturas de tela referentes aos jogos " <i>The Legend of Zelda</i> " e " <i>Pokémon Sword & Shield</i> ", realizadas respectivamente no dia 13 e 17 de junho de 2019.....	48
Figura 10: Capturas de tela referentes a discussões políticas dentro do grupo " <i>OFF Pokémon GO</i> ", realizadas no dia 14 de junho de 2019.....	49
Figura 11: Capturas de tela referentes a discussões sobre infraestrutura urbana dentro do grupo " <i>OFF Pokémon GO</i> ", realizadas no dia 14 de junho de 2019.....	50
Figura 12: Capturas de tela referentes a locais preferidos de jogo em Macaé, realizadas respectivamente nos 11 e 13 de junho de 2019.....	51
Figura 13: Capturas de tela referentes a locais preferidos de jogo em Niterói, realizada no dia 14 de junho de 2019.....	51
Figura 14: Capturas de tela referentes ao ginásio situado no Prédio de Química da Cidade Universitária de Macaé, realizadas no dia 03 de junho de 2019.....	52
Figura 15: Captura de tela referente a remarcação de <i>Raid</i> devido ao horário de aula, realizada no dia 17 de junho de 2019.....	53
Figura 16: Captura de tela referente a festa junina da APAE, realizada no dia 12 de junho de 2019.....	54

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1: Existe algum critério que te faça interagir melhor com determinada pessoa no grupo?	40
Tabela 2: Existe algum critério que te impeça de interagir com determinada pessoa no grupo?	40

INTRODUÇÃO

Esse projeto de pesquisa busca investigar a dinâmica dos jogos pervasivos através de um estudo de caso do *game mobile Pokémon GO*, a fim de compreender como se dá o desenvolvimento de fluxos comunicacionais (LEMOS, 2005) associados à prática do jogo. Esses jogos surgem em um contexto pós-massivo (LEMOS, 2004) no qual as fronteiras entre o social e o tecnológico podem tornar-se cada vez mais estreitas. Pierry Lévy (2001) se refere a esse fenômeno como Cibercultura e acredita que o crescimento das dinâmicas culturais proporcionadas pelos espaços virtuais pode proporcionar uma interconexão entre o digital e os espaços sociais. O advento da Internet, o surgimento de novas tecnologias móveis, como os *smartphones* e os aplicativos (APPs), que surgem a partir desses avanços, são exemplos desses novos mecanismos de interação. O social e o digital acabam coexistindo em uma mesma realidade. Por exemplo, é comum que o indivíduo realize diversas atividades do seu cotidiano com auxílio de um *smartphone*. Parte considerável das interações sociais desses indivíduos podem se dar através da mediação de um aparato tecnológico, seja usando um aplicativo de mensagens instantâneas para marcar um encontro com um grupo de amigos ou entrando em contato com um colega distante que vive do outro lado do mundo.

A pesquisa PNAD Contínua (2016) realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) apontou o celular como principal instrumento de acesso à Internet. O aparelho eletrônico era usado por 94,6% dos internautas, à frente de computadores (63,7%), *tablets* (16,4%) e televisões (11,3%). Além disso, o Instituto apurou que cerca 77% dos brasileiros possuíam algum celular (IBGE, 2016). É notável o crescimento do mercado de dispositivos móveis e isso pode refletir diretamente no crescimento das empresas desenvolvedoras de aplicativos e jogos, traçando mudanças no cenário *gamer*. De acordo com a Pesquisa Game Brasil (PGB) (2018), o *mobile* é a plataforma de jogos mais utilizada pelo público brasileiro, com 84% dos participantes afirmando que jogam em celulares.

Nesse cenário de cibercultura e avanço do mercado *gamer* é que surge o jogo *Pokémon GO*, um *game mobile* que utiliza mecanismos de geolocalização e realidade aumentada para fazer com que os seus jogadores caminhem pela cidade para capturar *Pokémons* e avançar na jornada do jogo.

O *game* funciona da seguinte forma: ao baixar o aplicativo em seu *smartphone*, o usuário deve entrar com seu *login*. Após, aparecerá uma tela com seu personagem e um mapa,

que, através do acesso ao GPS do celular, simula o espaço real, de acordo com a localização do jogador. Nesse mapa aparecerão “*Pokémon*” a serem capturados. Ao clicar neles, o jogador é direcionado para uma tela de captura que utiliza um mecanismo de realidade aumentada através da câmera do celular. Dessa forma, o *Pokémon* será visto como se, de fato, estivesse no ambiente real. Para capturá-lo, o jogador deverá deslizar a Pokébola virtual, que fica na parte inferior da tela, até o *Pokémon*.

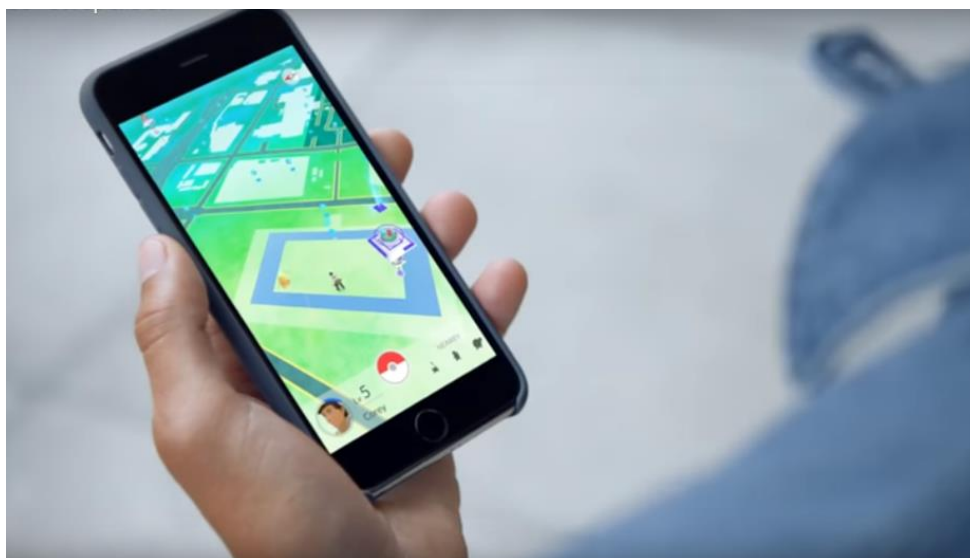


Figura 1: Mapa do jogo Pokémon GO simulando o espaço urbano real.

Fonte: Captura de tela de vídeo oficial de lançamento do jogo. POKEMON GO LIVE, 2019.



Figura 2: Tela de captura de Pokémon no jogo Pokémon GO.

Fonte: Captura de tela de vídeo oficial de lançamento do jogo. POKEMON GO LIVE, 2019.

Embora o jogo *mobile* seja relativamente recente, a franquia de *Pokémon* já possui uma trajetória e público consolidados. A franquia nasceu no Japão em fevereiro de 1996, idealizada por Satoshi Tajiri. Os primeiros jogos de *Pokémon*, foram *Pokémon Red* e *Green Versions*, produzidos para sistema Nintendo Game Boy. Através do Game Boy os jogadores poderiam capturar, treinar e trocar 151 tipos de *Pokémon*. Após vinte três anos de franquia, foram lançadas mais seis gerações: *Pokémon Gold and Silver* (1999); *Ruby and Sapphire* (2001); *Diamante e Pérola* (2006); *Black and White* (2010); *X e Y* (2013) e *Sun and Moon* (2016). O lançamento da oitava geração, *Sword and Shield*, foi anunciada em fevereiro de 2019, com lançamento previsto para 15 de novembro de 2019. Além dos *games* principais, foram lançadas versões estendidas, remakes e outros tipos de *games*, como *Pokémon Stadium*¹ e os mais recente *Let's GO Eevee* e *Let's GO Pikachu*². O universo de *Pokémon* não ficou restritos aos *games* digitais, foram lançados *Card Games*; *Mangás*; *animações*; *filmes* e diversos outros produtos relacionados à franquia. O *Pokémon Trading Card Game* foi desenvolvido pela Media Factory e teve seu lançamento em outubro de 1996, com seu próprio conjunto de regras. A franquia também ganhou diversas versões de mangá. O primeiro foi lançado em novembro de 1996 e contava a história do treinador Red. Em 1997 foi lançada uma série de anime baseada nos jogos. O anime, que contava a história de Ash Ketchum e sua jornada para capturar *Pokémons*, batalhar em Ginásios, vencer Ligas e se tornar um mestre *Pokémon*, se tornou muito popular e até hoje é um produto de grande referência do universo da franquia, a partir dele foram lançados aproximadamente 20 filmes (BULBAPÉDIA, 2019).

O jogo *mobile Pokémon GO*, objeto de estudo desse projeto foi lançado inicialmente na Austrália, Nova Zelândia e nos Estados Unidos em 06 de julho de 2016 e chegou ao Brasil no dia 03 de agosto do mesmo ano. O jogo tornou-se um aplicativo popular, atingindo a marca de 21 milhões de downloads durante sua primeira semana na *Google Play* (SENSORTOWER, 2016). Além disso, em 19 dias de lançamento, o aplicativo alcançou 50 milhões de downloads, quebrando assim todos os recordes de downloads na *Google Play* até julho de 2016. (SENSORTOWER, 2016).

¹ “Pokémon Stadium é um jogo de estratégia da série Pokémon para o Nintendo 64. É um jogo de lutas entre os Pokémon onde o jogador pode lutar contra a CPU ou outros jogadores através do Transfer Pak de Nintendo 64 com Pokémon Red, Blue & Yellow inserido”. (WIKIPÉDIA, 2019)

² Os jogos Pokémon Let's GO Eevee e Let's GO Pikachu são as primeiras partes da principal série de Pokémon RPG para Nintendo Switch e são inspirados nos jogos da primeira geração, com mecânica de jogo emprestada do jogo *mobile* Pokémon GO. (BULBAPEDIA, 2019)

Através de seus aspectos lúdicos, o jogo Pokémon GO pode favorecer a interação e cooperação entre os jogadores. Nesse sentido, as “Batalhas de Raid” constituem um mecanismo de grande relevância para esse estudo pois exige que os jogadores se encontrem nos ginásios espalhados pela cidade para a captura de um tipo especial de *Pokémon*. Para a organização desses encontros, são criados grupos em redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas. Acredita-se que as interações proporcionadas pela prática do jogo, de forma online e presencial, contribuem para o surgimento de novos fluxos comunicacionais.

A sociedade contemporânea está sofrendo diversas mudanças que estão cada vez mais ligadas à fatores tecnológicos e esse processo pode abrir precedentes para a criação de espaços de interação cada vez mais diversificados. Por isso, torna-se fundamental debruçar-se sobre o contexto das novas tecnologias e, em especial, compreender como o espaço do *game*, dentro de seus aspectos lúdicos, pode contribuir para a criação de novos fluxos comunicacionais, através de diversos aspectos de imersão e interação, modificando a organização social e até mesmo a percepção geográfica do espaço no qual o indivíduo está inserido.

Com a contemporaneidade e o avanço das novas tecnologias, as dinâmicas sociais acabam se reinventando de acordo com diversas mudanças proporcionadas por esse novo ambiente comunicacional. Pierre Lévy (2001) afirma que o crescimento do ciberespaço proporciona uma interconexão entre o digital e os espaços sociais, resultando no surgimento da cibercultura que, segundo o autor, seriam novos aspectos sociais, culturais e técnicos que se desenvolvem com o advento de espaço informacional e colaborativo, que ele denomina como Ciberespaço. Dessa forma, surgem novas formas de organização grupal que passam a atuar nessa lógica de redes. A esses novos agrupamentos, Maffesoli (1998) irá chamar de “tribos”. Segundo o autor, essas tribos se constituem a partir de relações flexíveis que possibilitam a fragmentação do indivíduo contemporâneo, que deixa de ser um integrante de um núcleo social e passa a ser parte constituinte de diversas organizações grupais.

Ao estabelecer a necessidade de interação fora do ambiente online, o jogo *Pokémon GO* proporciona um ambiente propício ao surgimento de novas redes comunicacionais, que estabelecem sua ligação não somente através do ambiente online, mas também no offline, através dos encontros proporcionados pela dinâmica do jogo. Considerando que o objeto

teórico estudado é um *game* pervasivo³ que utiliza tecnologia de geolocalização e realidade aumentada, é importante compreender como esses aspectos contribuem para a ressignificação do espaço urbano e formação de lugares dialógicos. Através do mecanismo de geolocalização, os jogadores têm acesso a um mapa que representa o espaço do jogo, inserido nas delimitações espaciais reais. Esses ambientes fluidos e as relações sociais que os atravessam podem dialogar com a os conceitos propostos por Marc Augé (1994). Isso por que, através dos encontros proporcionados pelos aspectos lúdicos do jogo, os grupos de *Pokémon GO* acabam atribuindo, através do compartilhamento memória afetiva, simbolismo para um espaço de significados efêmeros.

O objetivo geral deste estudo consiste em analisar o processo de desenvolvimento de fluxos comunicacionais a partir de dinâmicas intrínsecas aos jogos pervasivos. Ao todo serão três objetivos específicos cuja investigação será dividida entre os capítulos da monografia.

O primeiro objetivo específico é investigar a relação entre o conceito de cibercultura e as reconfigurações sociais que surgem com a Pós-Modernidade. Nessa etapa, diferentes abordagens sobre o conceito de Cibercultura (LÉVY, 2001) e Cultura Pós-Massiva (LEMOS, 2004) serão apresentadas e debatidas, a fim de contextualizar o cenário no qual este objeto se desenvolve e como se relaciona com as novas organizações sociais. Podem-se destacar aqui os estudos de Pierre Lévy (2001) e os estudos acerca da formação de tribos sociais na contemporaneidade, desenvolvidos por Michel Maffesoli (1998), como de grande relevância para essa investigação teórica.

O segundo objetivo específico diz respeito à análise do processo de ressignificação do espaço urbano através da ludicidade. Nessa etapa, busca-se investigar o conceito de pervasividade e entender como os jogos pervasivos ressignificam o espaço urbano e, por consequência, as relações sociais inerentes a esses espaços. Os estudos sobre a definição de Lugares e Não-Lugares, pela abordagem de Marc Augé (1994), assim como as investigações sobre a ideia do Círculo Mágico, desenvolvida por Johan Huizinga (2001), terão papel decisivo para o desenrolar desta etapa da pesquisa.

O terceiro objetivo específico diz respeito ao estudo de caso do jogo *mobile Pokémon GO*. Nessa etapa da pesquisa, busca-se entender como este *game* pode promover o desenvolvimento de fluxos comunicacionais relacionados à sua prática e a ressignificação do

³ Uma nova forma do jogo que amplia as experiências lúdicas para o mundo físico, antes restritas ao *game* (VAZQUEZ, 2009).

espaço urbano. Serão analisados dados estatísticos e exploratórios, levantados a partir de pesquisas com os usuários do *game*. Essas informações serão correlacionadas com conceitos fundamentais apresentados no decorrer do projeto.

Algumas hipóteses referentes aos estudos propostos neste projeto foram desenvolvidas a partir de leituras prévias de conceitos e autores pertinentes aos assuntos que se pretende estudar na pesquisa, assim como observações exploratórias acerca do jogo *Pokémon GO*.

A hipótese geral desse projeto diz respeito à forma como o desenvolvimento da Cibercultura (LÉVY, 2001) e os avanços tecnológicos possibilitaram o desenvolvimento de novos modelos comunicacionais. A partir da análise desses conceitos, acredita-se que a relação entre o desenvolvimento de jogos pervasivos e a produção de novas dinâmicas comunicacionais auxilia a formação de grupos sociais online e offline. Portanto, as relações sociais estão cada vez mais intrínsecas ao contexto cibercultural.

A partir dessa hipótese geral foram desenvolvidas três hipóteses específicas. A primeira delas diz respeito à forma como as dinâmicas ciberculturais proporcionam ambientes de interação social que permitem uma nova relação entre o real e o virtual, especialmente no que diz respeito aos jogos pervasivos.

Também foi elaborada a hipótese específica de que o ambiente de ludicidade, proporcionado pelos jogos pervasivos através de sistemas de GPS, realidade virtual e a formação de laços sociais oriundos da prática do jogo, pode ressignificar o espaço urbano, transformando Não-Lugares (AUGÉ, 1994) em espaços dotados de sentido.

A terceira e última hipótese específica pressupõe que o *game mobile Pokémon GO*, através de seu ambiente lúdico e das dinâmicas ciberculturais proporcionadas pelos jogos pervasivos, pode contribuir para o desenvolvimento de novos fluxos comunicacionais e o surgimento de novos grupos.

Essa pesquisa será desenvolvida através de dois métodos. Primeiro, será realizada uma revisão bibliográfica e conceitual em torno do objeto teórico e segundo, será realizado um estudo netnográfico (KOZINETS, 2014). Para tanto, o projeto busca apresentar e debater conceitos para a melhor compreensão do cenário de pesquisa no qual o objeto teórico se insere, ou seja, o jogo *Pokémon GO*. O objetivo é investigar e compreender como se dá a criação de novos fluxos comunicacionais a partir da prática do *game*.

Entre os conceitos que buscam contextualizar o cenário no qual o *game* se insere, destacam-se os estudos de Cibercultura (LÉVY, 2001; LEMOS, 2004; SANTAELLA, 2003;

CASTELLS, 1999) e Inteligência Coletiva. Para entender as dinâmicas intrínsecas aos jogos pervasivos e como as mesmas se relacionam no âmbito social será necessário lançar mão de pesquisas relacionadas à Teoria do Círculo Mágico, ao conceito de Lugares e Não- Lugares e o entendimento da formação de Tribos na contemporaneidade.

O segundo método adotado será uma Netnografia (KOZINETTS, 2014), isto é, uma pesquisa etnográfica com o objetivo de compreender aspectos sociais de uma determinada comunidade mediada por tecnologias de informação e comunicação.

Os cientistas sociais chegam cada vez mais à conclusão de que não podem mais compreender adequadamente muitas das facetas mais importantes da vida social e cultural sem incorporar a internet e as comunicações mediadas por computador em seus estudos. Existe uma distinção útil entre a vida social online e os mundos sociais da "vida real"? Cada vez mais, a resposta parece ser não. As duas se mesclaram em mundo: o mundo da vida real, como as pessoas vivem. É um mundo que inclui o uso da tecnologia para se comunicar, debater, socializar, expressar e compreender. (KOZINETTS, 2014, p. 10 e 11)

Para compreender as funcionalidades do jogo e traçar um paralelo com os conceitos abordados na revisão bibliográfica, o estudo será realizado através de observação direta não participante dentro dos grupos de *WhatsApp* de *Pokémon GO*. Isso quer dizer que, através desse método de pesquisa, a pesquisadora estará inserida nos grupos, mas não realizará uma mediação das interações sociais que acontecem nesse ambiente. Também será realizada uma observação direta extensiva, através da elaboração de um questionário a fim de alcançar uma visão geral de como acontecem as interações sociais dentro do grupo e como isso influencia na ressignificação do espaço urbano. Para realizar um recorte para a realização das pesquisas, foram analisadas as interações grupais dos jogadores das cidades de Macaé, de Niterói e proximidades. Essas cidades foram escolhidas com base em experiências empíricas anteriores à elaboração deste estudo. Além disso, esses locais fazem parte do cotidiano da pesquisadora, o que facilitaria a observação dos grupos e a aplicação do questionário.

Esse projeto busca contribuir para as demandas acadêmicas da Universidade Federal Fluminense, referentes aos estudos de Comunicação e Cibercultura, investigando como os jogos pervasivos, por meio de ambientes e dinâmicas ciberculturais, auxiliam no desenvolvimento de fluxos comunicacionais, no entendimento das dinâmicas sociais em contexto ciberculturais e, por fim, para demandas sociais brasileiras.

No que tange à Universidade Federal Fluminense e ao professor Alexandre Farbiarz, orientador desse projeto, este estudo se mostra relevante, pois agrega material teórico para o

grupo de pesquisa “Educação para as Mídias em Comunicação” e, principalmente, para o projeto “Discursos em Contextos Ciber culturais”, que estuda como os *games* podem auxiliar as práticas de ensino-aprendizagem.

Com relação à sociedade brasileira, essa pesquisa apresenta sua relevância ao colocar no centro de sua problemática os *games mobile* pervasivos, produto ciber cultural que tem apresentado grande crescimento no contexto atual. O surgimento de novas tecnologias, principalmente das tecnologias *mobile*, tem proporcionado mudanças significativas no desenrolar das relações sociais. A mobilidade da tecnologia contribuiu para que o digital tenha se tornado um artefato intrínseco ao cotidiano do ser humano. Dessa forma, é possível concluir que o social e o digital estão cada vez mais interconectados e isso contribui para o surgimento de novos fluxos comunicacionais que demandam novas pesquisas comprometidas a entender esses fenômenos.

Essa pesquisa também visa dar continuidade aos estudos iniciados em 2016 com o projeto de extensão “Discursos em Contextos Ciber culturais”, no qual estudou-se a forma como as novas tecnologias podem modificar e auxiliar as relações de ensino-aprendizagem. Além disso, acredita-se que este projeto agrega conhecimentos para a constituição de uma trajetória acadêmica direcionada ao desenvolvimento de pesquisas que tracem pontes entre os produtos ciber culturais, em especial os *games*, e as relações sociais para que os consumidores desses produtos midiáticos possam ter mais condições de exercer um pensamento crítico acerca desse processo.

CAPÍTULO 1 - UMA SOCIEDADE MEDIADA PELA TÉCNICA

A contemporaneidade proporcionou diversas mudanças nas formas de comunicação do ser humano. O desenvolvimento da Cibercultura (LÉVY, 1999) possibilitou a ascensão de uma cultura mediada por novas Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs), por meio das quais as relações sociais também passaram a ser mediadas por aspectos Ciberculturais. Tais reconfigurações podem contribuir para o desenvolvimento de novas comunidades digitais emergentes, a partir da coexistência entre sociedade e ciberespaço, provocando assim, mudanças significativas nos vínculos afetivos e contribuindo para uma ressignificação da sociabilidade.

O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo 'cibercultura', especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 17)

O processo de coexistência entre mídia e sociedade não pode ser considerado como um fenômeno recente. Desde os primórdios da comunicação o imaginário social do ser humano esteve revestido por fenômenos proporcionados pelo desenvolvimento tecnológico. Segundo Pierre Lévy, a relação entre técnica e sociedade é intrínseca. Nesse sentido, seria equivocado dizer que as tecnologias causariam um impacto na vida social do ser humano, visto que a tecnologia não é um ser autônomo separado da sociedade. A sociedade desenvolve a técnica ao passo que o uso da técnica permeia o imaginário social.

De acordo com André Lemos (2004), “a origem do homem coincide com a origem da técnica”. Para o autor, os avanços tecnológicos sempre estiveram imersos no imaginário social. De forma mais didática, ele afirma que a história da tecnocultura se divide em três grandes fases: a fase da indiferença, que termina com a Idade Média; a fase do conforto, caracterizada pela Modernidade; e a fase da ubiquidade, na qual a Pós-Modernidade se desenvolve.

A fase da indiferença, então, seria caracterizada pela superposição entre Religião e Ciência. O desenvolvimento técnico estava atrelado ao divino, pois buscava a resolução de conflitos dos fenômenos da natureza. Quando não fosse possível a resolução desses conflitos por meios técnicos, recorria-se à religião como alicerce do saber simbólico e imaginário. Para

Simondon (*apud* LEMOS, 2004), em um universo social marcado pela relação do homem com o divino, mesmo que a técnica promova uma ruptura com a religião, ela não perde as referências ligadas ao sagrado. Dessa forma, técnica e imaginário coexistem, mantendo uma linha tênue entre a transgressão da ordem natural do mundo e o apreço à sacralidade.

A fase do conforto se desenvolve no período da Modernidade e representa uma época de muitos avanços. A partir deste período, a técnica torna-se objeto empírico e cria-se uma cultura da “técnica didática” (GILLES *apud* LEMOS, 2004), na qual emerge a preocupação com uma reflexão mais profunda e sistêmica sobre as evoluções técnicas. Também nesta fase, acontece uma ruptura entre a sacralidade e a técnica, iniciando um movimento antropocentrismo que “[...] faz do homem um deus na administração racional do mundo” (GILLES *apud* LEMOS, 2004, p. 52). Um evento que contribuiu para a estruturação da Modernidade Tecnológica foi a Revolução Industrial, iniciado na Inglaterra a partir do século XVII, que provocou impactos em todo o mundo ocidental.

Esse período contribui para a instauração de um novo mecanismo simbólico que provocou grande impacto no imaginário e na organização social. Tal mecanismo vai além do desenvolvimento de novas formas de energia ou de uma sociedade industrial, mas, conforme afirma Lemos, insere a técnica em uma “escatologia de progresso”. Em outras palavras: o avanço tecnológico passa a fazer parte do imaginário social como uma predestinação humana ao desenvolvimento. “O progresso não é, daqui em diante, mais um possível devir, mas o possível em vias de se realizar. Estamos no cerne do mito fundador da sociedade: o mito do progresso pela realização tecnológica humana” (GILLES *apud* LEMOS, 2004, p. 47). A cultura industrial e o conceito de produção em massa contribuíram para a modificação dos meios de comunicação e o fortalecimento de uma mídia massiva. “A era industrial legou-nos o conceito de produção em massa e, com ele, economias que empregam operários uniformizados e métodos repetitivos na fabricação de um produto num determinado espaço de tempo” (SANTAELLA, 2003, p. 79).

A Modernidade compreende esse momento histórico no qual a ciência e a técnica tornam-se os valores dominantes da sociedade. Desenvolve-se um conceito mais complexo de tecnocultura, no qual o desenvolvimento é associado a um instrumento de transformação e racionalização social. Na Modernidade, a mentalidade técnica transforma o indivíduo em consumidor.

A máquina aparece com o objeto central de um culto novo, presente, hoje em dia, na febre e fascinação pelas novas tecnologias. [...] O social torna-se transparente pela gestão tecnocrática, a natureza é lida e traduzida pelos olhos implacáveis da ciência, a comunicação torna-se instantânea e planetária na troca sem ruído de informações. (LEMOS, 2004, p. 48-49)

Se na Modernidade a busca do ser humano seria pela evolução e pelo futuro, o homem pós-moderno será caracterizado por seu aspecto imediatista. Em uma cultura globalizada, com tecnologias que permitem a ruptura com a noção de tempo e espaço, o “aqui e agora” é o eixo central que rege a sociedade contemporânea. Segundo Lemos, a Pós-Modernidade corresponde à fase da ubiquidade. Essa fase é caracterizada pela expressão de um mal-estar social originado pelas mudanças da nova ordem econômica, chamada de Pós-Industrialismo. Em termos de evolução tecnológica, a principal característica da Pós-Modernidade é a criação de mecanismos que alteram as noções de espaço e tempo. O advento da Internet contribui de maneira decisiva para o rompimento desta barreira e, conseqüentemente, para uma interconexão entre o digital e os espaços sociais.

[...] Na pós-modernidade, o sentimento é de compressão do espaço e do tempo, onde o tempo real (imediatista) e as redes telemática, desterritorializam (desespacializam) a cultura, tendo um forte impacto nas estruturas econômicas, sociais, políticas culturais. (LEMOS, 2004, p. 67-68)

A Pós-Modernidade é o terreno de desenvolvimento da cibercultura e, por conseguinte, do ciberespaço. Para Lemos, esse fenômeno se caracteriza pela integração de várias formas de comunicação, disponíveis de forma economicamente acessível e dispostas em uma rede interativa aberta.

[...] a integração de vários modos de comunicação em uma rede interativa. Ou, em outras palavras, a formação de um hipertexto e uma metalinguagem que, pela primeira vez na história, integra no mesmo sistema as modalidades escrita, oral e audiovisual da comunicação humana [...]. A integração potencial de texto, imagens e sons no mesmo sistema – interagindo a partir de pontos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global, em condições de acesso aberto e de preço acessível – muda de forma fundamental o caráter da comunicação. E a comunicação, decididamente, molda a cultura. (LEMOS, 2004, p. 414)

Para Santaella (2004, p. 45), o ciberespaço seria “[...] todo e qualquer espaço informacional multidimensional que, dependente da interação do usuário, permite a este o acesso, a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação”. A autora defende que a emergência do ciberespaço traz benefícios para a

evolução da sociedade, que é permeada pelo constante aprimoramento de suas técnicas e inovações tecnológicas.

Segundo Lévy (2001), o crescimento do ciberespaço proporciona um ambiente comunicacional universal. Nele, desenvolvem-se três princípios fundamentais: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. Entende-se por interconexão a dinâmica dialógica que, através de uma rede universal, faz com que diferentes indivíduos em diferentes localidades possam ter acesso ao mesmo tipo de informação, ou interajam entre si. Esse fenômeno dará origem à formação de comunidades virtuais que, segundo Lévy, “[...] são construídas sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos, em um processo mútuo de cooperação e troca [...]” (LÉVY, 2001, p. 127). Por consequência, essas comunidades podem proporcionar uma infinidade de redes de conhecimento, constituindo uma inteligência coletiva que emerge a partir de um processo colaborativo e múltiplo.

A ideia de interconexão deve ser pensada para além de uma infraestrutura técnica, de uma rede de computadores conectados entre si, mas como o espaço interativo proporcionado por esse novo modelo comunicacional que surge com a cibercultura. Torna-se necessário esclarecer que o espaço não se constitui em um local delimitado pelo aparato tecnológico, mas no resultado da troca de informação e relações que atravessam esse ambiente. O ser humano é quem constitui o ciberespaço e as relações de interconexão. “Os veículos de informação não estariam mais no espaço, mas, por meio de uma espécie de reviravolta topológica, todo o espaço se tornaria um canal interativo” (LÉVY, 2001, p. 127).

Ao produzir um vídeo e publicá-lo no *YouTube*, por exemplo, o canal necessita obrigatoriamente de um aparato técnico para a veiculação dessa informação. Entretanto, essa ação não faria sentido caso não houvesse uma rede interconectada que, não somente possibilitasse esta troca de informação, mas permitisse o compartilhamento de experiências e a constituição de relações que permeiam o ciberespaço.

O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 2001, p. 17)

Alguns estudos mais recentes atualizam a ideia inicial de Ciberespaço e defendem que a rede de relações potencializadas pelas novas tecnologias digitais estabelece uma nova configuração dos espaços, denominados por Santaella (2010, p. 99 *apud* SANTOS, WEBER,

2013) como “espaços intersticiais, ou seja, misturas inextricáveis entre os espaços físicos e o ciberespaço, possibilitadas pelas mídias móveis”. Esses espaços funcionam como territórios híbridos que combinam as experiências físicas e digitais em um mesmo plano.

Esse universo, proporcionado pela Interconexão, impulsiona mudanças na forma de se relacionar dos indivíduos, principalmente em seu comportamento em grupo, gerando novos mecanismos de organização grupal. Maffesoli (1998) afirma que, em cada época, nota-se a predominância de uma forma de “sensibilidade” que especifica as relações que regem a sociedade. Lemos (2004, p. 81) se aproxima dos estudos de Maffesoli (1998) ao defender a ideia de ciberocialidade, que seria “[...] a sinergia entre a socialidade contemporânea e as novas tecnologias do ciberespaço”. Em outras palavras, Lemos (2004) defende que a cibercultura é responsável por proporcionar redes de socialidade permeada por uma comunicação telemática, que possibilita a ampliação das trocas de informações e dos vínculos associativos e comunitários, permeados por um senso de imersão que mimetiza a realidade. Essas relações telemáticas são formadas por laços “fracos” que se consolidam com base na interação dos participantes. Esse fenômeno pode ser observado com o surgimento dos *fandom*⁴ em redes sociais, do ciberativismo⁵ e das mais diversas Comunidades Virtuais, por exemplo, que é o segundo dos três princípios fundamentais do ciberespaço, segundo Lévy (2001).

Esses grupos de indivíduos interconectados interagem socialmente através de um *ethos* comum e estabelecem suas próprias regras e hierarquias, que determinarão a organização grupal. É comum, por exemplo, a existência de um administrador ou moderador nos grupos de redes sociais, tendo esse moderador a função de animador e regulador da comunidade virtual. Entretanto, é importante ressaltar que essa figura do moderador não extingue o caráter colaborativo destas comunidades. O moderador não é necessariamente um produtor de conteúdo ou o proprietário de determinada comunidade: a ele normalmente é dado o papel de intervir em determinadas situações ou instigar debates, mas sem interferir no caráter democrático de interação do grupo.

⁴ “Um *fandom* é uma subcultura composta de fãs caracterizados por um sentimento de empatia e camaradagem com outros que compartilham um interesse comum” (WIKIPEDIA, 2019).

⁵ “Ciberativismo utiliza as redes cibernéticas como seu principal meio de difusão. Aproveitando-se dos principais meios de mídias sociais como Facebook, Twitter, YouTube, e-mail, podcasts, entre outros, para reunir grande quantidade de compactuantes com a ideologia apresentada, propagar suas ideias e planos, organizar ações de maior complexidade e impacto, podendo assim aumentar a velocidade na interação e comunicação entre ativistas integrantes do grupo.” (WIKIPEDIA, 2019).

A configuração de comunidades não restritas às demarcações territoriais geográficas agrega novas dimensões de partilha de interesses, identidades e sentimento de pertença, - característica crucial das Comunidades Virtuais. As novas “ligações” pós-modernas substituirão a fronteira do território físico para a instauração de um território simbólico. O ciberespaço seria este terreno simbólico e ferramenta de organização no qual se desenvolve o ideal de Inteligência Coletiva em grande escala, o terceiro princípio fundamental do ciberespaço (LÉVY, 2001).

Ao se debruçar sobre o conceito de Inteligência Coletiva, alguns autores apontam esse fenômeno como proposta final da cibercultura e do ciberespaço. Para Lemos (2003), a Inteligência Coletiva se justifica no esquema de troca de informações e integração de indivíduos a partir do ciberespaço. Esse esquema, ao qual o autor denominará como “funções pós-massivas”, seria formado por uma rede desindividualizante de computadores que possibilita a livre circulação de informações e a retribalização dos espaços sociais.

Podemos dizer que a dinâmica social atual do ciberespaço nada mais é que esse desejo de conexão se realizando de forma planetária. Ela é a transformação do PC (*Personal Computer*), o computador individual, desconectado, austero, feito para um indivíduo racional e objetivo em um CC (Computador Coletivo), os computadores em rede. (LEMOS, 2003, p. 71)

Para Lévy (1999), a Inteligência Coletiva é um dos principais motores da cibercultura e cumpre o papel de amenizar os impactos da estranheza causada pela velocidade da evolução técnica, através de um sistema de automanutenção de uma rede cooperativa constituída de dinâmicas de memórias e experiências compartilhadas. O projeto de Inteligência Coletiva apresenta-se como um meio pelo qual os indivíduos possam se manter atualizados diante das mudanças proporcionadas pela nova lógica cibercultural, principalmente através das comunidades virtuais. Em outras palavras, ela visa o reconhecimento e coordenação das habilidades individuais, redistribuídas em prol da coletividade.

De fato, o estabelecimento de uma sinergia entre competências, recursos e projetos, a constituição e manutenção dinâmicas de memórias em comum, a ativação de modos de cooperação flexíveis e transversais, a distribuição coordenada dos centros de decisão, opõem-se à separação estanque entre as atividades, às compartimentalizações, à opacidade da organização social. Quanto mais os processos de inteligência coletiva se desenvolvem — o que pressupõe, obviamente, o questionamento de diversos poderes —, melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos, das alterações técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração

do movimento tecnosocial. O ciberespaço, dispositivo de comunicação interativo e comunitário, apresenta-se justamente como um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva. (LÉVY, 1999, p. 26)

É notória a forma como o compartilhamento de experiências mediadas por aparatos tecnológicos possibilitou o desenvolvimento de novas formas de construção cooperativa. Um exemplo bem prático disso são os *chats* desenvolvidos para o aprendizado de novos idiomas. Através de uma plataforma ou aplicativo, o indivíduo se inscreve informando o idioma que deseja aprender. A partir daí ele é direcionado para um grupo interessado em trocar experiências sobre o idioma escolhido ou tem a opção de iniciar um *chat* com um nativo. É necessário destacar que, em boa parte desses *chats*, o aprendizado acontece nos dois sentidos. Dessa forma, um brasileiro que deseja desenvolver sua habilidade no francês seria direcionado para um *chat* em que um nativo da França estaria em busca de apreender português. Essa rede colaborativa só seria possível através da Inteligência Coletiva.

Embora esses relatos apresentem uma visão um tanto quanto otimista em relação ao projeto de Inteligência Coletiva, é importante mencionar que o mesmo apresenta alguns problemas. Levy aponta que a Cibercultura traz consequências para aqueles que não acompanham ou não podem acompanhar o seu desenvolvimento. Outro ponto negativo proporcionado pelo advento das redes sociais é a veiculação de conteúdos através de um algoritmo que traça um perfil sociológico do usuário e distribui conteúdos que correspondam ao seu interesse. Esse fenômeno acaba criando verdadeira bolhas de informação. Além disso, o ciberespaço, justamente pelo seu potencial de Inteligência Coletiva, pode proporcionar uma sobrecarga cognitiva. O excesso de estímulos pode contribuir para que não haja uma verdadeira absorção da informação, contribuindo para um consumo informativo sem reflexão. Levy também comenta sobre o compartilhamento de dados irrelevantes gerando o que o autor chama de Bobagem Coletiva, que seria o efeito do conformismo propiciado pelas comunidades virtuais, criando um tipo de TV interativa.

1.1 Relações sociais em contexto cibercultural

Esses aspectos ciberculturais proporcionarão novos fluxos de informação que, de acordo com Levy, são bidirecionais, imediatos e planetários, de forma não homogeneizante. As relações sociais acabam se fundindo com esses novos aspectos ciberculturais formando uma nova referência sociológica do que seriam os grupos e o que determina a organização dos indivíduos nessas redes. De acordo com Maffesoli (1998), a Pós-Modernidade, terreno da

Cibercultura, será responsável pela fragmentação do indivíduo moderno, assim como sua relação com o mundo. As interações sociais passam a se constituir de maneira extremamente tátil, através de combinações e de associações indefinidas. Esse novo aspecto social resulta em uma nova organização social, que o autor chamará de novas tribos. Estas “tribos” se afirmam sem a necessidade de um diálogo ou troca, podendo surgir de uma “fusão desindividualizante”. Isto é: os indivíduos se unem através de relações flexíveis e firmes, ao mesmo tempo em que se interligam através de um *ethos* específico. O indivíduo pós-moderno, dentro de sua individualidade, pode ser parte constituinte de diferentes grupos que se interligam por diferentes *ethos* em uma constante união por sedimentações.

A fusão da comunidade pode ser perfeitamente desindividualizante. Ela cria uma união em pontilhado que não significa uma presença plena no outro (o que remete ao político), mas antes estabelece uma relação oca que chamarei de relação tátil: na massa a gente se cruza, se roça, se toca, interações se estabelece, cristalizações se operam e grupos se formam. (MAFFESOLI, 1998, p. 102)

A esse novo espírito pós-moderno, que “assegura a solidez do corpo eclesial” (MAFFESOLI, 1998, p. 103), Maffesoli tratará como socialidade, força social responsável pela capacidade de aglutinação dos indivíduos em grupo. A socialidade coloca o “estar-junto” como novo objeto simbólico, que preenche o viver social com características tanto banais, quanto tangíveis. Ela é o que determina a vontade de ligação entre os homens e a afirmação da ideia de pertencimento. Ao falar da vontade dessa socialidade, o autor traça um paralelo com as comunidades cristãs, onde surge o conceito de “religare”, que seria um sentimento de religação social. O sentir-em-comum seria a nova religião da sociedade, na qual o cotidiano pode ser entendido como expressão do divino representado pelas práticas socioculturais.

Esses novos aspectos grupais contribuirão para a formação da identidade pós-moderna que “recusa reconhecer-se em qualquer projeto político, não se inscreve em nenhuma finalidade e tem como única razão ser a preocupação com um presente vivido coletivamente” (MAFFESOLI, 1998., p. 105). Por consequência desse contexto pós-massivo, o indivíduo é tomado por uma preocupação sobre sua conformidade grupal e, a partir daí, surgem novos reagrupamentos. O autor propõe uma diferenciação do homem moderno, isto é, do indivíduo social, do homem pós-moderno, que se insere na característica da socialidade.

Característica do social: o indivíduo podia ter uma função na sociedade, e funcionar no âmbito de um partido, de uma associação, de um grupo estável.
Característica da socialidade: a pessoa (*persona*) representa papéis, tanto

dentro de sua atividade profissional quanto no seio das diversas tribos que participa. Mudando seu figurino, ela vai de acordo com seus gostos (sexuais, culturais, religiosos, amicais) assumir seu lugar, a cada dia, nas diversas peças do *theatrum mundi*. (MAFFESOLI, 1998, p. 108)

Esse *ethos*, responsável pela ligação dos indivíduos, se insere em congruência com o desenvolvimento da imagem e do espetáculo criando verdadeiras multidões, como as legiões de fãs, organizações esportivas ou multidões turísticas. É nesse ponto que o objeto de pesquisa se constitui como produto cibercultural. Ao estabelecer a necessidade de interação fora do ambiente online, o jogo *Pokémon GO* se apresenta como *ethos*, a fim de estabelecer um ponto de encontro para o surgimento de novas redes comunicacionais e formação de tribos que se ligam através do ambiente online - através do próprio jogo *mobile*, dos grupos de redes sociais e do consumo dos diferentes produtos massivos da franquia - e do ambiente offline - através dos encontros sociais proporcionados pelo próprio jogo para que o usuário evolua em sua “jornada”.

Como já foi mencionado anteriormente, algumas mecânicas proporcionadas pelo jogo podem favorecer ou até exigir um esquema de cooperação entre os jogadores. O recurso de maior relevância para esse projeto são as chamadas “Batalhas de Raid”. Essas Batalhas têm como objetivo a captura de um tipo especial de *Pokémon*. Para tanto, o jogador deverá derrotá-lo em algum dos ginásios espalhados pela cidade. Em geral não é possível completar esse desafio sozinho. Dessa forma, o usuário deverá receber ajuda de outros jogadores. Essa funcionalidade acaba por incentivar a criação de diversos grupos em redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas com objetivo de marcar encontros para completar essas missões, assim como trocar experiências acerca do jogo. Através da prática do *game* e das interações entre os usuários, incentivadas por recursos intrínsecos ao aplicativo que incentivam a cooperação entre jogadores, surgem novas dinâmicas comunicacionais e de relacionamento ligadas diretamente ao aplicativo. De acordo com Pinto e Aragão (2018, p. 8), esse fenômeno social tem se tornado cada vez mais comum no universo *gamer* e representa uma transformação do “[...] espaço virtual num local onde os jogadores podem se encontrar sem barreiras e de maneira sólida”.

No que diz respeito aos encontros, Maffesoli (1998) afirma que estes se constituem em momentos abstratos e racionais, mas que também se manifestam a partir dos aspectos culturais do imaginário social dos indivíduos e o compartilhamento deste imaginário, assim como a predisposição dos indivíduos em torno do estar-junto, não somente no ambiente

online, mas também através de encontros físicos. Isso explica o surgimento dos grandes eventos, mais ou menos merchandalizados, para a celebração do *ethos*. Assim como as festas de carnaval, shows, etc., o jogo se insere nessa lógica ao proporcionar os “Dias Comunitários”, nos quais essa dimensão festiva se ressignifica no encontro do grupo para uma nova possibilidade dentro do ambiente cibercultural, que seria a captura de um novo *Pokémon* ou a possibilidade de evoluir dentro do jogo.

É importante ressaltar que esse fenômeno se realiza em uma via de mão dupla. Ao passo que relações sociais são transpostas do ambiente online para o offline, os aspectos sociais dos indivíduos e suas relações com outros grupos offline são levados em consideração no momento da consolidação de um relacionamento dentro do grupo. Por exemplo: dois jogadores marcam um encontro através de uma rede de relacionamento online, para batalhar em uma Raid. Ao se encontrarem, eles conversam e descobrem terem posições políticas antagônicas. É natural que esses indivíduos estejam menos dispostos a se encontrarem novamente para atingir o objetivo do jogo, assim como torna-se mais difícil que os mesmos desenvolvam um relacionamento fora do ambiente do jogo. Percebe-se, portanto, que os vínculos sociais são constituídos também com base nas conexões que se fazem diante do que os indivíduos possuem em comum. Esses componentes trataram de assegurar a heterogeneidade dos grupos e sua solidez.

Vínculo que não se constituiu a partir de um ideal longínquo, mas, ao contrário, baseia-se organicamente na posse comum de valores enraizados: língua, costumes, culinária, posturas corporais. Coisas do cotidiano, concretas, que aliam, num paradoxo não apenas aparente, o material e o espiritual de um povo. (MAFFESOLI, 1998, p. 50)

Dito isto, é de se pensar que a forma como as relações sociais se desenvolvem é semelhante tanto no ambiente offline, quanto no ambiente online. A grande diferença seria a forma como essas relações são potencializadas através da comunicação mediada por computadores. Ou seja, as conexões feitas a partir do ambiente cibercultural facilitam a formação de novas tribos sociais e ampliam as dimensões dos fluxos comunicacionais.

Em conformidade com os estudos de Maffesoli, Manuel Castells (1999) vai propor uma “cultura da virtualidade real”. Nesse sentido, o autor defende que as culturas se baseiam no consumo de sinais que são produtos das interações comunicacionais proporcionadas por diferentes tempos. Dessa forma, não haveria a separação entre uma cultura virtual ou uma

cultura real, mas a constituição de uma cultura integrada aos mais diversos modos de comunicação.

Em todas as sociedades a humanidade tem existido em um ambiente simbólico e atuado por meio dele. Portanto, o que é historicamente específico ao novo sistema de comunicação, organizado pela integração eletrônica de todos os modos de comunicação, do tipográfico ao sensorial, não é a indução à realidade virtual, mas a construção de realidade virtual. (CASTELLS, 1999, p. 459)

Tendo conhecimento de que o objeto teórico constitui um *game* pervasivo, é importante compreender como os aspectos lúdicos do jogo dialogam com a questão da formação de tribos e a construção de lugares dialógicos. Principalmente no que diz respeito à ressignificação do espaço urbano, através das relações formadas a partir desse ambiente lúdico, transformando não-lugares (AUGÉ, 1994) em locais dotados de sentido.

1.2 Jogos pervasivos e a ressignificação do espaço urbano

O termo pervasividade está relacionado com capacidade ou tendência de propagar-se, infiltrar-se, difundir-se total ou inteiramente através de vários meios, canais, sistemas, tecnologias, etc. (AULETE, 2019). O termo foi usado para se referir à área da tecnologia pela primeira vez nos Estados Unidos, em 1988, pelo cientista da área de informática Mark Weiser, que buscava descrever o fenômeno de integração entre a informática e as ações cotidianas do ser humano (OLIVEIRA, PORTO, SANTOS, 2017).

É importante mencionar que, no caso dos jogos pervasivos, essa característica não se restringe aos *games* ciberculturais⁶. De acordo com Mont'Alverne (2012), historicamente as cidades são lugares de jogo e essas práticas, que buscam gerar sentidos lúdicos para os espaços urbanos, não são uma exclusividade de experiências criadas a partir do surgimento das novas tecnologias da comunicação, mas sim potencializadas por elas. Para exemplificar essa questão, o autor lança mão das apropriações de elementos urbanos por skatistas e praticantes de *Parkour*, que transformam escadas, bancos, rampas e muros em ambientes de ludicidade para a prática do esporte.

⁶ Entende-se por *games* Ciberculturais, os jogos eletrônicos que surgem nesse novo ambiente híbrido proporcionado pelo advento da Cibercultura e das tecnologias móveis.

Contudo, André Lemos (2010) propõem uma diferenciação entre os jogos pervasivos e os jogos de tecnologias digitais e telemáticas móveis que ressignificam o uso do espaço urbano, denominando esses últimos como Jogos Móveis Locativos (JML).

Podemos definir os JML como jogos que utilizam o espaço público como espaço de jogo (board), usando LBS [location-based services] e LBT [location-based technologies] para ação e desenvolvimento. O uso desses dispositivos é que diferencia os JML de qualquer outro jogo “pervasivo”, daí usamos a denominação “jogos móveis locativos. (LEMOS, 2010, p. 57)

Entretanto, optou-se por utilizar a nomenclatura Jogos Pervasivos nesse projeto, pois acredita-se que o termo está mais próximo ao cotidiano dos jogadores, fazendo parte do senso comum da comunidade *gamer*. Assim, através desse estudo, busca-se, então, compreender como os Jogos Pervasivos e os mecanismos de realidade aumentada possibilitam novas experiências lúdicas através de um ambiente integrado.

Os jogos digitais possibilitam uma integração entre os ambientes reais e virtuais e, a partir dessa integração, possibilitam um novo tipo de interação. Essa integração vai ao encontro ao conceito de “Hiper-realidade” desenvolvido por Baudrillard (1991 *apud* OLIVEIRA, PORTO, SANTOS, 2017). Segundo o autor, esse fenômeno compreende a síntese de dois modelos combinados em hiperespaço. Dessa forma, o virtual não poderia ser caracterizado como uma imitação do real, visto que os dois ambientes coexistem em um processo “duplo operatório” (OLIVEIRA, PORTO, SANTOS, 2017, p. 3). É possível observar a consolidação desse espaço híbrido nos jogos que utilizam a tecnologia de Realidade Aumentada. Através da agregação de elementos virtuais ao espaço físico e da ampliação de realidade na relação virtual-físico, esse mecanismo oferece um ambiente enriquecido que estimula a interação e a atuação do jogador a partir da ludicidade.

Nesse sentido, o mecanismo de realidade aumentada, presente no jogo pervasivo *Pokémon GO*, se apropria do espaço urbano para proporcionar um ambiente lúdico que possibilite as dinâmicas propostas pelo jogo. Nos Jogos Pervasivos, essa interconectividade se manifesta no conceito de “sempre ativo”, e com a ressignificação do espaço urbano, através da criação de sentido e territorializações a partir da tecnologia. Dessa forma, a tecnologia estaria intrínseca não somente às nossas ações cotidianas, mas também ao local onde essas estas ações acontecem.

Com este conceito, já não temos que nos sentar diante de um computador ou console para jogar. Nós, como seres reais, fazemos parte de um jogo cujo

palco é o mundo real. Pode-se criar novos jogos onde o usuário não precise estar permanentemente jogando e este possa seguir decorrendo, e onde seu posicionamento geográfico, longe de ser um inconveniente, constitua uma parte muito importante. O jogador poderá interagir por diferentes canais, como web, e-mail, celular, televisão, etc., podendo escolher segundo o momento e sem que se percam as funcionalidades básicas do jogo. (VAZQUEZ, 2009, p. 18)

Por exemplo: através do jogo *Pokémon GO*, os jogadores têm acesso a um mapa que não só representa o espaço do jogo, mas a própria região na qual o usuário se encontra geograficamente. Partindo destas características, proporcionadas pela pervasividade, é importante notarmos que as fronteiras entre o real e o lúdico acabam tomando novas formas, o que parece proporcionar uma fragmentação - ou transformação - do “círculo mágico” proposto por Huizinga (2001). Entende-se por Círculo Mágico a delimitação espaço-temporal, proporcionada por atividades de entretenimento, dentro do qual “as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade” (HUIZINGA, 2001, p. 16). Entretanto, principalmente na contemporaneidade, essas experiências aparecem cada vez menos restritas ao jogo, ressignificando as experiências do “mundo real” dentro do Círculo Mágico. Huizinga define o jogo como uma ação que se desdobra fora da “vida ordinária”, com tempo e espaço próprios, assim como regras e acordos que são mantidos para preservar esses aspectos espaço-temporais.

Dialogando com esse conceito, André Lemos (2010) afirma que os JML seguem essa mesma lógica de territorialização, pela qual o componente espacial é parte integrante da regra e do contexto. Agregando o espaço físico real ao ambiente lúdico proporcionado pelo jogo digital, os Jogos Pervasivos, ou Jogos Móveis Locativos, como é conceituado por Lemos (2010), atuam na criação de novos territórios informacionais.

O jogo cria, assim, um uso territorial lúdico do lugar (como os playgrounds de Van Eyck) onde ele ocorre, produzindo socialmente o espaço. Nesse sentido, cria-se heterotopias (Foucault, 1984), funções específicas (lúdicas, sociais) no espaço. Criam-se, portanto, lugares. Podemos certamente afirmar que, todas as atividades lúdicas, desde as mais simples até os atuais JML, criam relações social, espacial e temporal específicas. (LEMOS, 2010, p. 60)

De acordo com Lemos (2008, p. 14) os territórios informacionais consistem em “áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano”. Dessa forma, esses territórios seriam um ambiente híbrido proporcionado pela interconexão entre o espaço físico e o digital.

Para compreender melhor essa ressignificação do espaço social e geográfico através das dinâmicas do jogo e como esse aspecto se relaciona com a formação de tribos inscritas em ambientes ciberculturais, é preciso lançar mão de alguns conceitos propostos por Marc Augé (1994). Para o autor, a ideia de lugar está atrelada a uma construção de sentidos na qual esse espaço se insere, seja por uma questão identitária, relacional ou histórica. Logo, um espaço que não se insere nesse simbolismo constitui um “não-lugar”. Entendem-se, portanto, como não-lugares os espaços de significados efêmeros, onde só existem simbolismos passageiros, como, por exemplo, os meios de transporte, hotéis e ambientes de lazer, como shoppings, parques, etc.

[...] a supermodernidade é produtora de não-lugares, isto é, de espaços que não são em si lugares antropológicos e que, contrariamente à modernidade baudelairiana, não integram os lugares antigos: estes repertoriados, classificados e promovidos a “lugares de memória”, ocupam aí um lugar circunscrito e específico. (AUGÉ, 1994., p. 73)

Entretanto, o lugar e o não-lugar nunca se apresentam como polaridades dicotômicas, mas como conceitos que se interligam. O não-lugar não pode existir de forma completa a ponto de o mesmo poder ser perpassado por relações que atribuam a ele um significado.

Nos Jogos Pervasivos que utilizam novas tecnologias como recursos lúdicos, a localização representa um aspecto importante para a jogabilidade, que altera a função temporal e espacial do lugar. Essas alterações demandam um novo tipo de operação do Círculo Mágico, que deverá estabelecer uma espécie de negociação entre o espaço informacional e o espaço físico, gerando um círculo móvel. No mapa do jogo *Pokémon GO*, que simula o espaço geográfico do mundo real, existem locais de grande importância para o ambiente lúdico, que são os “Ginásios” onde acontecem as “Raids”, ou sejam, batalhas coletivas (jogadas por dois ou mais usuários) com o objetivo de derrotar um *Pokémon Boss*, que seria um *Pokémon* raro ou poderoso. O surgimento das *Raids* proporcionou uma nova dinâmica comunicacional e a formação de grupos que se encontram com o objetivo de compartilhar seu *ethos*, constituído das experiências trocadas a partir da jornada proposta pelo jogo.

No mapa do *game*, os Ginásios, de forma geral, representam locais públicos e de fácil acesso como um shopping, um parque ou até mesmo uma parede com grafite. Partindo dos estudos de Augé, tais espaços não são constituídos de sentido e por isso são classificados com não-lugares. Entretanto, ao tornarem-se locais de encontro de uma tribo com uma finalidade

específica, acreditamos que são ressignificados dentro do Círculo Mágico. Portanto, para os jogadores, estes espaços se tornariam locais simbólicos e de memória afetiva corroborando não somente para a taticialidade do jogo, mas também para a criação de redes de relacionamento.



Figura 3: Ginásio do jogo Pokémon GO que, no espaço urbano, real representa um chafariz.

Fonte: Captura de tela de vídeo oficial de lançamento do jogo. POKEMON GO LIVE, 2019.

A fim de comprovar as hipóteses apresentadas neste capítulo, foi desenvolvida uma pesquisa Netnográfica (KOZINETTS, 2014) com o objetivo de analisar as interações sociais e fluxos comunicacionais que se desenvolvem por meio do jogo *Pokémon GO* e entender se de fato essas interações sociais corroboram para a ressignificação do espaço urbano.

CAPÍTULO 2 – UMA ANÁLISE NETNOGRÁFICA DOS GRUPOS DE JOGADORES DE *POKÉMON GO*

Nesse contexto de ciberculturalidade e popularização de *games mobile* é que se insere o *Pokémon GO*. O jogo, lançado no Brasil em 2016, é uma parceria da *Pokémon Company* com a empresa japonesa Nintendo e a americana Niantic, desenvolvedora do *game*. Para jogar, o usuário deve baixar o aplicativo do *game* e autorizar a utilização da câmera do *smartphone*, além de liberar o acesso a mapas e à localização GPS do jogador, com intuito de inserir elementos de tecnologia de realidade virtual. Através da sincronização dos dados do GPS, os jogadores têm acesso a um mapa espacial do jogo que simula o mapa da própria região na qual o usuário se encontra geograficamente. Portanto, para que o jogador complete os objetivos do jogo é preciso que ele explore as regiões de sua própria cidade, por exemplo. Em determinados pontos da região, o jogador encontrará PokéParadas⁷ e Ginásios, que geralmente se localizam em locais públicos, como museus, monumentos, shoppings, dentre outros. Para que o jogador avance em sua jornada e alcance níveis mais altos é necessário que ele adquira pontos de experiência (PE) durante a exploração das PokéParadas - locais onde poderá conseguir itens importantes que afetam a jogabilidade, como doces, poções, revive, ovos e pokébolas -, através da captura de *Pokémons*, da conquista de ginásios e batalhas de *Raid*. Esse sistema de exploração proporciona uma hibridização entre o espaço urbano real e o virtual, movimento esse potencializado pelo mecanismo de realidade aumentada.

Embora o jogo apresente outros recursos que possibilitem interação - como ranqueamento de amizade, trocas de *Pokémon*, batalhas entre jogadores, dentre outros - o sistema de Batalhas de *Raid*, além de proporcionar interações sociais que extrapolam o ambiente virtual, favorecem um processo de ressignificação do espaço urbano. Através da prática do *game* e das interações entre os usuários, incentivadas através de recursos dentro do aplicativo que promovem a cooperação entre jogadores, surgem novas dinâmicas comunicacionais e de relacionamento associadas diretamente ao aplicativo.

Para responder as hipóteses apresentadas neste projeto, optou-se por realizar uma análise netnográfica a partir do levantamento de dados acerca das interações sociais dentro de grupos de mensagens instantâneas criados com o intuito de facilitar as tarefas do jogo. Para o

⁷ Pontos de coleta de itens que se encontram espalhados pela cidade.

levantamento desses dados, foi elaborada uma pesquisa via formulário eletrônico e uma análise detalhada das conversas dos grupos de mensagem instantânea. Como mencionado anteriormente, a realização desse estudo envolveu jogadores das cidades de Niterói e de Macaé.

Os formulários (Anexo A) foram disparados em quatro grupos de *WhatsApp*, sendo dois de jogadores de Macaé e dois de Niterói. A pesquisa também foi enviada nos grupos de *Telegram*, da cidade de Niterói. Embora não seja possível afirmar que não existam grupos de *Telegram* voltados para o cumprimento das tarefas de *Pokémon* em Macaé, durante esse estudo e através do levantamento junto aos administradores de grupos de *WhatsApp* não foi identificado nenhum.

O formulário, constituído de 02 perguntas abertas e 18 perguntas fechadas, foi aberto no dia 04 de maio de 2019 e encerrado nesta mesma data. Ao todo foram contabilizadas 631 respostas, das quais foram selecionadas apenas 297, pois eram dados oriundos das localidades estudadas. Dessa forma, foram selecionadas respostas da Região Metropolitana do Rio, Macaé, Rio das Ostras, Campos dos Goytacazes e Região dos Lagos.

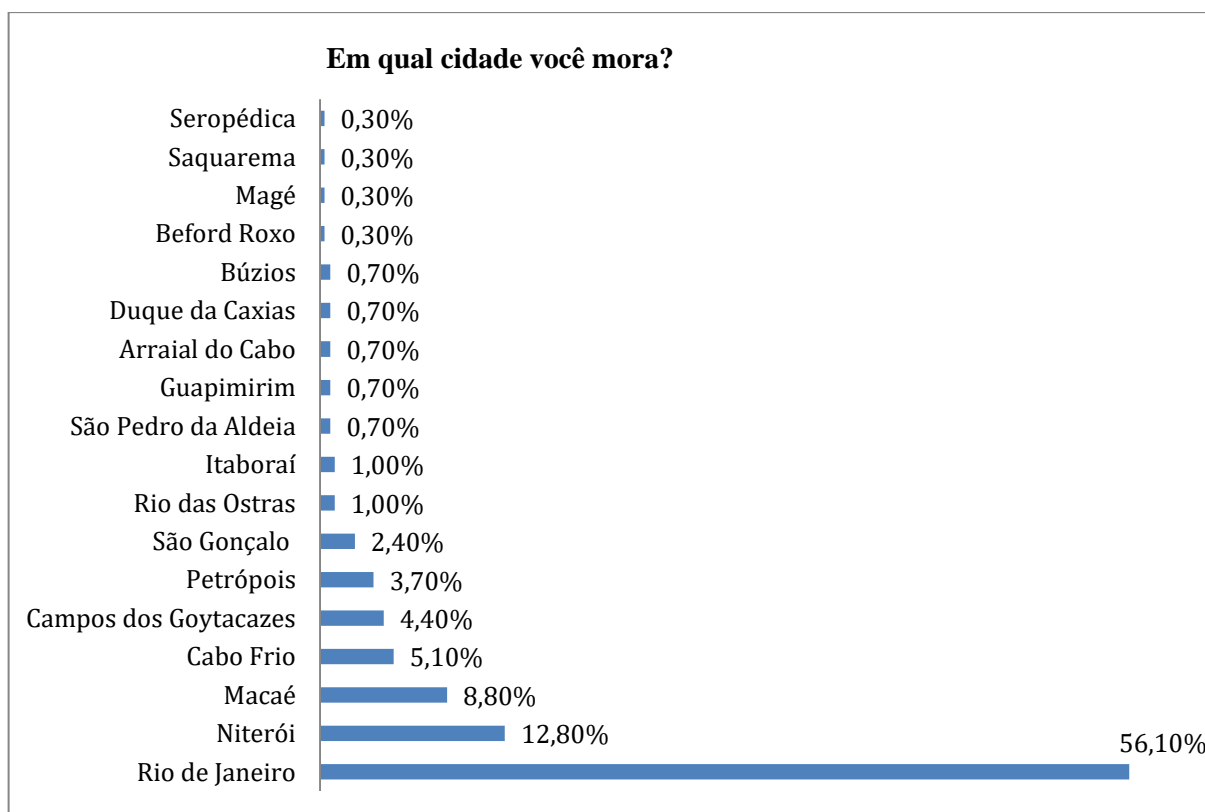


Gráfico 1: Divisão por cidade.

Fonte: Pesquisa da autora

A partir dos dados coletados foi possível constatar que a faixa etária predominante entre os jogadores dos grupos de Macaé e Niterói é de 25 a 30 anos, representando 36,8% da amostra. Em segundo lugar, com 29,4%, estão os jogadores que se enquadram na faixa etária acima dos 30 anos. É possível que esse resultado tenha relação com o ano do surgimento da franquia, datada de 1996, com o lançamento das fitas para *Game Boy “Pokémon Red, Blue e Green”*.

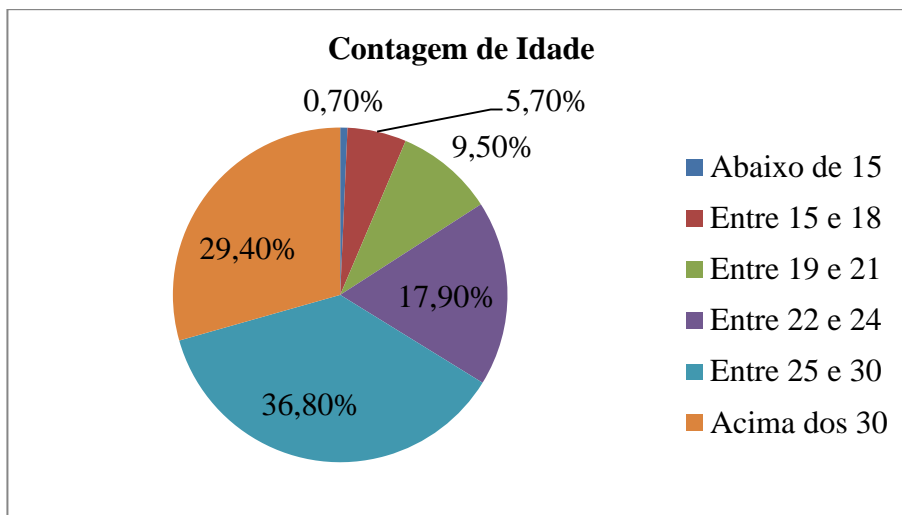


Gráfico 2: Faixa etária.

Fonte: Pesquisa da autora

Outro dado importante é que 65 % do público que joga *Pokémon* se identifica com o gênero masculino, enquanto 32,8% se identifica com o gênero feminino e apenas 1,4% marcaram a opção outros.

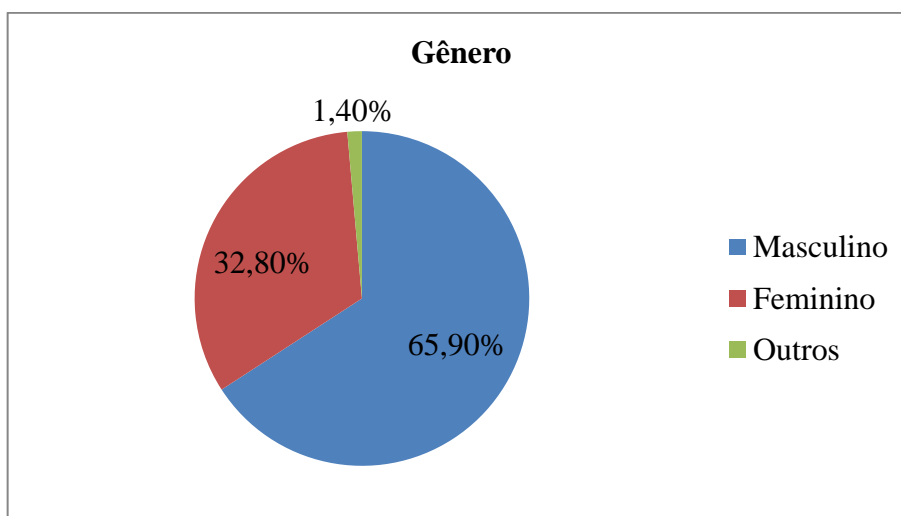


Gráfico 3: Divisão por gênero.

Fonte: Pesquisa da autora.

Os dados levantados também apontam que 79,7% dos jogadores afirmaram que jogam *Pokémon GO* todos os dias da semana. Além disso, 99,7% das pessoas envolvidas na pesquisa responderam que participam de algum grupo de mensagens instantâneas direcionadas ao jogo, dos quais 26% participam de dois grupos e 22,7% participam de cinco ou mais grupos.

Mesmo que, aparentemente, essas tribos ciberculturais compartilhem o mesmo *ethos*, nota-se que existem motivações para que um jogador faça a opção de participar de mais de um grupo. Acredita-se que uma delas seja a diferença das dinâmicas comunicacionais de cada grupo. Existem grupos de *Pokémon GO* nos quais é proibido qualquer tipo de interação que não tenha relação com a marcação de batalhas de *Raids*, como o “CALADINHOS INFO & RAIDS” e o “LISTA DE RAID MONGOL”, por exemplo. Outros grupos possuem especificidades diferentes, como por exemplo, incluem membros que compartilhem o mesmo universo social, como por exemplo, o “Canelas UFF”, que reúne estudantes da UFF e demais jogadores que realizem sua jornada nos arredores dos campi da Universidade Federal Fluminense, em Niterói.

Em seus estudos, Maffesoli (1998) aponta que os agrupamentos tribais possuem regras específicas, com o intuito manutenção do *ethos*. Além disso, o autor afirma que as relações sociais na pós-modernidades se constituem por associações indefinidas, nas quais o indivíduo social enquanto “[...] objeto-massa contém em si pequenos objetos-grupo que se difractam ao infinito” (MAFFESOLI, 1998, p. 106). Ao classificar o termo *ethos*, o autor afirma que este seria o objeto de ligação tribal que assegura a solidez dos grupos. A partir desse conceito, é possível pensar que o *ethos* não se limite apenas ao objeto temático de “culto” de cada grupo - no caso deste estudo, o jogo *Pokémon GO* -, mas a todas as dinâmicas que possibilitam esse agrupamento e as relações que se formam a partir delas. Dito isto, o indivíduo, enquanto sujeito social fluido para ampliar suas imersões grupais, optaria por participar de diferentes tribos, assumindo em cada um deles uma máscara diferente, “[...] da qual se sabe que tem entre outras funções a de integrar a “persona” numa arquitetura de conjunto” (MAFFESOLI, 1998, p. 128)

Nos formulários, as questões da seção 6 solicitaram que o participante avaliasse, em uma escala de diferencial semântico variando de 1 a 5, a veracidade das afirmações, na qual 1 correspondia à menor concordância possível e 5 à maior concordância possível. Na afirmativa “Converso sobre assuntos relacionados ao jogo”, 36,8% dos jogadores marcaram a opção 5. A

situação se repetiu na afirmação “Marco Raids através dos grupos”, na qual 47% dos participantes marcou a opção 5.

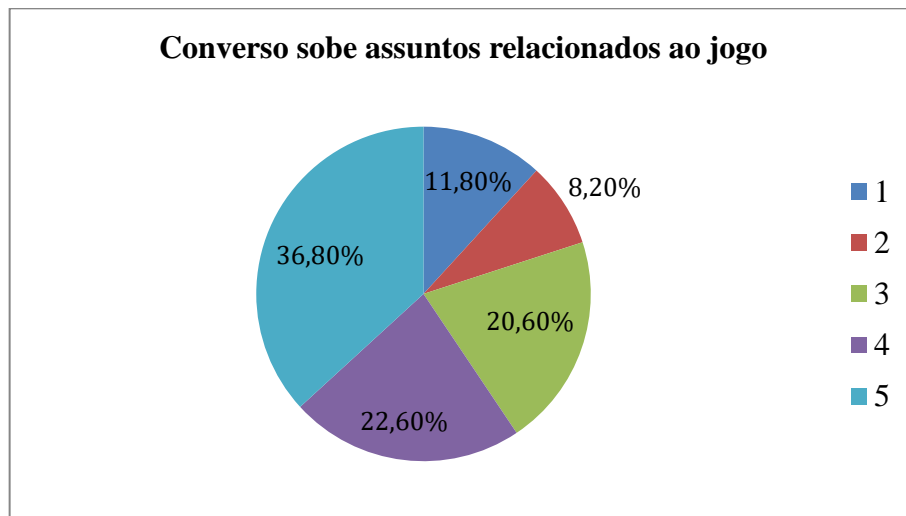


Gráfico 4: "Converso sobre assuntos relacionados ao jogo".

Fonte: Pesquisa da autora.

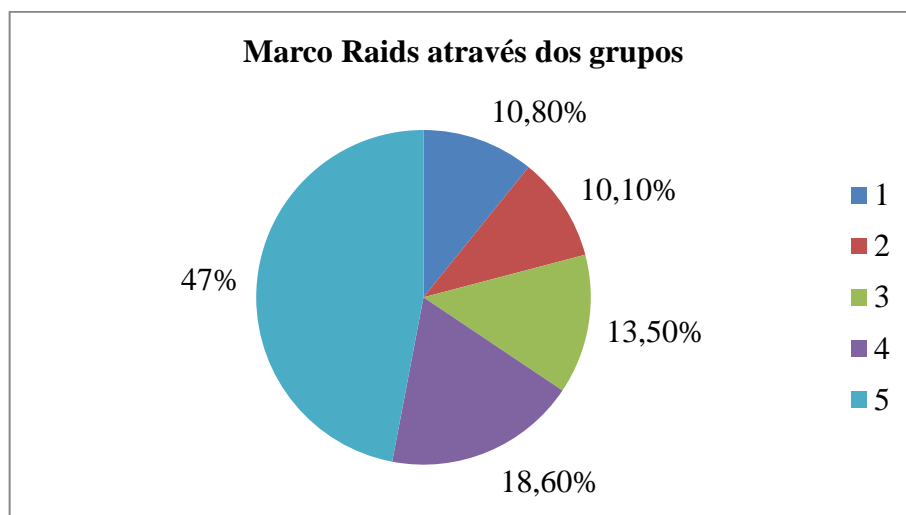


Gráfico 5: "Marco raids através dos grupos".

Fonte: Pesquisa da autora.

Entretanto, o cenário muda quando as afirmações dizem respeito às interações sociais que extrapolam a temática dos jogos. Na afirmativa “Converso sobre assuntos que não estão relacionados ao jogo”, 40,5% marcou a alternativa 1, assim como na afirmativa “Uso os grupos para conhecer pessoas novas”, na qual 39,2% marcou a alternativa de menor valor.

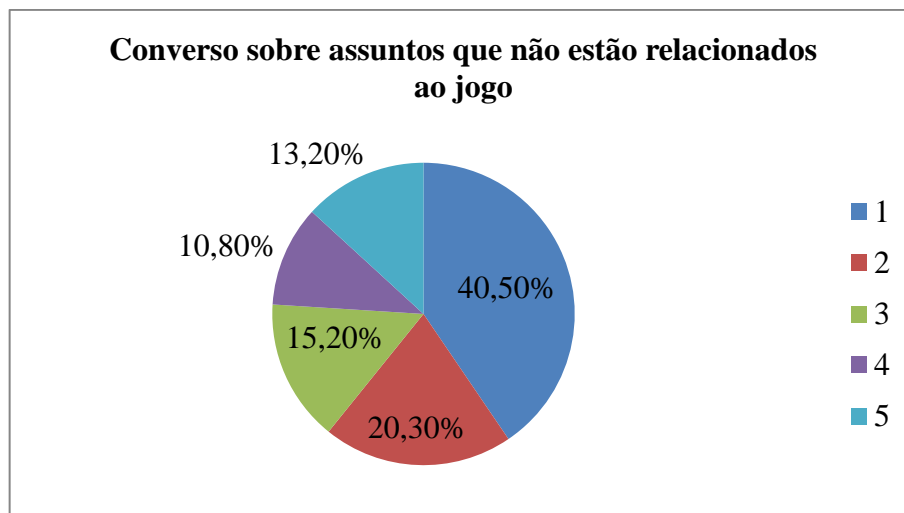


Gráfico 6: "Converso sobre assuntos que não estão relacionados ao jogo".

Fonte: Pesquisa da autora.

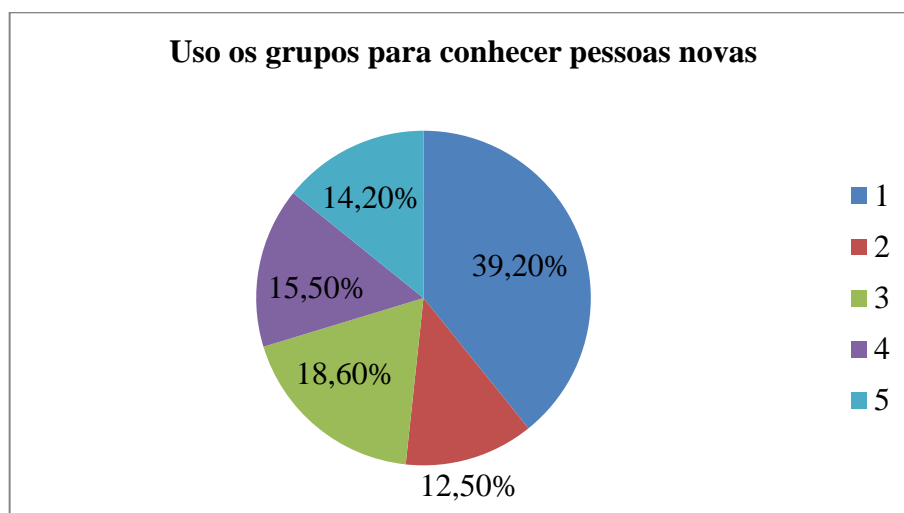


Gráfico 7: "Uso os grupos para conhecer pessoas novas."

Fonte: Pesquisa da autora.

A partir desses dados, seria possível afirmar que os jogadores só utilizam os grupos de *Pokémon GO* para realizarem as tarefas do jogo e para assuntos restritos ao ambiente lúdico. Entretanto, essas respostas se tornam contraditórias quando comparadas às respostas das seções seguintes.

Na seção oito, 92,9% dos jogadores responderam que costumam realizar batalhas de *Raid* em grupo e 97,6% afirmou que as interações sociais nos grupos permitem que as tarefas do jogo sejam cumpridas mais facilmente.

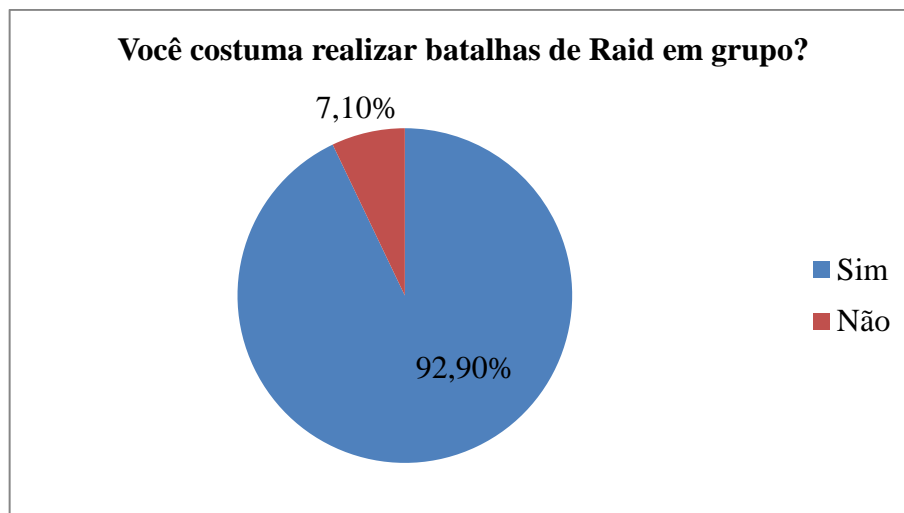


Gráfico 8: "Você costuma realizar batalhas de Raid em grupo?".

Fonte: Pesquisa da autora.

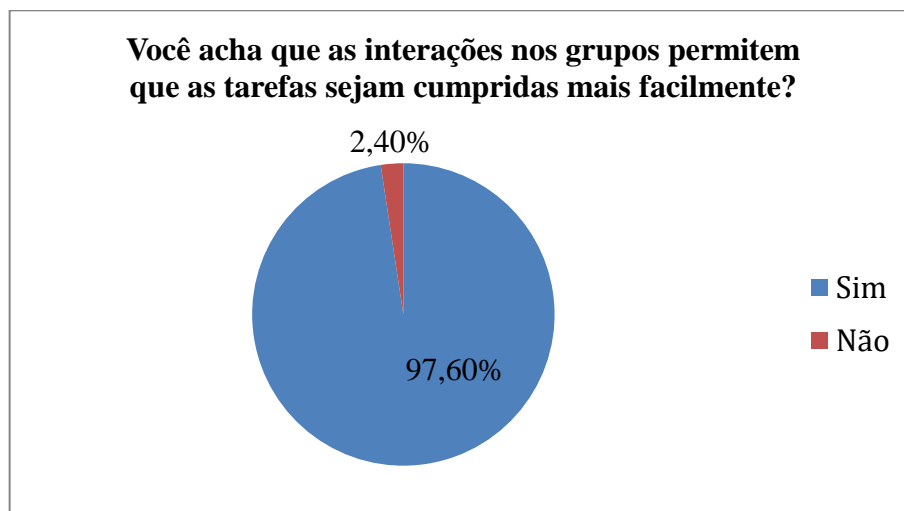


Gráfico 9: "Você acha que as interações nos grupos permitem que as tarefas sejam cumpridas mais facilmente?".

Fonte: Pesquisa da autora.

Ainda nesta seção, foi apresentada uma questão que tinha como objetivo obter dados sobre as interações sociais durante as batalhas de *Raid*. Ao serem questionados se costumam interagir com outros jogadores durante as batalhas, 34,8% dos participantes marcaram a alternativa “Sim. Interajo com os jogadores durante a Raid e também costumo interagir depois, através dos grupos de WhatsApp”; 33,1% marcaram a opção “Sim. Interajo com os jogadores durante a Raid” e 25,7% marcaram a alternativa “Sim. Interajo com os jogadores durante a Raid e também costumo interagir depois, pessoalmente ou através de um chat

privado”. Apenas 6,4% afirmaram não gostarem de interagir com outros jogadores durante as batalhas.

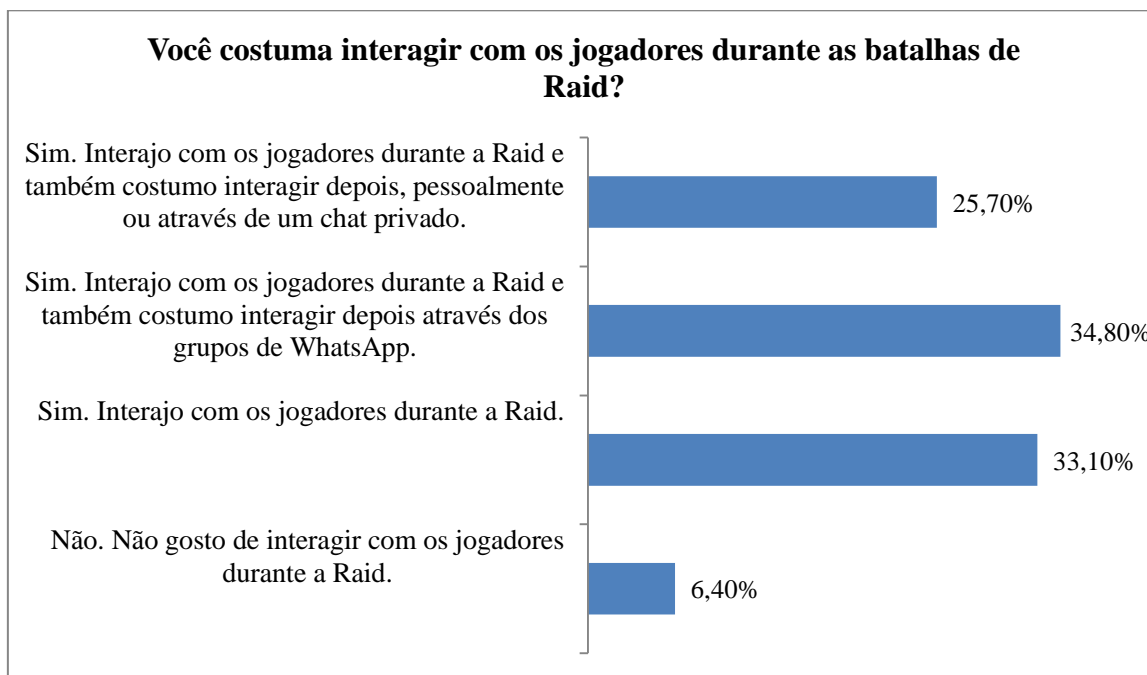


Gráfico 10: "Você costuma interagir com os jogadores durante as batalhas de Raid?".

Fonte Pesquisa da autora.

Na seção 9, foram apresentadas novas afirmativas para que o participante avaliasse o seu nível concordância. Na afirmativa “O jogo Pokémon GO é um ótimo jeito de fazer amigos”, 48% dos jogadores marcaram a opção “concordo totalmente” e 71,3% marcaram a mesma alternativa na afirmativa “Os desafios do jogo Pokémon GO se tornaram mais simples quando feitos em grupo”.

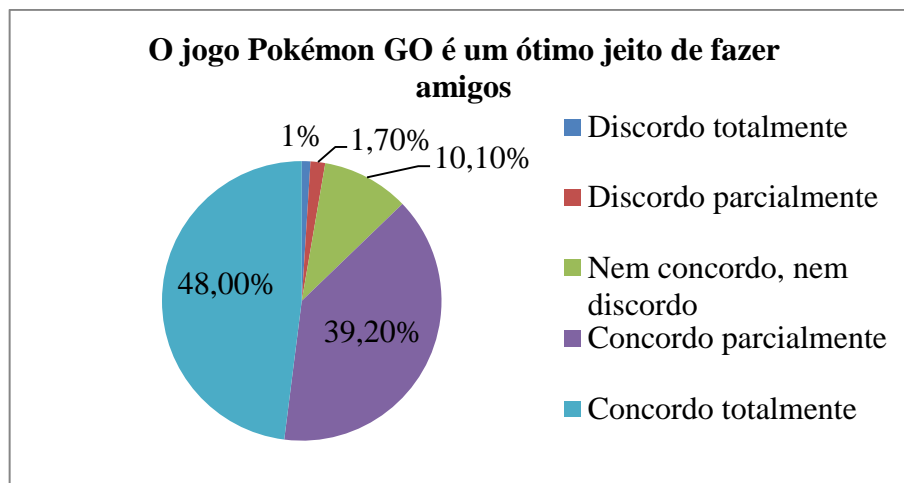


Gráfico 11: "Pokémon GO é um ótimo jeito de fazer amigos".

Fonte Pesquisa da autora.

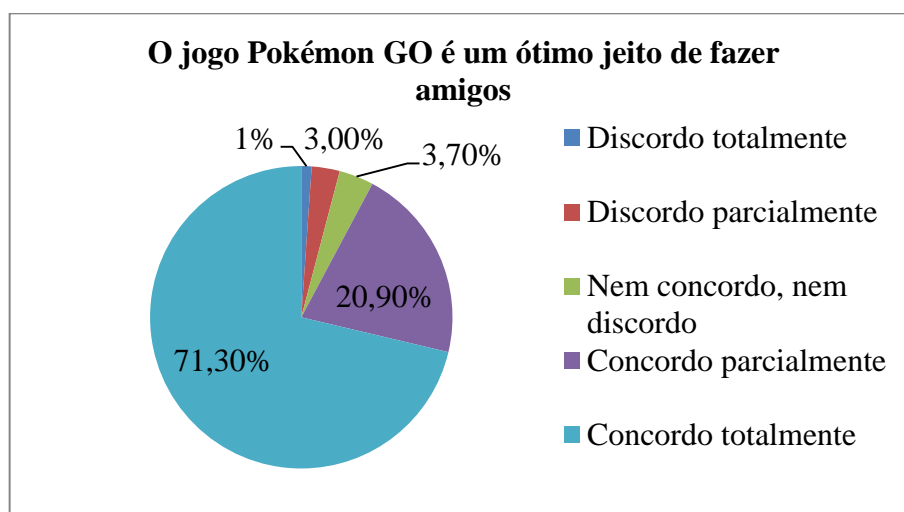


Gráfico 12: "Pokémon GO é um ótimo jeito de fazer amigos".

Fonte: Pesquisa da autora.

Com base nessas contradições é possível perceber que de fato o grande objetivo dos integrantes dos grupos é a realização das tarefas do grupo e não a criação de vínculos afetivos. Entretanto, ao se verem confrontados com questões que detalham melhor as interações sociais mediadas pelo *game mobile*, os participantes são mais favoráveis à ideia de que essas interações são parte integrante de um mecanismo que auxilia a dinâmica do jogo e que, a partir dos fluxos comunicacionais proporcionados pelo *game*, contribuem para que eles construam amizades durante sua jornada.

Para além da questão das interações sociais é possível constatar que o uso dos grupos de mensagens instantâneas potencializam a jogabilidade do *Pokémon GO* e facilitam as

tarefas de tal forma que acabam tornando-se mais um acessório dentro do universo do jogo. Ao tornar-se parte constituinte do *game*, esses grupos passam a atuar dentro da lógica do Círculo Mágico (HUIZINGA, 2001), ou seja, da delimitação lúdica da atividade de entretenimento na qual as regras do jogo e do grupo de mensagem instantânea se confundem e passam a legislar sob o mesmo território informacional. Alguns grupos, por exemplo, delimitam regras que impedem que “trapaceiros” que utilizam aplicativos “*Fly GPS*” ou “*Fake GPS*” participem. “*Fly GPS*” ou “*Fake GPS*” são programações que falsificam a localização real do GPS do jogador, permitindo que ele esteja em qualquer lugar da terra. Para os jogadores desses grupos, o uso destes aplicativos distorceria o principal objetivo do jogo, que seria caminhar pela cidade para completar sua jornada *Pokémon*.

Na seção 7 foram elaboradas duas questões para entender se existe algum critério para que os indivíduos interajam melhor, ou não, com determinada pessoa dentro do grupo. Optou-se por disponibilizar a resposta em formato aberto para que não houvesse direcionamento de respostas. Para a contabilização dos dados, foi realizada uma análise categorial de todas as respostas para enquadrá-las em temas específicos, listados nas tabelas abaixo:

TABELA 1: EXISTE ALGUM CRITÉRIO QUE TE FAÇA INTERAGIR MELHOR COM DETERMINADA PESSOA NO GRUPO?

GRUPO DE RESPOSTA	Porcentagem (%)
NÃO	25,6%
INTERESSES COMUNS	15,5%
SIMPATIA	14,5%
DEDICAÇÃO AO JOGO	12,5%
INTERAÇÃO FORA DO GRUPO	9,8%
INTERAÇÃO DENTRO DO GRUPO	9,4%
DISPONIBILIDADE DE LOCAL E TEMPO PARA JOGAR	6,7%
PARTICIPAR DA MESMA EQUIPE	2,7%
AFINIDADE POLÍTICA	0,7%
REPRESENTATIVIDADE	1,3%
TOLERÂNCIA	0,7%
USUÁRIO DE FAKE GPS	0,3%

Fonte: Pesquisa da autora.

TABELA 2: EXISTE ALGUM CRITÉRIO QUE TE IMPEÇA DE INTERAGIR COM DETERMINADA PESSOA NO GRUPO?

GRUPO DE RESPOSTA	Porcentagem (%)
NÃO	39,7%
FALTA DE EDUCAÇÃO/RESPEITO	11,1%

SOBERBA E/OU EGOÍSMO	9,4%
PRECONCEITO/MACHISMO/HOMOFOBIA	6,7%
TRAPACEIROS/USUÁRIOS DE FLY OU FAKE GPS	5,1%
INTERESSES E VALORES DIFERENTES	4,7%
POSICIONAMENTO DENTRO DO GRUPO	4,4%
FALTA DE INTERAÇÃO DENTRO DO GRUPOS E/OU JOGO	4,0%
AGRESSIVIDADE	3,7%
DIVERGÊNCIAS POLÍTICA	3,4%
FALTA DE DISPONIBILIDADE DE TEMPO E LOCAL PARA JOGAR	2,7%
CONVERSAS PARALELAS AO JOGO	2,0%
PESSOAS QUE NÃO ACEITAM BRINCADEIRAS	0,7%

Fonte: Pesquisa da autora.

De acordo com os dados levantados, é possível concluir que 74,7% dos jogadores afirmaram possuir critérios que possibilitem uma melhor interação com outro participante do grupo e que 60,1% afirmaram a existência de critérios que impeçam a interação com determinada pessoa no grupo. Essas informações sugerem que não somente as relações sociais online interferem na forma como os indivíduos interagem de forma offline, mas que os diversos subgrupos existentes na totalidade do indivíduo social também são levados em consideração para a manutenção das interações e na consolidação de relacionamentos dentro do grupo. Percebe-se, então, que as interações sociais grupais são constituídas não somente do compartilhamento de um *ethos*, mas com base nos diversos aspectos individuais dos sujeitos e o compartilhamento de interesses comuns.

As últimas três questões da seção 9 diziam respeito à atribuição de novos significados aos espaços urbanos utilizados como elementos constituintes do jogo *Pokémon GO*. Assim como em outras questões, nessa seção também foi solicitado que o participante avaliasse o seu nível de concordância com a afirmação em uma escala de diferencial semântico. Um total de 69,9% dos participantes concordou totalmente com a afirmação “Tenho locais preferidos na cidade para jogar Pokémon GO”. A informação se confirma ainda mais nas duas respostas seguintes, nas quais 44,3% dos jogadores concordaram totalmente com a frase “Existem locais da cidade que eu só frequento para jogar Pokémon GO.” e 57,4% apresentaram o maior nível de concordância com a afirmativa “Locais específicos da cidade se tornaram especiais graças ao jogo Pokémon GO”.

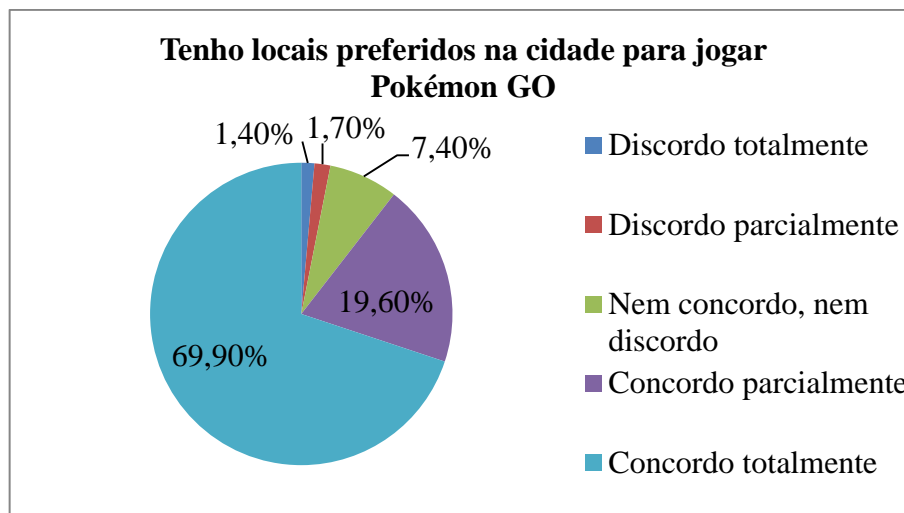


Gráfico 13: "Tenho locais preferidos na cidade para jogar Pokémon GO".

Fonte: Pesquisa da autora.

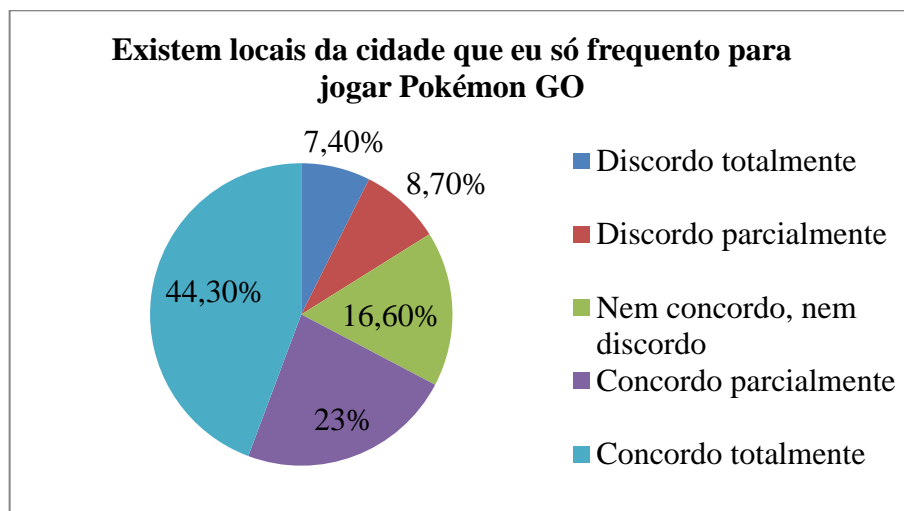


Gráfico 14: "Existem locais da cidade que eu só frequento para jogar Pokémon GO".

Fonte: Pesquisa da autora.

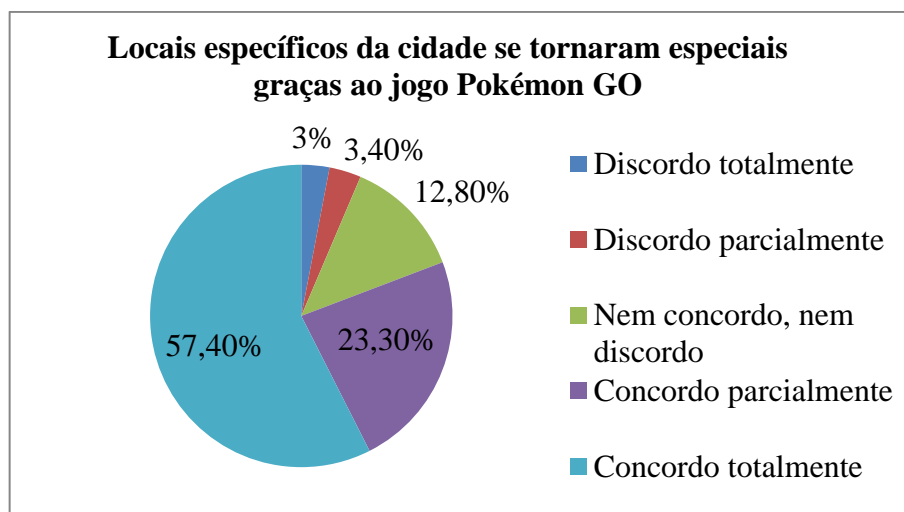


Gráfico 15: "Locais específicos da cidade se tornaram especiais graças ao jogo Pokémon GO".

Fonte: Pesquisa da autora.

A segunda fase da análise Netnográfica diz respeito à forma como os jogadores interagem dentro dos grupos de mensagens instantâneas direcionados às práticas do jogo *Pokémon GO*. Para o levantamento desses dados optou-se por fazer uma observação não-participante exploratória de quatro grupos de *WhatsApp*, durante o período de uma semana. O início da análise se deu no dia 11 de junho de 2019 e terminou no dia 17 do mesmo mês. Algumas observações não estavam inseridas no período escolhido, mas foram acrescentadas no projeto devido à sua relevância para o estudo. Foram escolhidos dois grupos em Niterói: o "OFF Pokémon GO" e "Canelas UFF". Também foram selecionados dois grupos de Macaé: o "Pokémon GO Raid Macaé" e o "POKEfreedom". Os grupos foram escolhidos de acordo com a receptividade dos administradores para a realização da pesquisa.

Durante esse período observou-se que a maior parte das interações grupais, assim como foi sinalizado nos formulários, diziam respeito às tarefas do jogo, principalmente para a marcação de *Raids*. Dentro dos grupos, a marcação de *Raids* acontece através de um sistema de lista, que é atualizada de acordo com o interesse de participação de cada membro do grupo. É importante mencionar que esse sistema se repete em todos os grupos, com diferenças pouco significativas, como uso de emoticons para sinalizar o tipo de *Pokémon*. Como cada *Raid* exige um número determinado de jogadores para completar a tarefa, caso a lista do grupo não atinja um número mínimo de participantes, o encontro é cancelado. Essa repetição das regras dos grupos pode estar relacionada com dois aspectos. O primeiro seria o potencial cibercultural do *game*, que possibilita o compartilhamento de experiências que extrapolam as

barreiras espaciais. Dessa forma seria possível que, através de suas experiências de convívio em outros grupos de *Pokémon GO*, os administradores adotassem as regras e experiências assimiladas para a criação de seu próprio grupo. O outro aspecto diz respeito às organizações tribais conceituadas por Maffesoli (1998). A similaridade do *ethos* compartilhado entre essas tribos proporciona mecanismos e regras semelhantes para o desenvolvimento dos fluxos comunicacionais e para a otimização dos aspectos lúdicos do jogo.

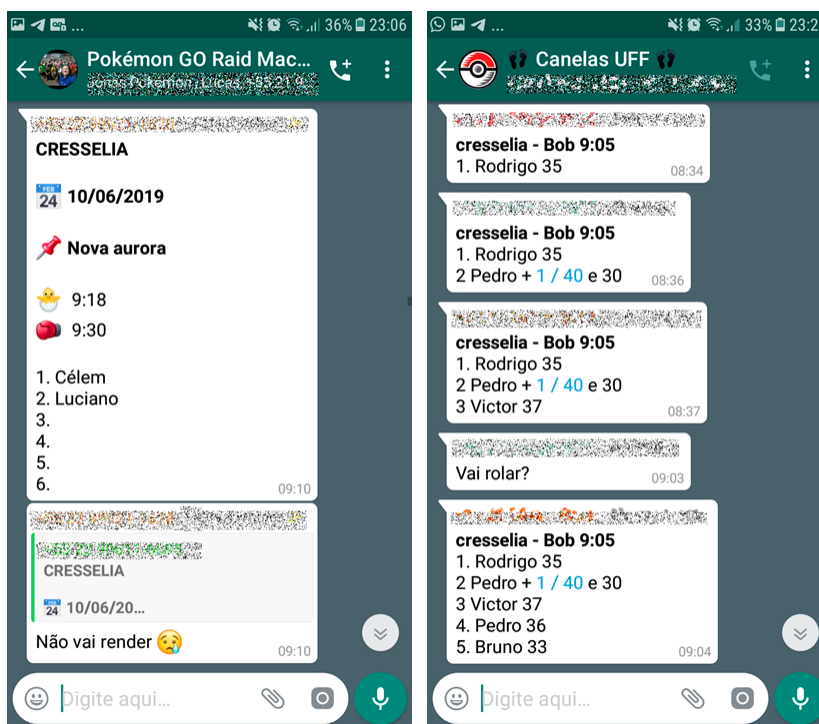


Figura 4: Capturas de tela referentes a marcação e cancelamento de *Raid* realizadas no dia 11 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

Sobre os aspectos ciberculturais do jogo nota-se também um estreitamento das fronteiras espaciais através dos eventos globais de *Pokémon GO*. Na semana em que foi feita a coleta estava acontecendo o “Desafio Global”. Neste desafio, os membros de cada equipe⁸ ao redor do mundo deveriam cumprir 15 milhões de tarefas com o objetivo de obter uma determinada recompensa. Outra parte do desafio consistia em contabilizar um milhão de tarefas realizadas pelos participantes do evento *Pokémon GO Fest* (POKÉMON BLAST, 2019) que é um evento realizado em comemoração ao aniversário do jogo, que aconteceu em Chicago, nos Estados Unidos da América, Dortmund, na Alemanha, e em Yokohama, no

⁸ Ao alcançar o nível cinco, o jogador deverá escolher uma das três equipes disponíveis dentro do jogo: Instinct, Mystic ou Valor.

Japão. Um dos integrantes do grupo “OFF Pokémon GO” estava em Chicago e compartilhava suas experiências com o grupo, como testes referentes às novas dinâmicas de *Raid*, além de combinar trocas de *Pokémon* exclusivos do evento.

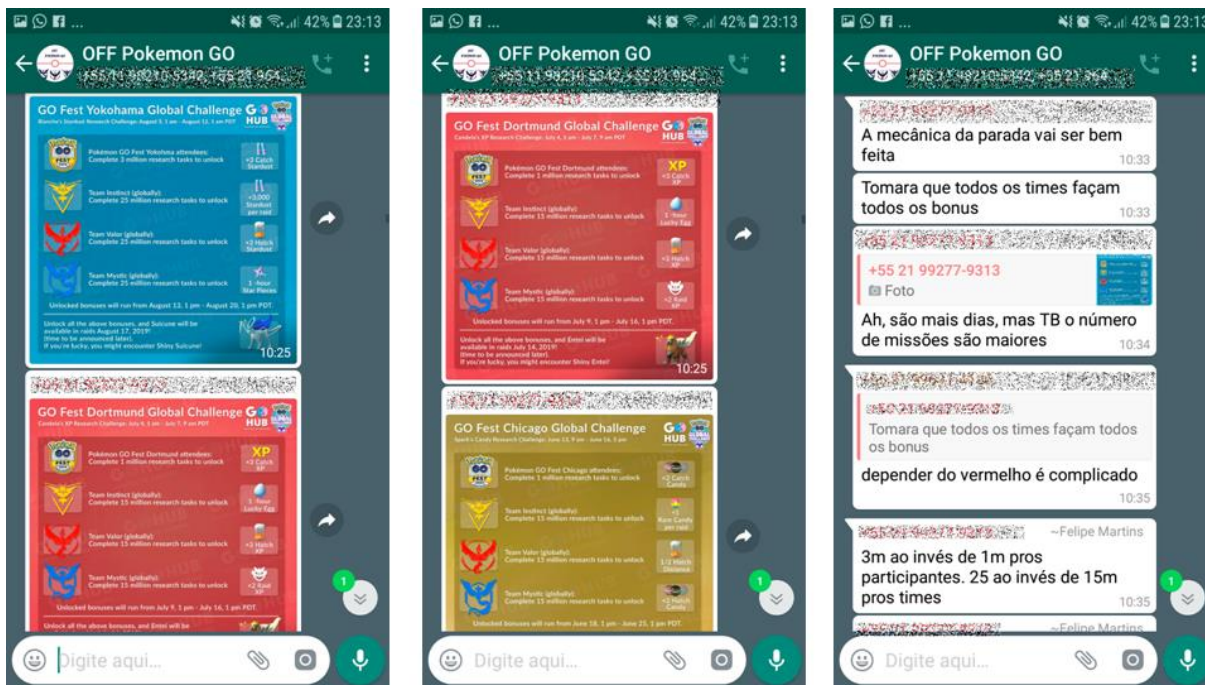


Figura 5: Capturas de tela referentes às tarefas que deveriam ser completadas no evento "Desafio Global" realizadas no dia 12 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

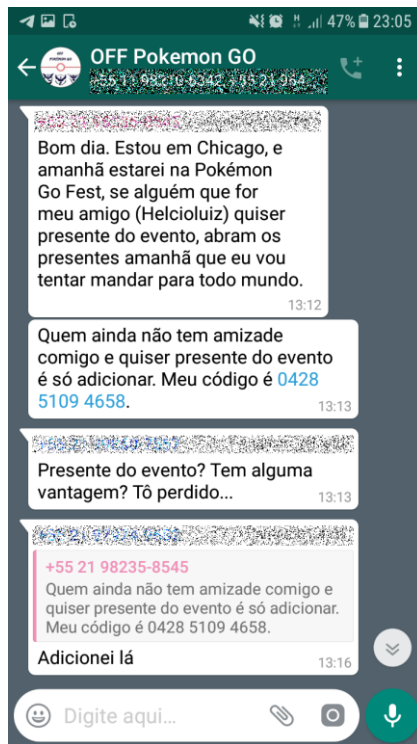


Figura 6: Capturas de tela referentes à troca de *Pokémon* exclusivos do evento *Pokémon GO Fest*, em Chicago, realizadas no dia 15 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

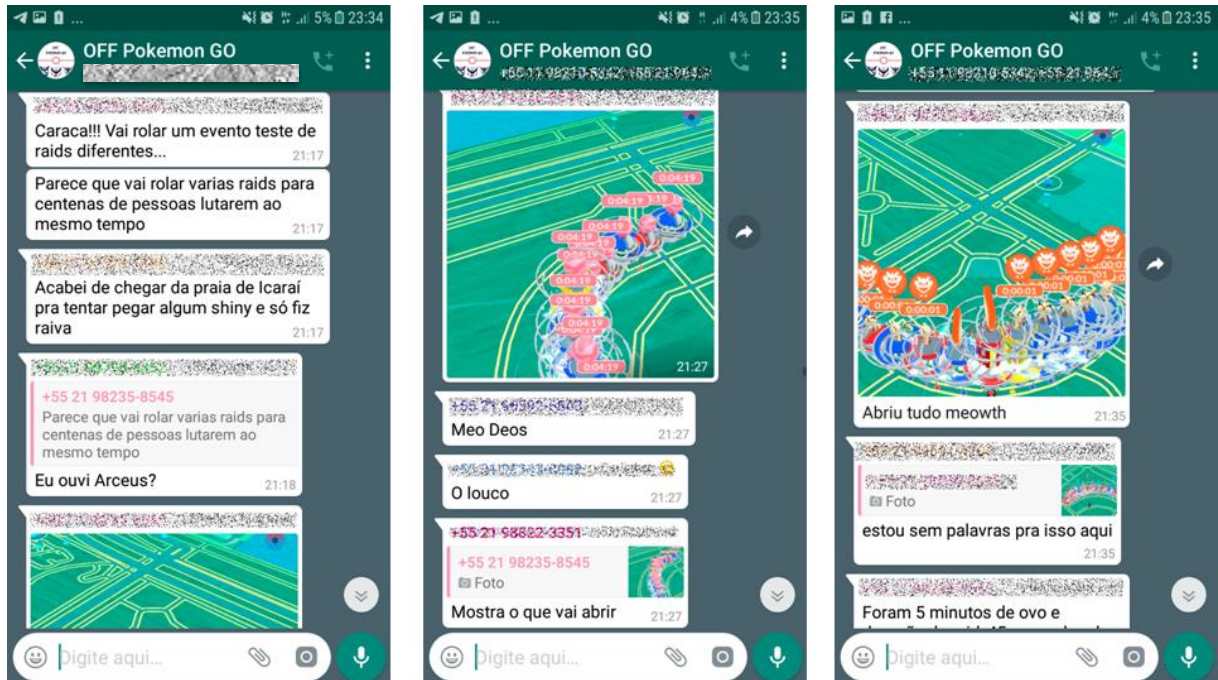


Figura 7: Capturas de tela referentes às novas dinâmicas de *Raid* testadas no evento *Pokémon GO Fest*, em Chicago, realizadas no dia 16 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

Outra dinâmica que aparece muito durante as conversas é o mecanismo usado para atingir níveis de “amizade” dentro do jogo. Para conseguir “amigos” no *Pokémon GO*, o jogador deverá adicionar o “código de treinador” de outro usuário. A partir daí esses jogadores podem trocar itens e *Pokémons*, e quanto mais interações desse tipo realizam mais esses jogadores evoluem o nível de sua amizade no jogo. Diferentemente das trocas de itens, para trocar um *Pokémon* os jogadores devem estar a pelo menos 100 metros de distância um do outro. Ao atingir o maior nível de amizade, que seria “melhores amigos”, e através da realização de ações conjuntas, uma vez por dia, os jogadores podem adquirir um novo status que seria a “Amizade Sortuda”. Esse status garante que todos os *Pokémons* trocados entre esses usuários sejam “Sortudos”, isto é, uma variação que melhora as habilidades de combate dos *Pokémons* e permitem que novos ataques sejam desbloqueados mais facilmente (CANALTECH, 2018). Esses aspectos configuram novas dinâmicas que contribuem para constituição de encontros que acontecem por meio do *game*. Em alguns grupos é disponibilizada uma lista com os códigos de cada treinador do grupo para que seja mais fácil conseguir um grande número de amigos. É importante mencionar que durante algumas conversas, os jogadores sinalizaram preferir adicionar “amigos” que estejam propícios a interação a partir dessas dinâmicas estabelecidas.

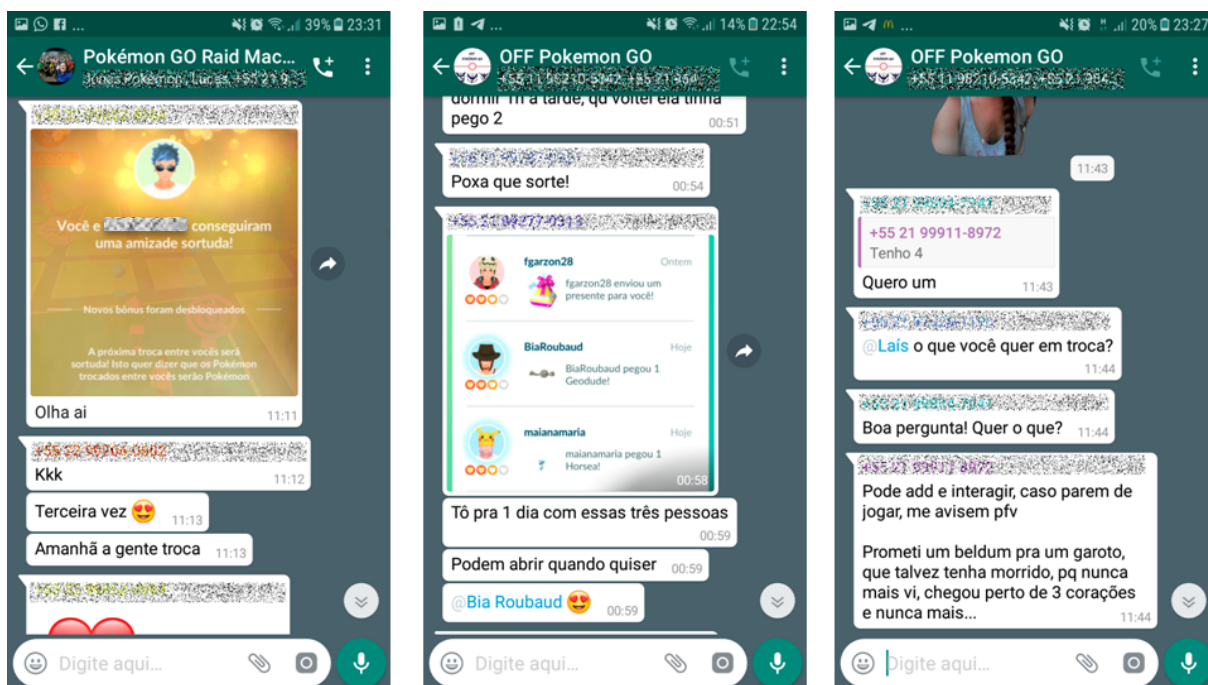


Figura 8: Capturas de tela referentes ao sistema de "Amizades" dentro do jogo, realizadas respectivamente no dia 12, 14 e 17 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

Mesmo que a maior parte das interações grupais estejam relacionadas às dinâmicas do jogo, existe uma grande incidência de assuntos que não possuem relação com os mecanismos de jogabilidade. Nota-se que boa parte das interações dizem respeito a assuntos recorrentes no universo da Cultura Geek e Pop. Durante a coleta de dados, especificamente do dia 11 a 13 de junho, aconteceu em Los Angeles a Electronic Entertainment Expo, mais conhecida como E3, uma feira internacional dedicada a jogos eletrônicos. Nos grupos era comum o compartilhamento de conteúdo referentes ao evento, como lançamento de jogos e novidades sobre outros jogos franquia de *Pokémon GO*. São exemplos desse tipo, de interseção das conversas relacionadas ao anúncio do lançamento do novo jogo da franquia "*The Legend of Zelda*" e interações sobre o anúncio de uma *Pokédex*⁹, limitada dentro do jogo "*Pokémon Sword & Shield*", assunto que gerou muito insatisfação dentro da comunidade.

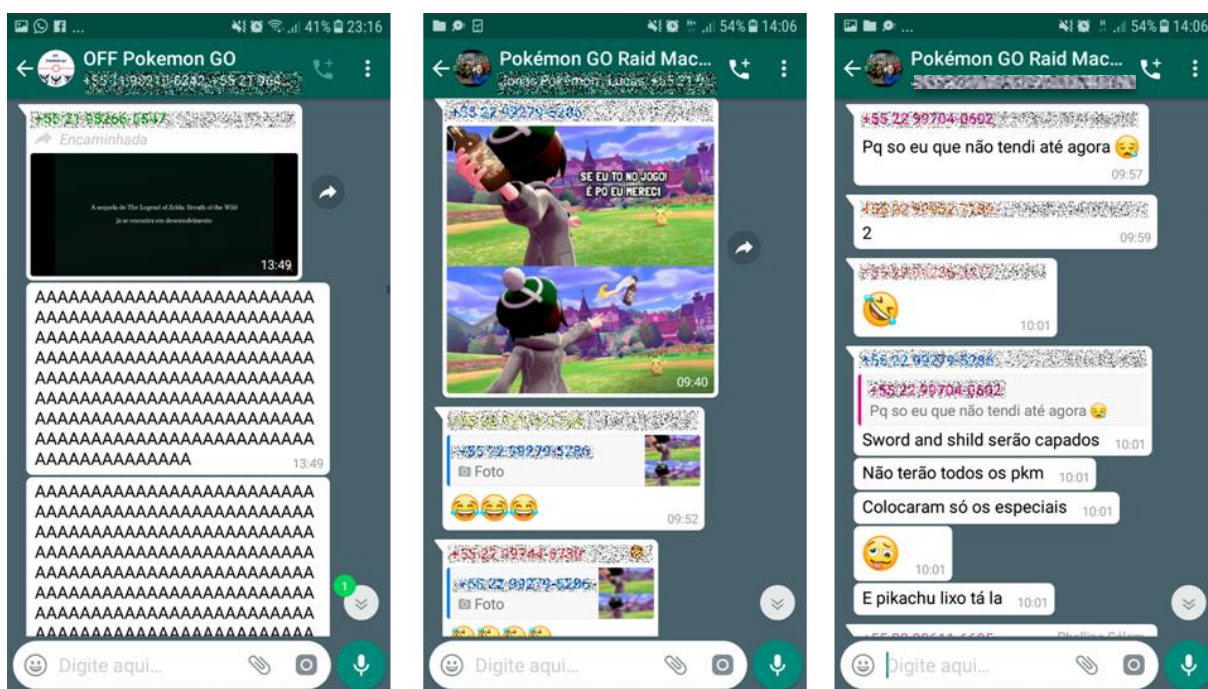


Figura 9: Capturas de tela referentes aos jogos "*The Legend of Zelda*" e "*Pokémon Sword & Shield*", realizadas respectivamente no dia 13 e 17 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

Outras interações observadas apontam para assuntos externos ao universo da Cultura Pop, como discussões sobre política e infraestrutura urbana, por exemplo. Essa incidência de assuntos externos ao jogo corrobora para comprovação de que a fragmentação do indivíduo

⁹ A *Pokédex* é uma enciclopédia virtual usada pelos jogadores de *Pokémon* para registrar os *Pokémons* encontrados. Através da *Pokédex* também é possível saber quais *Pokémons* ainda precisam ser capturados.

tribal, apontada por Maffesoli (1998), transparece no trato social dentro de outras tribos. Além disso, como foi apontado anteriormente, os grupos de *WhatsApp*, da forma como otimizam as funcionalidades do *game*, funcionam como uma espécie de extensão do jogo e parte constituinte do seu *Círculo Mágico*. Assim, se o *Círculo Mágico* colabora para a preservação do território informacional do *game*, é possível deduzir que no momento em que informações cotidianas externas ao jogo aparecem dentro dos grupos, esse círculo para de atuar para as pessoas envolvidas no assunto, mesmo que o grupo faça parte do território informacional do *game*. Isso configura um território informacional fluído e um *Círculo Mágico* móvel dentro dos próprios mecanismos de jogabilidade.

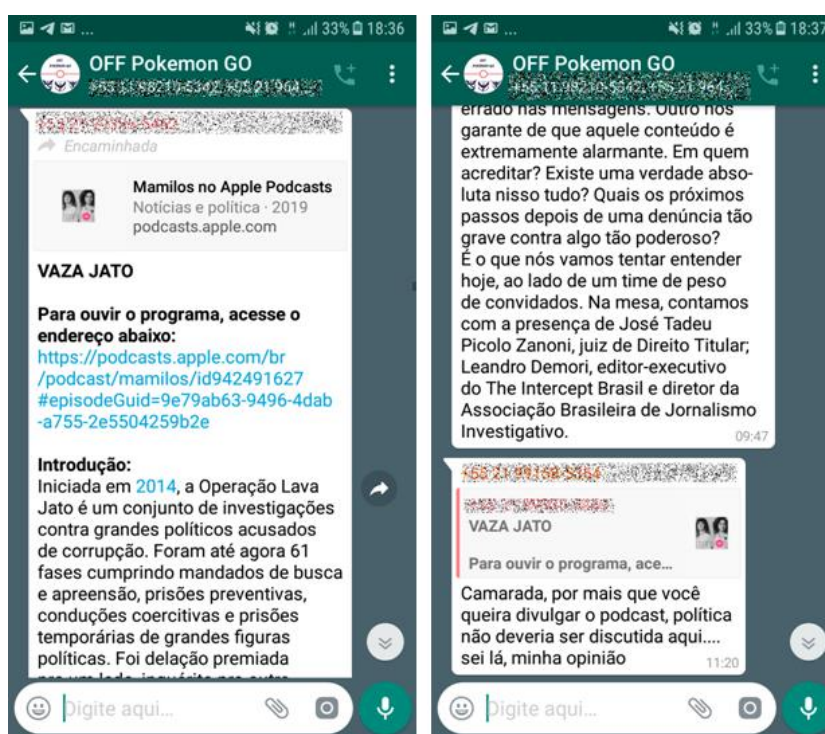


Figura 10: Capturas de tela referentes a discussões políticas dentro do grupo "OFF Pokémon GO", realizadas no dia 14 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora

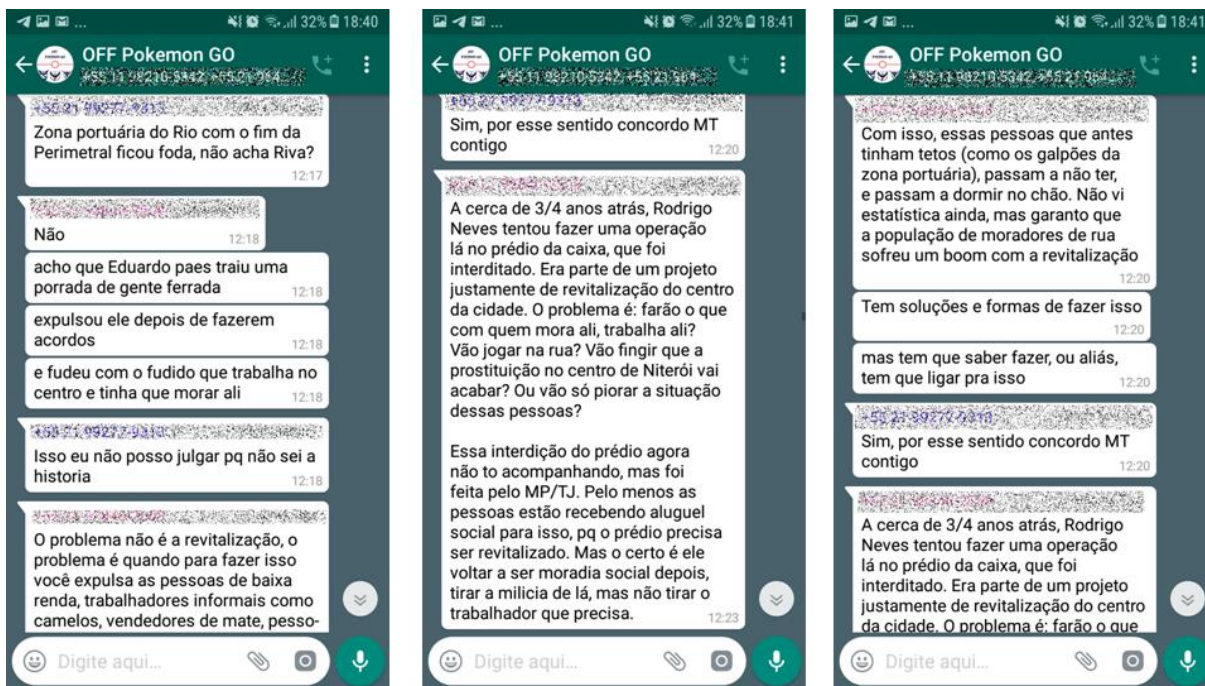


Figura 11: Capturas de tela referentes a discussões sobre infraestrutura urbana dentro do grupo "OFF Pokémon GO", realizadas no dia 14 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora

Com o estudo direcionado aos grupos de *Pokémon GO* também foi possível observar como os espaços físicos e os territórios do jogo acabam se confundindo através da atribuição de novos significados aos espaços urbanos. Nesse sentido, nota-se que, assim como a pesquisa via formulário apontou, alguns locais acabam se tornando mais especiais para determinado grupo. Nos grupos de Macaé nota-se uma grande incidência de marcação de *Raids* no grafite "Menino Talentoso". Já no grupo "OFF Pokémon GO", em Niterói, os jogadores parecem organizar mais encontros no Campo de São Bento - chamado pelos jogadores de CSB -, um jardim público urbano que, além de possuir dois ginásios dentro de seu território, fica em local estratégico para a rota de outros ginásios que ficam em Icaraí. Inclusive, nos grupos de Niterói, foi compartilhado um mapa com os ginásios localizados na região de Icaraí.

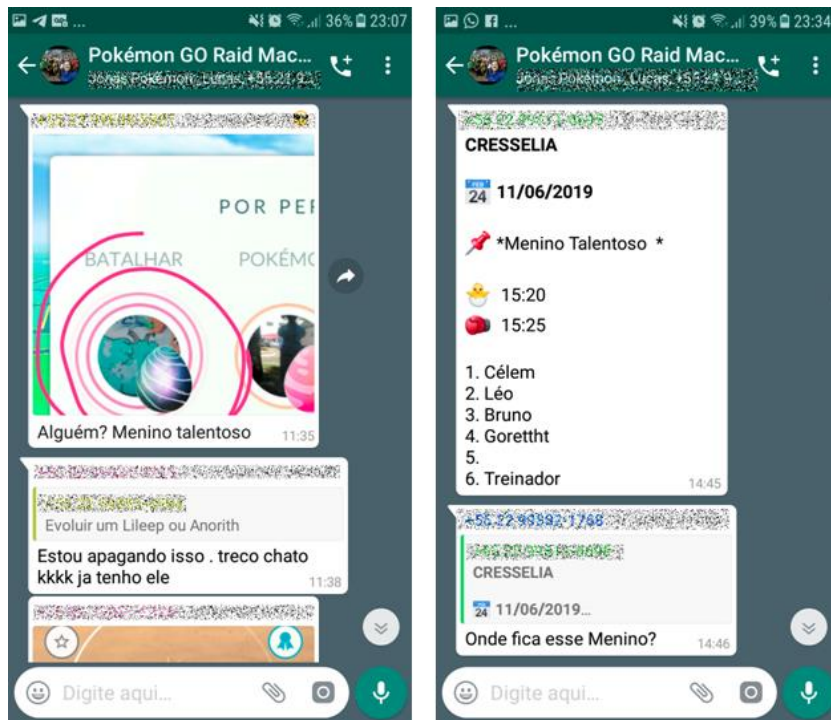


Figura 12: Capturas de tela referentes a locais preferidos de jogo em Macaé, realizadas respectivamente nos 11 e 13 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

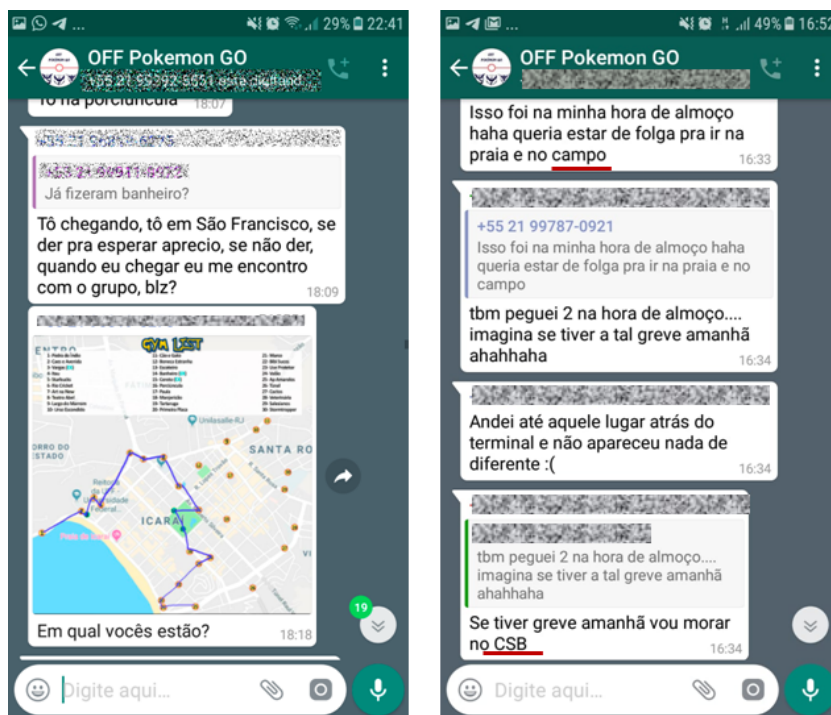


Figura 13: Capturas de tela referentes a locais preferidos de jogo em Niterói, realizada no dia 14 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

Um fator que deve ser notado é que não somente os espaços se confundem, mas, em muitos casos, os próprios significados acabam existindo em uma mesma esfera. Por exemplo: no grupo “*Pokémon GO Raid Macaé*” surgiu um assunto sobre um novo ginásio que foi erguido na Cidade Universitária. Esse ginásio está situado no território do Bloco de Química da universidade. A partir dessa descoberta, alguns jogadores fizeram brincadeiras que relacionam a ação cotidiana de estar na faculdade com as tarefas do jogo. Algo semelhante aconteceu no grupo “*Canelas UFF*”, em que uma *Raid* foi atrasada devido ao horário de início de uma determinada aula. No caso do “*Canelas UFF*”, o próprio grupo já nasce nesse espectro de reconfiguração territorial, justamente por utilizar o espaço da universidade e locais próximos aos *campi* como território de jogo.

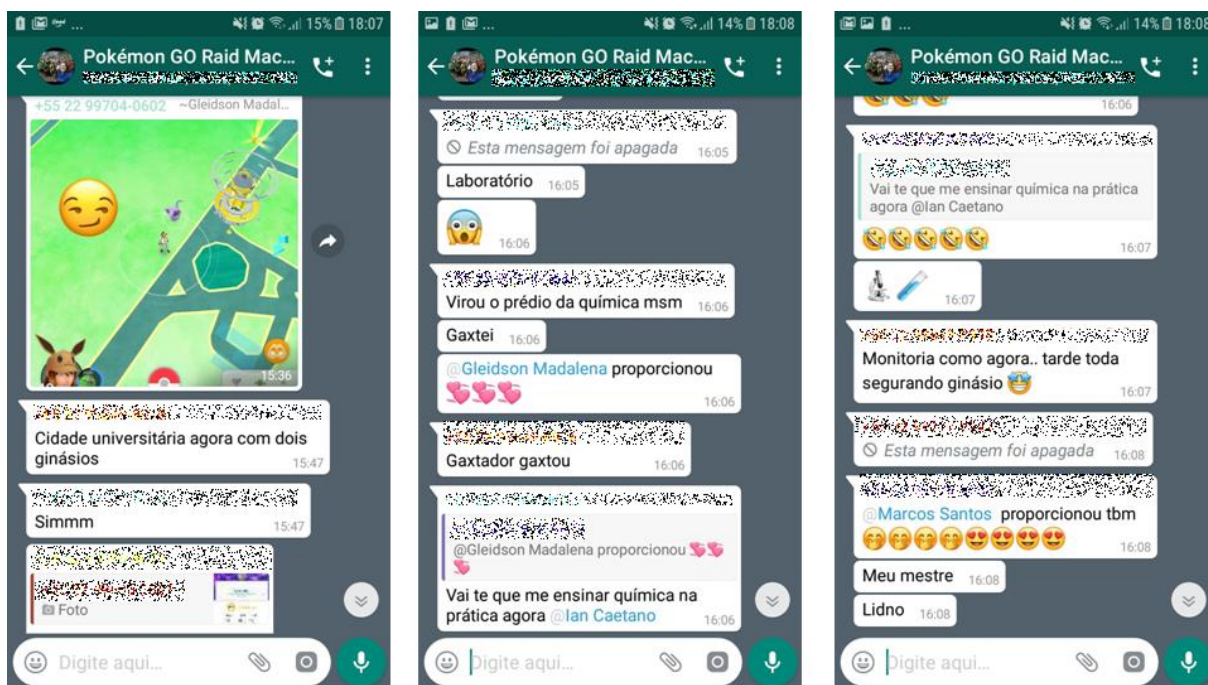


Figura 14: Capturas de tela referentes ao ginásio situado no Prédio de Química da Cidade Universitária de Macaé, realizadas no dia 03 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

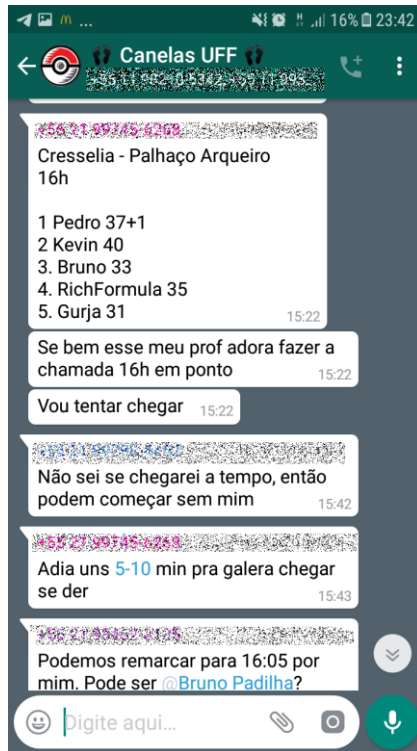


Figura 15: Captura de tela referente a remarcação de *Raid* devido ao horário de aula, realizada no dia 17 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

Outro exemplo dessa coexistência entre cotidiano social e espaços informacionais aconteceu no grupo "*Pokémon GO Raid Macaé*", no qual foi compartilhado um convite para o "Arraiá JuniAPAE", organizado pela Associação de Pais e Filhos de Excepcionais de Macaé. Essa festa junina aconteceria da Praça Veríssimo de Melo, local onde fica situado um ginásio de *Pokémon GO*, e o convite pedia que as pessoas que fossem fazer *Raid* neste local participassem da festa.



Figura 16: Captura de tela referente a festa junina da APAE, realizada no dia 12 de junho de 2019.

Fonte: Pesquisa da autora.

CAPÍTULO 3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento das etapas deste projeto visou compreender a forma como se constituíam os fluxos comunicacionais relacionado ao *game Pokémon GO*, assim como a ressignificação do espaço urbano a partir de experiências lúdicas e sociais. A partir da revisão bibliográfica e da pesquisa Netnográfica foi possível constatar que o *game mobile Pokémon GO*, enquanto produto cibercultural, corrobora para a constituição de organizações grupais com o objetivo do cumprimento das tarefas do jogo. Essas organizações acontecem inicialmente em ambiente online, através de grupos de mensagens instantâneas, mas são expandidas para os espaços urbanos, através de encontros proporcionados pelas dinâmicas intrínsecas ao jogo. Esses encontros contribuem de maneira significativa para a manutenção de vínculos sociais e atribuem novos significados aos espaços urbanos.

Conforme apontado no primeiro capítulo, o fenômeno da Cibercultura (LEVY, 1999), ao proporcionar a integração entre sociedade e ciberespaço, cria um ambiente favorável ao desenvolvimento de novos aspectos sociais. As novas tecnologias que surgem com o advento da cibercultura são responsáveis por alterar a noção de espaço e tempo e corroboram a instauração de uma sociedade mediada pela tecnologia. Essas configurações sociais refletem a fluidez e imediatismo do ambiente digital e organizam-se em uma lógica de rede. Dessa forma, o indivíduo que antes fazia parte de um determinado grupo social, passa a se inserir em diversos núcleos, assumindo um carácter multifacetário. De acordo com Maffesoli (1998), essas novas interações sociais se constituem de maneira extremamente tátil e contribuem para a ampliação das dimensões dos fluxos comunicacionais e para a formação de novas tribos. Essas tribos se organizam em tornos de um *ethos* comum e estabelecem regras para a conservação desse objeto de organização.

Através da pesquisa Netnográfica foi constatado que, dentro dos grupos de *Pokémon GO*, o carácter multifacetário dos indivíduos, do qual nos fala Maffesoli (1998), interfere na manutenção das relações sociais dentro do grupo. Isso quer dizer que os aspectos sociais exteriores à essa organização são importantes para a construção dos fluxos comunicacionais. Dessa forma, é possível perceber que o compartilhamento de um mesmo *ethos* é crucial para o desenrolar dos aspectos lúdicos do jogo, mas apresenta-se como insuficiente para a construção de laços que extrapolam esse ambiente de ludicidade. Se, na Pós-Modernidade, os indivíduos se interligam através de fusão desindividualizante, pode-se presumir, com base nos resultados

da pesquisa, que a cristalização dessas relações acontece através de compartilhamento de experiências de outros subgrupos existentes na totalidade do indivíduo.

Esses resultados comprovam a hipótese de que o *game mobile Pokémon GO*, através de seu ambiente lúdico e das dinâmicas ciberculturais proporcionadas pelos jogos pervasivos, pode contribuir para o desenvolvimento de novos fluxos comunicacionais e o surgimento de novos grupos, que se organizam tanto online quanto offline. Entretanto, os fluxos comunicacionais que se desenvolvem dentro do jogo só se solidificam e promovem a criação de vínculos sociais através do compartilhamento de um imaginário coletivo para além das dinâmicas do próprio jogo.

Algumas tecnologias que surgem com o advento da cibercultura, como os mecanismos de geolocalização e de realidade aumentada, irão proporcionar a constituição de um espaço misto onde o digital e o real coexistem em um mesmo plano. Esses mecanismos potencializam os aspectos lúdicos do jogo *Pokémon GO* enquanto *game* pervasivo e, aliados às interações sociais e organizações grupais permeadas pelo jogo, atribuem novos significados aos espaços urbanos. Através desse estudo, foi possível perceber de forma mais palpável como os aspectos apresentados nos capítulos teóricos se inserem no imaginário do *game*. No que diz respeito às interações sociais, foi possível constatar que os grupos de *WhatsApp* direcionados à prática do jogo, além de proporcionarem novos fluxos comunicacionais, representam um acessório lúdico importante para o desenvolvimento dos usuários dentro do jogo.

De fato, os aspectos lúdicos do *game*, assim como as interações sociais mediadas pelo mesmo, constituem um mecanismo de territorialização pelo qual os espaços reais passam a atuar como territórios informacionais. A dinâmica de atribuição de sentido a locais da cidade que antes não faziam parte do cotidiano dos jogadores reforça a hipótese de que as experiências lúdicas e as interações entre os jogadores atuam na ressignificação dos não-lugares, os espaços de significado efêmeros (AUGÉ, 1994), transformando-os em territórios dotados de memória afetiva. Através do jogo *mobile* pervasivo, o “lugar” e o “não-lugar” acabam coexistindo em uma mesma hiper-realidade, através da fluidez desses espaços.

Também foi possível constatar que esse mecanismo de territorialização que visa a competição entre espaço real e informacional também ocorre dentro dos grupos de *WhatsApp*. Como foi observado que esses grupos funcionam como acessório do jogo, no sentido de serem mecanismos facilitadores, pode-se deduzir que o Círculo Mágico que opera dentro

desses grupos torna-se fluido, ao passo que é atravessado por interações sociais que não cabem dentro do imaginário do jogo.

Através dos resultados desta pesquisa, foi possível traçar um paralelo com as hipóteses levantadas. De fato, as dinâmicas ciberculturais proporcionam ambientes de interação social que permitem uma nova relação entre o real e o virtual, especialmente no que diz respeito aos jogos pervasivos. Além disso, também foi constatado que o ambiente de ludicidade, proporcionado pelos jogos pervasivos através de sistemas de GPS, realidade virtual e a formação de laços sociais oriundos da prática do jogo, pode ressignificar o espaço urbano, transformando não-lugares (AUGÉ, 1994) em espaços dotados de sentido.

Acredita-se que o desenvolvimento desse projeto contribui para as demandas acadêmicas da Universidade Federal Fluminense, referentes aos estudos de Comunicação e Cibercultura, no sentido que agrega conhecimento sobre como os produtos ciberculturais e as dinâmicas intrínsecas ao seu desenvolvimento podem promover mudanças significativas na sociedade e na forma que os indivíduos se relacionam. Esses estudos tiveram como principal objetivo contribuir para que a comunidade tenha ferramentas para o desenvolvimento de um pensamento crítico acerca da forma como as novas tecnologias interferem no cotidiano e possam compreender como o fenômeno da cibercultura contribui para que as delimitações entre os territórios sociais e informacionais se tornem cada vez mais efêmeras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGÉ, Marc, **Não Lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papirus, 1994.

AULETE. **Pervasividade**. Disponível em: <http://www.aulete.com.br/pervasividade>. Acesso em: 28/07/2019.

BULBAPEDIA. **History of Pokémon**. Disponível em: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/History_of_Pokémon. Acesso em: 03/07/2019.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em Rede** – a era da informação: economia, sociedade e cultura. v. 1. São Paulo: Paz & Terra, 2002.

G1. **Pokémon GO para iOS e Android levará monstrinhos para 'mundo real**. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/09/pokemon-go-para-ios-e-android-levara-monstrinhos-para-mundo-real.html>. Acesso em: 11/11/2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LEMOS, André. **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LEMOS, André. Cidade e Mobilidade: telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. **Matrizes**, v. 1, n. 1, 2007.

LEMOS, André. Mídia Locativa e Territórios Informacionais. In **Estéticas tecnológicas. Novos modos de sentir**, Lucia Santaella e Priscila Arantes (eds.). São Paulo: Educ, no prelo. 2007, Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf. Acesso em: 28/07/2019

LEMOS, André. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LEMOS, André. Jogos móveis locativos: Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. **Revista USP**, São Paulo, n. 86, p. 54-65, 2010. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13813/15631>. Acesso em: 03/07/2019.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MONT'ALVERNE, Adelino. Jogos móveis locativos: uma proposta de classificação. **Revista Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 1-18, 2012. Disponível em: http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_19/contemporanea_n19_08_mont_alverne.pdf. Acesso em: 24/06/2019.

POKEMON GO LIVE. **Pokémon GO - Get Up and Go!**. Disponível em: https://pokemongolive.com/pt_br/. Acesso em: 04/08/2019.

OLIVEIRA, Kaio, PORTO, Cristiane e SANTOS, João. Jogos pervasivos, realidade aumentada e teoria ator-rede: ludicidade e educação na cibercultura. In: Encontro Internacional de Formação de Professores - ENFOPE, 10., Fórum Permanente Internacional de Inovação Educacional - FOPIE, 11., Aracaju, v. 10, n. 1, 2017. **Anais Eletrônicos**. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/index.php/enfope/article/view/5152/1679>. Acesso em: 24/06/2019.

PINTO, Diego e ARAGÃO, Cláudia. Tecnologias da Informação em Comunicação: O Papel dos games na Espacialização da Comunicação. In: XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste - intercom. Juazeiro, 2018. **Anais Eletrônicos**. Disponível em: <https://docplayer.com.br/134412972-Tecnologias-da-informacao-em-comunicacao-o-papel-dos-games-na-especializacao-da-comunicacao-1.html>. Acesso em 30/07/2019.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia, A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade. In SANTOS, Edméa e WEBER, Aline . A criação de atos de currículo no contexto de espaços intersticiais. **TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, v. 7, p. 41-60, 2013. Disponível em: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/educacao_7/artigo.html. Acesso em 30/07/2019.

SUPPORT POKÉMON GO. **Batalhas Raid**: junte-se aos Treinadores de todas as equipes para derrotar o Raid Boss. Disponível em: <https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/pt-br/articles/115009004747-Batalhas-Raid>. Acesso em: 11/11/2018.

VAZQUEZ, Sonia Andrea Lugo. **Jogos em ambientes pervasivos**. Porto Alegre, 2009.

WIKIPÉDIA. **Ciberativismo**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ciberativismo>. Acesso em: 24/06/2019.

WIKIPÉDIA. **Fandom**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fandom>. Acesso em: 24/06/2019.

WIKIPÉDIA. **Lista de jogos da série Pokémon**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_jogos_da_série_Pokémon. Acesso em: 03/07/2019.

ANEXO A:

04/07/2019

Pesquisa para TCC sobre interação no Pokémon GO

Pesquisa para TCC sobre interação no Pokémon GO

Essa pesquisa busca coletar dados para servir como base para uma investigação sobre os fluxos comunicacionais proporcionados pelo jogo mobile Pokémon GO.

As informações coletadas aqui serão utilizadas para a produção de um Trabalho de Conclusão do curso de graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense - UFF.

Suas respostas serão registradas de forma anônima e as informações pessoais que você compartilhar serão confidenciais.

Por intermédio deste Termo são garantidos os seguintes direitos:

- (1) solicitar, a qualquer tempo, maiores esclarecimentos sobre a pesquisa*;
- (2) sigilo absoluto sobre nomes, local de trabalho e identificação pessoal;
- (3) opção de solicitar que determinadas falas e/ou declarações não sejam incluídas em qualquer documento oficial, o que será prontamente atendido;
- (4) desistir, a qualquer tempo, de participar da pesquisa.

*Para maiores esclarecimentos, entrar em contato com a aluna Juliana Bittencourt Santiago Vieira, através do e-mail julianasantiago@id.uff.br.

*Obrigatório

Seção sem título

1. **"Declaro estar ciente das informações constantes neste 'Termo de Consentimento Livre e Esclarecido', e entender que serei resguardado pelo sigilo absoluto de meus dados pessoais e de minha participação na Pesquisa." ***

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Ir para a pergunta 2.*
- Não *Ir para "Obrigada pela participação! "*

Obrigada pela participação!

Se você entrou nessa página é porque decidiu não participar dessa pesquisa.

Antes de mais nada, gostaria de agradecer o seu interesse em conhecer essa investigação.

Caso queira entender melhor as motivações que impulsionaram essa pesquisa, entre em contato com a aluna responsável através do e-mail julianasantiago@id.uff.br.

Pare de preencher este formulário.

Pesquisa sobre interação no Pokémon GO

2. **Idade: ***

Marcar apenas uma oval.

- Abaixo dos 15 anos
- Entre 15 e 18 anos
- Entre 19 e 21 anos
- Entre 22 e 24 anos
- Entre 25 e 30 anos
- Acima dos 30 anos

3. Gênero **Marcar apenas uma oval.*

- Feminino
 Masculino
 Outros

4. Em qual cidade você mora? *

5. Com que frequência você joga Pokémon GO? **Marcar apenas uma oval.*

- Todo dia
 Até cinco vezes por semana
 Até três vezes por semana
 Não joga

6. Você participa atualmente de algum grupo de mensagens instantâneas (WhatsApp, Telegram, etc) de jogadores de Pokémon GO? **Marcar apenas uma oval.*

- Sim *Ir para a pergunta 7.*
 Não *Ir para a pergunta 8.*

Grupos de WhatsApp

7. De quantos grupos você participa? **Marcar apenas uma oval.*

- 1
 2
 3
 4
 5 ou mais

Interação nos grupos de WhatsApp

Avalie sua interação nos grupos de Pokémon Go no WhatsApp em uma escala de 1 a 5, sendo 1 pouco e 5 muito.

8. Converso sobre assuntos relacionados ao jogo. **Marcar apenas uma oval.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Marco raids através dos grupos. **Marcar apenas uma oval.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Converso sobre assuntos que não estão relacionados ao jogo. **Marcar apenas uma oval.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Observo as interações, mas não participo. **Marcar apenas uma oval.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Uso os grupos para conhecer pessoas novas. **Marcar apenas uma oval.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Interação nos grupos**13. Existe algum critério que te faça interagir melhor com determinada pessoa no grupo? Explique. ***

14. Existe algum critério que te impeça de interagir com determinada pessoa no grupo? Explique. *

Batalhas de Raid**15. Você costuma realizar batalhas de Raid em grupo? ****Marcar apenas uma oval.*

- Sim
 Não

16. Você acha que as interações nos grupos permitem que as tarefas sejam cumpridas mais facilmente? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

17. Você costuma interagir com os jogadores durante as batalhas de Raid? *

Marcar apenas uma oval.

- Não. Não gosto de interagir com os jogadores durante a Raid.
 Sim. Interajo com os jogadores durante a Raid.
 Sim. Interajo com os jogadores durante a Raid e também costumo interagir depois, através dos grupos de WhatsApp.
 Sim. Interajo com os jogadores durante a Raid e também costumo interagir depois, pessoalmente ou através de um chat privado.

Leia as afirmativas abaixo e diga se concorda o discorda delas

18. O jogo Pokémon GO é um ótimo jeito de fazer amigos. *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Linha 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

19. Os desafios do jogo Pokémon GO se tornam mais simples quando feitos em grupo. *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Linha 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. Tenho locais preferidos na cidade para jogar Pokémon GO. *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Linha 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. Existem locais da cidade que eu só frequento para jogar Pokémon GO. *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Linha 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. Locais específicos da cidade se tornaram especiais graças ao jogo Pokémon GO. *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Linha 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Encerramento

04/07/2019

Pesquisa para TCC sobre interação no Pokémon GO

Muito obrigado por sua participação nesta pesquisa!
Qualquer dúvida, entre em contato com a aluna responsável através do e-mail
julianasantiago@id.uff.br.

Powered by
 Google Forms