

## A DISPONIBILIDADE EM HEIDEGGER: O JOGO POKÉMON GO E A TÉCNICA MODERNA

Janaina Teles<sup>1</sup>

### RESUMO

Este artigo propõe um estudo com base na teoria de Heidegger. Pretende-se refletir sobre a interação entre homem e o jogo do *Pokémon Go*, perpassando o que Heidegger discorre ser o homem como uma coisa disponível, porquanto a essência da técnica moderna desafia não apenas as coisas, mas também o próprio ser humano. Quando este se entrega a algo, ele é, automaticamente “convocado” tornando-se também um “objeto de pesquisa”, pois o ser humano não tem a técnica sobre o seu controle. Para isso, foi proposto um estudo de campo através de entrevista com jogadores do *game Pokémon Go*, partindo de questões que abordam o processo de interação entre homem e jogo. Para tanto, revelou-se haver relação entre a essência da técnica moderna com o que sucede com o homem enquanto interage com o jogo *Pokémon Go*.

**Palavras-chave:** entretenimento; jogo; técnica; essência; pokémon.

Parte da sociedade não deixa de acompanhar os avanços e descobertas que a tecnologia vem desenvolvendo. Essa imersão tecnológica provocou mudanças na sociedade que atingiram a forma como as pessoas se comunicam e se relacionam. Grande parte dos investimentos da indústria é para o entretenimento, para os *games*, que, a propósito, é o avanço tecnológico do seu suporte que faz movimentar a indústria (SOUZA, 2010). Diante dessa realidade, encontra-se a oportunidade de discursar o impacto desse *interactive entertainment*, termo usado para fazer menção à indústria de games, sobre o homem (SOUZA, 2010).

Os avanços tecnológicos proporcionam ao indivíduo tanto atividades de lazer e entretenimento quanto atividades obrigatórias, relacionadas ao trabalho que este pode ser para fins de estudo como para o ganho salarial. Quando há uma pessoa interagindo com um aparato tecnológico, pode-se notar que alguns esquecem do mundo que o rodeia, desligando-se dos outros ou mesmo das coisas ao seu redor. E ao falar de jogos, nota-se na relação jogador e jogo que, é exigido o executar tanto da atividade mental quanto determinadas ações com o corpo.

---

<sup>1</sup> Pesquisadora é aluna do 3º ano do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Adventista de São Paulo e participa do Grupo de Pesquisa em Comunicação (GECCOM). E-mail: jana.telespp@gmail.com

Espera-se que, ao longo do texto, fique claro que o intento aqui, não é destacar desde o nascimento até a propagação do *game*, mas encaminhar a abordagem para pontuar determinadas ações que ocorre com o homem e jogo enquanto estão interagindo, mostrando que há uma conformidade com a essência da técnica moderna.

### **A Questão da Essência da Técnica Moderna**

Pensar a técnica como um meio para um fim, um fazer humano ou como aparelhos tecnológicos é afastar-se de sua essência. Essa essência amarra-se a quem a nega ou a confirme “apaixonadamente” e Heidegger (1977)<sup>2</sup> não deixa de refletir essa questão. Como ele mesmo afirma, se a técnica for definida como um conjunto de dispositivos tecnológicos, estaríamos tentando encontrar uma descrição para ela. Do contrário, ao enxergar através da sua essência, como modo de desvelar o ser, evitando pensar se ela faz bem ou mal (DUARTE, 2009, p. 4), far-se-á desabituaado da concepção tradicional da técnica. Pois, “técnica não é a mesma coisa que a essência da técnica” (HEIDEGGER, 1977. p. 4).

Na maior parte das vezes, a técnica tem sido representada quanto a condução de meios para obtenção de fins, ou seja, faz-se alguma coisa por meio do manusear de algo para obter-se um resultado. É possível encontrar outras definições da técnica que tenham respaldo na explicação acima, como a descrição encontrada no dicionário de Filosofia de Abbagnano (2003, p. 940): “[...] T. é o que diz respeito ao comportamento do homem em relação à natureza e visa à produção de bens.”. Contudo, o resultado obtido dependeria tão somente da intervenção humana. Portanto, como intitula Heidegger (1977, p. 5), uma “atividade humana” ou “definição instrumental e antropológica da técnica”. Tanto o fazer e o uso dos “equipamentos, ferramentas e máquinas”, quanto as “necessidades e fins” que servem pertencem ao que é a técnica. Isto é, a técnica procede de instrumentos (*instrumentum*),<sup>3</sup> um meio para que alcance um resultado. Nesse sentido, o filósofo alemão fala da central elétrica e geradores, do avião a jato e da máquina de alta frequência como meios inventados pelo homem para fins que ele mesmo estabeleceu com intuito de atender suas próprias necessidades. Essa maneira comumente de como a técnica é apresentada, é, para Heidegger, uma forma correta de se dizer.

---

<sup>2</sup> Neste trabalho, os conceitos citados a partir do texto de Heidegger, *The Question Concerning Technology, and Other Essays*, são de tradução livre.

<sup>3</sup> O *instrumentum* é relacionado ao ato de empilhar, construir ou organizar. Heidegger compara a palavra com o substantivo na língua alemã *Einrichtung*, que quer dizer instalação e que pode ser entendido como arranjar, empregar, ajustar e meio.

Embora não seja um erro pensar a técnica como instrumento, meio ou fazer do homem, Heidegger (1977) nos adverte haver um problema<sup>4</sup> com essa determinação, o de que não seria necessário o pensar a essência da técnica. O que o leva a desconfiar dessa definição para a técnica é a de que “quando concebemos a técnica como meio [...] somos levados a pensar que o problema da moderna tecnologia se resumiria ao bom controle e domínio de seu uso e emprego”, sendo que isso não pode ser a resposta ao problema, o ponto final (DUARTE, 2009, p. 5-6). Para livrar-se desse perigo, Heidegger afasta-se do modo tradicional e mesmo, das “concepções habituais” de como se pensava a técnica para, só então, “liberar a sua essência” (LEOPOLDO E SILVA, 2007, p. 369).

O filósofo alemão discorre sobre a doutrina aristotélica da causalidade: (*ver-na-lassen*) que tem a ver com a produção de algo e denomina a isso um trazer à luz, a existência ou mesmo um revelar. Essa causalidade tem uma relação com a *poiéses*<sup>5</sup>, por agir no interior dela, e deve ser entendida como um desocultar (DUARTE, 2009). Daí o porquê de a compreensão heideggeriana dizer ser a técnica uma forma de desocultar/revelar, e não simplesmente um meio (HEIDEGGER, 1977) e, portanto, uma constituição de mundo. Como então ocorreria essa constituição de mundo a ser desocultada/revelada pela técnica? Seria através de um pensar de forma técnico, jeito que ver as coisas como disponibilidade, como coisas a nossa disposição, basta que as entendamos como funcionam. Isso é a vontade do homem de domínio, “Tudo se reduz ao lidar de modo adequado com a técnica enquanto meio [...] Nós iremos dominá-la” (HEIDEGGER, 1977, p. 5). Portanto, vontade de poder sobre a técnica. Deste modo, são as coisas que sempre se apresentam como coisas disponíveis, elas sempre se revelam para nós, não se conhece algo meramente.

Em contraponto, a técnica moderna também é uma forma de desocultar/revelar, apesar de não ser um desocultamento daquele que provém da *poiésis*. O que ocorre na técnica moderna é no sentido de um “desafiar que estabelece para a natureza a exigência de fornecer energia suscetível de ser extraída e armazenada enquanto tal” (HEIDEGGER, 1977, p. 14), ou seja, a técnica moderna é uma afronta à natureza, no sentido de provoca-la.

Esse desocultar acontece em que a energia escondida na natureza é explorada, o que é explorado é transformada, o que se transforma é armazenada, o que está armazenado é, por sua vez, distribuído e o que é

---

<sup>4</sup> “[...] nas primeiras décadas do séc. XX foi que começou a manifestar-se o que hoje se chama de o problema da T. [...]” (ABBAGNANO, 2003, p. 940).

<sup>5</sup> A palavra é denominada como um produzir. A *poiéses* “natural” é aplicado ao sentido de uma flor florescendo, ou seja, acontece naturalmente. Na produção *techné*, “intervem a técnica”. Na *episteme*, trata-se do conhecimento do tipo de produção, se é “natural” ou “técnica” (LEOPOLDO E SILVA, 2007).

distribuído é renovadamente comutado. Explorar, transformar, armazenar e distribuir são modos de revelar (HEIDEGGER, 1977, p. 16).

Será apresentado aqui o exemplo da história dos índios de Taos, no Novo México, para explicar a disponibilidade – terra como coisa disponível, afim de apontar essa vontade de domínio do homem. Quando espanhóis apresentaram aos índios ferramentas para que arrasem a terra, os instrumentos foram rejeitados pelos índios que pensavam ser isso algo que machucaria o seio da terra (SEUBOLD *apud* TOMAZ, 2016). A terra se apresentava, diante dos espanhóis, como disponibilidade de onde poderiam retirar matérias para seu benefício. Portanto, como algo que podiam dominar. Já os índios consideravam a terra quase que como uma “deidade” e mesmo assim, viam nela algo que também os beneficiava.

Mostra-se, então, que a condição da coisa que está sempre em disponibilidade faz surgir a concepção da *Gestell* (armação), que é a essência da técnica. O rio Reno está disponível para a indústria da hidrelétrica para fornecer energia. Ele está encomendado pela indústria para o uso dela, pois está edificado na ou para a central elétrica. Assim, “rio é possibilidade de acionar turbinas” (LEOPOLDO E SILVA, 2007, p. 370). “O revelar que governa a técnica moderna é um desafiar [*Herausfordern*]”<sup>6</sup> (HEIDEGGER, 1977, p. 14).

Até aqui, vimos a questão da essência da técnica que desafia as coisas e que as coisas estão aí, disponíveis e que as coisas se revelam a nós. Contudo, a essência da técnica desafia não apenas as coisas, mas também o próprio ser humano. Assim, revelando que ele não tem a técnica sobre o seu controle, “porque o homem é desafiado mais originariamente do que são as energias naturais, isto é, no processo do requerer, ele nunca será uma mera subsistência” (HEIDEGGER, 1977, p. 18). Ele também é apresentado como um que está disponível. O homem também é apresentado como algo a ser desafiado pela técnica. Heidegger defende que as coisas são entes, e o ser humano não escapa ao ente, inclusive ele próprio (homem) é um ente. Ente é igual a tudo aquilo que existe, aquilo que refiro, aquilo que falo e posso pensar nele. Afinal, só penso naquilo porque ele existe (ABBAGNANO, 2003). A tudo aquilo (coisas) que o homem se põe em contato vem a ser algo possível de se desocultar.

Se, portanto, o homem, ao pesquisar e observar, persegue a natureza enquanto uma região de seu representar, *então ele já é convocado por um modo de desabrigoamento que o desafia a ir ao encontro da natureza enquanto um objeto de pesquisa*, até que também o objeto desapareça na ausência de objeto da subsistência (HEIDEGGER, 1977, p. 19, grifo nosso).

---

<sup>6</sup> *Herausfordern* significa desafiar, chama para uma ação. É demandar adiante/prévio (HEIDEGGER, 1977, p. 14).

Há relação entre a essência da técnica moderna com o que sucede com o homem enquanto interage com o jogo *Pokémon Go*? Como se desdobra essa conformidade?

### **O Jogo *Pokémon Go***

Segundo Souza (2010), os primeiros *games* foram criados com base no contexto histórico da Guerra Fria, eram simples e nada atrativos. Dos anos 50 até os dias atuais, essa indústria de entretenimento cresceu e tem revolucionado a vida e o tempo de muitas pessoas. Primeiro, os *games* foram desenvolvidos para computadores, e só depois, distribuídos para outras plataformas, “game para computador, console caseiro, arcade, e hoje se fala em game online e *mobile game* (para celular, iphone)” (SOUZA, 2010, p. 2). No documentário *A Era do Videogame*, o fundador do ATARI, Nolan Bushnell, diz que os *games* são uma “forma de arte muito complexa e poderosa”, foram e são evoluídos com intuito de atrair muitos admiradores. Desde o primeiro contato com a pessoa a interação é essencial e isso levará o jogador a retornar ao jogo.

O *Pokémon Go* revolucionou o mercado de entretenimento como um dos primeiros jogos de realidade aumentada para *smartphones*. Posterior a seu lançamento, levou crianças, jovens e adultos às ruas para cumprir o objetivo que o jogo convoca, capturar e treinar os *Pokémons*<sup>7</sup>. De acordo com Milgram e Kishino (1994)<sup>8</sup>, jogos de realidade aumentada se classificam como uma tecnologia que casa o real com o virtual. Possibilita a quem está jogando tanto interação como uma maior dimensão para o executar da tarefa exigida, proporcionando uma impressão de levar o jogador para dentro do virtual – da telinha.

O jogo<sup>9</sup> funciona através de um círculo de alcance, para capturar um monstinho é necessário que ele esteja dentro deste círculo, pois é o que possibilita que sejam capturados. Se não aparecer monstinhos, o Incenso pode ser usado para atraí-los. Quando houver um *Pokémon* dentro do círculo é necessário clicar nele para que abra a tela de captura. Após essa ação é ativado o modo de realidade aumentada, sendo isso o que possibilitará a visualização do *Pokémon*, pois faz com que o celular fique em formato de câmera. Então, o jogador fará uso dos pokebolas (*pokeball*, *greatball* e *ultraball*) que devem ser atirados nos monstinhos, mas também é possível encontrá-los gratuitamente nos *pokestops* ou comprá-los. Quando o

---

<sup>7</sup> “O game toma como base o desenho animado japonês *Pokémon* (Poketto Monsuta, literalmente “monstros de bolso”)” (CARMO; FERREIRA, 2016, p. 1).

<sup>8</sup> Com base em *A taxonomy of mixed reality visual displays*, tradução livre.

<sup>9</sup> Informações colidas em: *Pokémon Go*. In. TRAVELROUTES. 2016. Disponível em: <<http://www.travelroutes.com.br/guia-pokemongo/>>. Acesso em: 10 nov. 2016.

*Pokémon* é capturado, o jogador ganha um *Stardust* e um *candy* referente ao monstrinho capturado para ajudar a fortalecê-lo e evoluí-lo. Também é apresentado o CP que apresenta as informações quanto ao poder de luta do monstrinho. Obviamente que, quanto maior for o valor do CP, mostra-se que mais forte é o *Pokémon*.

Ao entrar no seu primeiro ginásio e atingir o nível 5, que é quando começará a participar de batalhas, o jogador pode escolher um dos três times de *Pokémons*, liderados pelos pássaros *Moltres – Team Valour*, *Articuno – Team Mystic* e *Zapdos – Team Institic*. É possível pôr um *Pokémon* como vigia do ginásio, mas isso o impossibilitará de fortalecer ou evoluir seu poder, ou então pode-se enfrentar o atual campeão. Quando se desafia um *Pokémon*, tem-se acesso à tela de batalha e zerando o HP do rival o objetivo é alcançado. Mas, caso seja o seu *Pokémon* que perdeu HP, através dos *Positions – tipos de rua*, pode recuperá-los. O adversário pode ser atacado de forma simples com um clique sobre o monstrinho que pertence ao jogador. Caso queira um ataque especial, terá de pressionar o *Pokémon*, esperar carregá-lo para só então, soltar. Para ser o vencedor do jogo é preciso conquistar o maior número de estádios que tem na cidade e, quando for conquistar novos, o jogador deve não esquecer de proteger os outros já conquistados para que não os perder. O jogo disponibiliza outros tipos de truques que ajudam o jogador a se beneficiar ante os adversários – *Egg/Incubadora*, *Luccy Egg*, *Bag Upgrade*, *Poke Storage Upgrade*.

Basicamente, através da geolocalização, que identifica a localização de onde o jogador está, é preciso caminhar e mirar o smartphone para um local que identificará a aproximação de monstrinhos para capturá-los e aumentar o seu *status*. Deste modo, o que se percebe é a abertura de acesso possibilitada pelo jogo, em que não há restrições de locais onde os *Pokémons* possam ser manifestados, o que significa que podem ser capturados em escolas, museus, parques, lojas, hospitais, cemitérios etc.

### **Metodologia de Pesquisa**

De acordo com Jorge Duarte (2009), escolher o método mais eficaz para a efetivação dessa pesquisa é de suma importância para a coleta de dados precisos. Assim, para realizá-la exigiu-se, portanto, uma análise qualitativa, pois a “técnica qualitativa”, por meio de uma entrevista, é útil para a coleta de experiências subjetivas a partir da observação, da percepção e da experiência dos informantes.

Para isso, foi elaborado um questionário afim de esclarecer e sustentar a hipótese deste projeto, porquanto, devido à tamanha “riqueza e diversidade” de conhecimentos possíveis de serem coletados, a entrevista tem como objetivo fornecer informações para compreender um

problema (DUARTE, 2009).

O público-alvo selecionado para contribuir com essa pesquisa é composto por 11 entrevistados do sexo masculino, entre 16 e 26 anos, residentes na cidade de Engenheiro Coelho – SP. Deseja-se abordar a experiência pessoal do entrevistado enquanto interage com o jogo *Pokémon Go*, sondar as ações produzidas pelo jogador após o contato com o *game*, assim também como o seu perfil. No que diz respeito a essa pesquisa, tratando-se da coleta de informações que ajudarão a compreender a condição humana, a pesquisa é de campo.

Para a identificação desses elementos, será trabalhado o tipo de entrevista semiaberta. Esta segue um roteiro de perguntas elaboradas para guiar a entrevista.

## **Resultados**

Objetiva-se com esta pesquisa analisar a relação que o jogador desenvolveu com o jogo, propondo assim, uma crítica à luz da questão da técnica. Para tanto, a análise é feita com o *game Pokémon Go*, que promove uma interação dando a impressão de que o jogador foi conduzido para dentro da tela do celular, da mesma forma que se tem a impressão de ter o lugar transferido para a plataforma do dispositivo.

O questionário (Anexo 1) foi aplicado diretamente ao entrevistado, a entrevistadora perguntava e o indivíduo respondia uma a uma as questões que a ele eram apresentadas e que foram gravadas.

A terceira pergunta tem como finalidade apresentar o tempo gasto em interação com o jogo, pois o alcance do objetivo do jogo depende do tempo investido procurando um *Pokémon*. Os resultados mostram que 85% dos jogadores investiam uma hora ou mais do seu dia com o *game*, enquanto que os outros 15% disseram não passar de uma hora jogando.

A questão quatro tem o foco de saber onde o jogador fazia-se presente para executar o jogo. Para os jogadores “Não tinha um lugar, qualquer lugar era hora para jogar”, não importava se era a faculdade e isso inclui não só os corredores, mas as salas de aula também, fila de banco, fila de hospital, ponto de ônibus, parque, praças, em casa, no quarto, na rua andando de carro, no shopping e até mesmo dentro das lojas, “Pra todo lado”.

A quinta pergunta questionava o motivo pelo qual o jogador escolhia tais lugares para jogar. O lugar, como vimos acima, não importa, o que, também, não elimina a escolha de um local para ir jogar: “Mas a gente sempre fazia questão de passar em um determinado local para poder recarregar as bolinhas”. A questão é: “Estava sem fazer nada e jogava”, “Jogava pra passar o tempo. Ligava pra ver se tinha um *Pokémon* por perto”, já que “Antes não tinha pontos específicos para encontrar *Pokémons*, então tinha que sair procurando”.

Os dados apresentados acima, revelam que um dos itens que leva o jogador a investir horas e horas do seu tempo interagindo com o jogo é a liberdade de poder jogar em qualquer lugar e a qualquer momento. Há os *Pokestops* e um *Pokémon* poderá aparecer em questão de segundos, e não tem como prever em qual lugar ele vai aparecer.

A sexta pergunta tem como objetivo saber como se aproveitava o ambiente em que se estava jogando. Em sua minoria, o jogador dizia aproveitar o ambiente em que estava e com as pessoas com quem estava: “Como deixava o celular no bolso, eu prestava atenção no ambiente. Às vezes, parava e olhava o celular e colocava de volta no bolso”, “Normalmente, a gente só segura o celular e fica mais em família conversando e só quando vibra o celular que a gente vê qual *Pokémon* que apareceu ou se não a gente pega as bolinhas quando aparece os *Pokestops*”. Pois a tentativa de encontrar um *Pokémon* e alcançar um alto número de estádios conquistados após uma batalha leva a grande maioria dos jogadores a total foco para a tela do smartphone.

A realidade virtual é o foco principal do olhar do jogador que aproveita o local onde está pela virtualidade: “eu não reparava o local e sim onde estavam os *Pokémons*”, “Eu procurava me desconcentrar do mundo e conseguir as conquistas do jogo”, “Eu dava atenção para o jogo, em raras exceções para o lugar”, “Comia e jogava. Eu geralmente ia pra fazer alguma coisa e aproveitava pra jogar”, “Joguei em lugares que eu estava só de passagem, então o ambiente não me interessava”.

Não é necessário que o individuo saía de um local para outro com o único intuito de jogar, o simples fato de já não estar fazendo algo o leva a decidir por ter o celular em mãos com o jogo ligado. Da mesma forma que, ao estar passando por um local, pode ser que ali tenha um *Pokestop* e que seja possível a aparição de um *Pokémon*. O respeito e a apreciação pelo local não exercem nenhuma influência no jogador, não são importantes. Afinal, o que mais importa se o jogador tem a oportunidade de encontrar aquele *Pokémon* com o CP, informações que revelam a força do *Pokémon*, mais alto, ou se ele pode encontrar aquele monstinho que ele ainda não havia capturado?

Diante dos dados apresentados acima, pode-se chegar a conclusão de que todas as coisas estão a serviço da técnica até mesmo o homem. Todos são vistos pela técnica como coisas disponíveis a ela. Assim, o homem perde a sua condição primordial e passa a ser um objeto disponível para a tecnologia. Ele não é apenas um mero jogador, ele é quem terá que dar o seu tempo, o seu lazer, suas escolhas, suas experiências a serviço do jogo *Pokémon Go*.



A técnica moderna age aqui, pois “é o agir técnico que dá ao homem, hoje, sua essência” (CRITELLI, 2002, p. 87), provocando-o e desafiando-o ao se relacionar com o mundo durante o tempo em que interage com o jogo. Tudo então, fica comprometido.

Aqui também, faz-se manifesto o controle da essência da técnica moderna sobre o ambiente. A técnica moderna requisita do lugar a aparição, ou melhor, o desabrigar de algo. Mas, em que sentido seria isso uma afronta, um desafiar? Seria no sentido de que o ambiente está disponível ao jogo. Sem o ambiente dentre do *Pokémon Go*, não seria um jogo de realidade aumentada e que provavelmente não traria a sensação de estar dentro do virtual. O ambiente está convocado para servir o jogo.

Assim, tanto o homem quanto o ambiente são “impelidos pela técnica que lançamos diante de nós como nossa requisição e única possibilidade” (CRITELLI, 2002, p. 87).

### **Considerações Finais**

Como há uma relação entre o ser humano e a tecnologia atuando juntos para que tal acontecimento se desdobre – as técnicas de jogada; o homem, está disponível para a técnica moderna como objeto. Seu tempo, sua apreciação pela natureza, o tempo de lazer com outros, todos estão comprometidos ao que se refere ao jogo. Mostrando, assim, que o homem está pronto para ser explorado.

Diante de tais resultados, também foi possível perceber que, nessa situação, não só o homem é tomado como “objeto de pesquisa” pela técnica moderna, mas o próprio lugar em que a realidade aumentada faz uso para o desenrolar do jogo. A essência da técnica moderna toma a natureza, o ambiente e qualquer lugar como objeto de estudo e os desafia. De tal objeto espera-se que seja revelado um *Pokémon*.

Com os resultados da análise apresentados acima, é possível afirmar que essa relação se dá através de como o homem é tido como disponibilidade para o jogo, em qualquer momento e lugar, às vezes, até mesmo o impedindo de perceber e aproveitar o que está ao seu redor. Já o ambiente, escolhido pelo jogador, é convocado a um serviço para que revele algo e dele depende o sucesso do jogo.

## Referências bibliográficas

A ERA DO VIDEOGAME. **Documentário**. Discovery Channel Brasil. 5 episódios (aproximadamente 45 min cada). s.d.

ABBAGNANO, N. **Dicionário de filosofia**. Trad: Ivone Castilho Benedetti. ed. 4. rev. e ampl. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CARMO, F; FERREIRA, G. **Revista Adventista**. Disponível em: <[http://www.unasp-ec.com/excelsior/wp-content/uploads/2016/09/RA\\_Set\\_PokemonGO.pdf](http://www.unasp-ec.com/excelsior/wp-content/uploads/2016/09/RA_Set_PokemonGO.pdf)>. Acesso em: 25 out. 2016.

CRITELLI, D. *Martin Heidegger e a essência da técnica*. In: **Margem**, São Paulo, n.16, 2002, p. 83-89. Disponível em: <<http://www4.pucsp.br/margem/pdf/m16dc.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2016.

DUARTE, A. **Heidegger e a técnica**. In: Filósofos na sala de aula. Ed. Vinicius de Figueiredo. São Paulo: Berlendis&Vertecchia, 2009.

DUARTE, J; BARROS, A. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. ed. 2. São Paulo: Editora Atlas S.A, 2009.

HEIDEGGER, M. **The question concerning technology and other essays**. New York: Harper & Row. Publishers. Inc, 1977.

LEOPOLDO E SILVA, F. **Martin Heidegger e a técnica**. Scientle Studia, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 369-374, 2007.

MILGRAM, P.; KISHINO, F. **A taxonomy of mixed reality visual displays**. 1994. Disponível em: <[http://web.cs.wpi.edu/~gogo/hive/papers/Milgram\\_IEICE\\_1994.pdf](http://web.cs.wpi.edu/~gogo/hive/papers/Milgram_IEICE_1994.pdf)>. Acesso em: 26/10/2016.

SOUZA, I. **A história do entretenimento interativo: sobre a construção do sentido de interação social in game**. n. 01, p. 14, 2010.

TOMAZ, T. Alteridade e tecnologia: implicações da fenomenologia de Martin Heidegger. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 39., 2016, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2016.

## ANEXO 1 - Questionário – *Pokémon Go*

1. Quando baixou o jogo *Pokémon Go*?
2. Com que frequência costumava jogar?
3. Quantas horas gastava com o jogo?
4. Em quais lugares você jogava?
5. Por que você jogava ali?
6. Como você aproveitava o momento naquele lugar?
7. Por que baixou o aplicativo?
8. Tem algo que fez em algum momento enquanto jogava que foi para alguém ou para você: engraçado, arriscado, irritante etc.?
9. Você ainda joga?