**JOGOS PERVASIVOS E FLUXOS COMUNICACIONAIS EM CONTEXTO DE PANDEMIA: UM ESTUDO DOS GRUPOS DE *WHATSAPP* DE JOGADORES DE *POKÉMON GO***

**Juliana Bittencourt Santiago Vieira[[1]](#footnote-1)**

**Alexandre Farbiarz[[2]](#footnote-2)**

**Resumo:** Essa pesquisa propõe uma análise dos grupos de *WhatsApp* de usuários do *game* *mobile Pokémon GO* da cidade de Niterói, acerca da forma como jogos pervasivos, por meio de aspectos lúdicos e mecanismos tecnológicos, proporcionam fluxos comunicacionais associados à sua prática e busca compreender de que forma esses fluxos se reinventam em um contexto de Pandemia. Acredita-se que esses fluxos são constituídos a partir de novas dinâmicas de organização grupal que se desenvolvem na Pós-Modernidade, assimilando aspectos ciberculturais. Essas interações, proporcionadas por intermédio do jogo, aliadas aos mecanismos de Geolocalização e Realidade Aumentada, contribuem para a ressignificação do espaço urbano, atuando na formação de lugares dialógicos.

**Palavras-chave:** Cibercultura; Jogos Pervasivos; Pokemon GO; Isolamento social; Pandemia.

**Introdução**

Esse estudo se propõe a 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 associados à prática do jogo em contexto de isolamento social.

Diante da pandemia ocasionada pelo COVID-19 em 2020, governos ao redor do mundo adotaram medidas para conter a disseminação do vírus, dentre elas o isolamento social, que restringe a circulação de pessoas exceto para atividades consideradas essenciais. Esse cenário proporcionou formas alternativas de vivência em sociedade e demandou a rápida adaptação de empresas que tiveram suas atividades diretamente afetadas.

Nesse contexto é que se insere o Pokémon GO, o jogo é uma parceria da Pokémon Company com a Nintendo e a Niantic e que foi lançado no Brasil em 2016. *Pokémon GO* consiste em 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*. Para que o jogador complete os objetivos do jogo, é preciso que ele explore as regiões de sua própria cidade. Em determinados pontos da região o jogador encontrará PokéParadas e Ginásios, que geralmente se localizam em locais públicos como museus, monumentos, shoppings, dentre outros.

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.

O jogo *Pokémon GO* tornou-se um aplicativo popular, atingindo a marca de 21 milhões de *downloads* durante a 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 (*Ibid*.).

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 exigem 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. De acordo com Aragão e Pinto (2018), 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” (*Ibid*., p. 8).

Em se tratando de um jogo pervasivo, isto é, que se apropria do espaço urbano como mecanismo de ludicidade, o *Pokémon GO* foi atualizado durante o período de isolamento, modificando a mecânica central do jogo. O objetivo principal deste estudo é analisar a dinâmica dos jogos pervasivos e o desenvolvimento de fluxos comunicacionais associados à prática desses jogos, além de compreender como, através de alterações nos mecanismos de jogabilidade do *game*, esses fluxos acontecem durante o período de isolamento social.

A sociedade contemporânea está sofrendo diversas mudanças que estão cada vez mais ligadas à fatores tecnológicos, e isso 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. Por isso, essa pesquisa apresenta sua relevância ao propor uma análise sobre como os *games mobiles* pervasivos, em especial o *Pokémon GO*, contribuem para mudanças significativas no desenrolar das relações sociais e como estas são reconfiguradas diante de um cenário de crise e isolamento social, alterando a organização social e até mesmo a percepção geográfica do espaço no qual o indivíduo se insere.

**Metodologia**

Essa pesquisa busca atualizar os dados analisados pelos autores, através do TCC intitulado “O papel dos jogos pervasivos no desenvolvimento de fluxos comunicacionais e na ressignificação do espaço urbano: uma Netnografia dos grupos de *Pokémon GO*”. Para que fosse possível compreender como os aspectos analisados foram alterados durante o período de isolamento social, foram adotados os mesmos métodos utilizados anteriormente. Foi 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 dois grupos da cidade de Niterói. Essa cidade foi escolhida com base em experiências empíricas anteriores à elaboração deste estudo. Além disso, esse local faz parte do cotidiano da pesquisadora, o que facilitaria a observação dos grupos e a aplicação do questionário.

**Desenvolvimento**

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.

[...] 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 (*Ibid*., p. 17).

Para o autor, uma das consequências do crescimento do ciberespaço é a formação de um ambiente comunicacional universal, orientado por 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 [...]” (*Ibid*., p. 127). Por consequência, essas comunidades que se interconectam podem proporcionar uma infinidade redes de conhecimento, constituindo uma inteligência compartilhada que emerge por 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” (*Ibid*., p. 127).

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. (*Ibid*., 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.

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. Durante o período de isolamento social, as comunidades virtuais se tornam muito importantes pois corroboram para a manutenção das relações sociais constituídas fora do ambiente digital e preservação do imaginário coletivo.

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, 2001, p. 26)

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 táctil: na massa a gente se cruza, se roça, se toca, interações se estabelece, cristalizações se operam e grupos se formam. (*Ibid*., p. 102)

A esse novo espírito pós-moderno, que “assegura a solidez do corpo eclesial” (*Ibid*., 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.

Para Maffesoli, o homem é um ser social, constituído por uma série de relações que nascem a partir de ações e retroações. Dessa forma, esse “solidarismo” - que o autor vai chamar de religião da sociedade - a partir da nova lógica dos fenômenos grupais, contribuirá 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” (*Ibid*., 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, então, uma diferenciação do homem moderno, isto é, o indivíduo social, e 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. (*Ibid*., 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 deste projeto 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”. Mesmo durante o período em que se faz necessário o isolamento social, acredita-se que o solidarismo construído pelos grupos de *WhatsApp* de jogadores de *Pokémon GO* contribui para que o jogo seja um elemento importante para o cotidiano dos indivíduos envolvidos na organização tribal, que visam a preservação de seu *ethos.*

Tendo conhecimento que o objeto teórico se constitui como um *game* pervasivo, isto é, uma nova forma do jogo que amplia as experiências lúdicas, antes restritas ao *game*, para o mundo físico (VAZQUEZ, 2009), é importante compreender como essa pervasividade dialoga com a questão da formação de tribos e formação de lugares dialógicos. Essas experiências ampliadas, proporcionadas pelo jogo, se constituem não somente através de dispositivos heterogêneos que permitam uma interconectividade baseada no conceito de “sempre ativo”, mas também podem estar ligadas a ressignificação do próprio espaço físico.

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. (*Ibid*., p 18)

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” (*Ibid*., 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.

Por exemplo, através do *Pokemon GO*, os jogadores têm acesso a um mapa que não só representa o espaço do jogo, mas a própria região na qual se encontram 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 quotidiana perdem validade” (*Ibid*., p. 16). 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. Acredita-se que os grupos de *WhatsApp* funcionam como uma espécie de extensão do jogo e parte constituinte do seu Círculo Mágico, configurando um território informacional fluído e um Círculo Mágico móvel dentro dos mecanismos de jogabilidade, já que representam um elemento lúdico dentro do território do jogo, facilitando as missões propostas em *Pokémon GO*.

Para Augé (1994), a ideia de lugar está atrelada a uma construção de sentidos na qual esse espaço se insere 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, ambientes de lazer, 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. (HUIZINGA, 2001, p. 73)

No mapa do jogo existem locais de grande importância para o ambiente lúdico, que são os “Ginásios” onde acontecem as *“Raids”*, ou seja, batalhas coletivas com o objetivo de derrotar um *Pokémon Boss*. Os Ginásios, de forma geral, representam locais públicos e de fácil acesso, como um shopping ou até mesmo uma parede com grafite. Partindo de Augé (1994), alguns desses espaços podem ser classificados como não-lugares, entretanto, ao tornarem-se locais de encontro de tribos, são ressignificados dentro do Círculo Mágico. Portanto, para o *game*, estes espaços tornam-se locais simbólicos que corroboram não somente para a tacticialidade do jogo, mas também para a criação de redes de relacionamento (VEIRA, 2019).

Segundo Augé (1994), o lugar e o não-lugar não 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.

Para adaptar os mecanismos de ludicidade do jogo, em um cenário de pandemia, a *Niantic* fez alterações no *Pokémon GO* que permitiram que os jogadores continuassem jogando dentro de casa. Além dobrar o raio de alcance dos treinadores, ou seja, a distância física que o treinador precisa estar do ponto onde ocorrerá a captura de *Pokémons*, das Poképaradas e dos Ginásios, foi implementado o sistema de Batalha de *Raid* remota através da compra na loja do jogo de uma “Passe de Raid a Distância”. As batalhas remotas estão limitadas a cinco jogadores remotos por ginásio, mas as recompensas pelas vitórias são as mesmas para todos os jogadores independente da forma de participação.

**Hábitos dos jogadores de *Pokémon GO* durante a quarentena**

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.

Nossa investigação busca compreender se as atualizações feitas pela desenvolvedora do jogo, durante o período de Pandemia, interferem na formação de tribos e na ressignificação do espaço urbano. Para responder essas questões, optou-se por realizar um 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 levantamento desses dados, foi elaborada uma pesquisa via formulário eletrônico. Como mencionado anteriormente, a realização desse estudo envolveu jogadores de dois grupos de *WhatsApp* da cidade de Niterói.

O formulário, constituído de 1 pergunta aberta e 22 perguntas fechadas, foi aberto no dia 22 de junho de 2020 e encerrado no dia 27 do mesmo mês. Ao todo foram contabilizadas 34 respostas. Para uma análise mais pontual sobre os assuntos que pretendemos abordar, selecionamos apenas algumas questões do questionário para serem apresentadas.

Os dados levantados apontam que 94,1% dos jogadores afirmaram que jogam *Pokémon GO* todos os dias da semana, durante o período de pandemia. Além disso, 67,6% dos participantes alegam que, durante a Pandemia, continuaram jogando *Pokémon GO* em casa. Isso mostra que, mesmo com as atualizações que modificam sua mecânica central, o jogo *Pokémon GO* continua fazendo parte da rotina de seus jogadores.

 Com a pesquisa junto 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, alguns locais acabam se tornando mais especiais para determinado grupo e que, mesmo diante da impossibilidade de deslocamento até esses pontos da cidade, os jogadores continuam preservando a memória afetiva compartilhada pelo grupo. Dos participantes da pesquisa, 91,2% sinalizaram que sentem falta de visitar os espaços físicos onde costumavam ocorrer as *Raids*. Além disso, em uma Escala Likert, 91,2% dos participantes concordaram totalmente com a afirmação “Percebo que locais específicos da cidade se tornaram especiais graças ao jogo *Pokémon GO.*”

As interações sociais dentro dos grupos de *WhatsApp* mostraram-se eficazes para a manutenção a preservação do *ethos* durante o período de pandemia, pois além de representarem um mecanismo de facilitação para o cumprimento das tarefas do jogo, corroboram para a manutenção do imaginário social do jogo, compartilhado pelo grupo. Um exemplo disso é que, mesmo que não seja possível se encontrar com os demais jogadores, 76,5% dos participantes afirmaram que costumam realizar batalhas de *Raid* em grupo durante a pandemia ocasionada pelo COVID-19, mesmo que de forma remota e com auxílio dos grupos para interações. Além disso 59% dos respondentes, em uma Escala Likert, concordaram totalmente com a afirmação “Sinto falta de encontrar com os jogadores presencialmente” (Gráfico 6), corroborando para a comprovação da hipótese de que os grupos de *WhatsApp* colaboram para a manutenção dos laços sociais que surgem por intermédio do jogo, mesmo no período de isolamento social.

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. 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.

****

Gráfico 6: “Sinto falta de encontrar com os jogadores presencialmente”

Fonte Pesquisa da autora.

Para além da questão das interações sociais é possível constatar que o uso dos grupos de mensagens instantâneas potencializa a jogabilidade do *Pokémon GO* e facilita as tarefas de tal forma que estas acabam se tornando 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). Isso pode ser observado através dos resultados do questionário, que apontam que 71,3% concordaram totalmente, em uma Escala Likert, com a afirmativa “Os desafios do jogo *Pokémon GO* se tornaram mais simples quando feitos em grupo” (Gráfico 7) e, em uma escala de referencial semântico, 47,1% dos participantes marcaram a alternativa de maior valor para a afirmação “Marco *raids* através dos grupos”.

****

Gráfico 7: “Os desafios do jogo *Pokémon GO* se tornaram mais simples quando feitos em grupo”

Fonte Pesquisa da autora.

Através dos conceitos apresentados e dos resultados obtidos através da pesquisa por meio do questionário online, acredita-se que os grupos de *WhatsApp* funcionam como uma espécie de extensão do jogo e parte constituinte do seu Círculo Mágico. Isso configura um território informacional fluído e um Círculo Mágico móvel dentro dos próprios mecanismos de jogabilidade. Nesse sentido, os espaços físicos e os territórios do jogo acabam se confundindo através da atribuição de novos significados aos espaços urbanos e alguns locais acabam se tornando mais especiais para determinado grupo.

Com as novas atualizações do jogo, o território informacional rompe com suas limitações espaciais, mas o significado atribuído ao espaço continua existindo, já que os jogadores continuam realizando encontros virtuais em pontos específicos. Embora as atualizações do jogo modifiquem a dinâmica básica do, que seria a exploração do espaço urbano, de certa forma, as tribos formadas em grupos de *WhatsApp* operam para a preservação de seu *ethos*, oferecendo formas alternativas de organização grupal.

**Considerações finais**

O desenvolvimento das etapas desta pesquisa visa compreender a forma como se constituem os fluxos comunicacionais relacionado ao *game* pervasivo *Pokémon GO* e como, através de alterações nos mecanismos de jogabilidade, esses fluxos acontecem durante o período de isolamento social. Acredita-se que que o *game mobile Pokémon GO*, corrobora para a constituição de organizações grupais com o objetivo do cumprimento das tarefas do jogo. Em situações de normalidade, essas organizações acontecem inicialmente em ambiente online, através de grupos de mensagens instantâneas, mas são expandidas para os espaços urbanos, porém, através das novas atualizações do jogo para a pandemia, esses fluxos também podem sofrer modificações, por isso torna-se necessário compreender de que forma esses novos fluxos se constituem dentro do círculo mágico e como atribuem novos significados aos espaços urbanos.

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. 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.

Essas interações grupais, aliadas aos mecanismos de Geolocalização e Realidade Aumentada podem atribuir novos significados aos espaços urbanos e contribuir para a formação de lugares dialógicos. Os recursos de geolocalização e realidade aumentada representam um aspecto importante para a jogabilidade, pois alteram 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. Especialmente durante o período de Pandemia, essa fluidez dos espaços informacional e físico se torna mais evidente. Com o aumento do raio de alcance do jogo, não é necessário estar presencialmente em um local para explorá-lo no mapa de *Pokémon GO*. Desta forma, o jogador pode estar em casa, mas, dentro do círculo mágico, sendo possível realizar uma *Raid* a 1km de distância de sua localização.

Lugares de significados efêmero, ou seja, não-lugares (AUGÉ,1994), tornam-se lugares dotados de sentido através dos encontros de uma tribo com uma finalidade específica. Portanto, para os jogadores, estes espaços se tornam locais simbólicos e de memória afetiva. Mesmo durante a pandemia, quando não se pode ter acesso aos espaços físicos do jogo e as interações são feitas remotamente, a memória afetiva do local é perpetuada.

**Bibliografia**

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

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 jun. 2020.

GLOBOESPORTE. **Pokémon GO:** como fazer reides à distância.Disponível em: https://globoesporte.globo.com/e-sportv/noticia/pokemon-go-como-fazer-reides-a-distancia.ghtml. Acesso em: 13 jun. 2020.

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

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.

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

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 jun. 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-espacializacao-da-comunicacao-1.html. Acesso em 30 jul.2019.

SENSOR TOWER. **Pokémon GO Hit 50 Million Downloads in Record Time, Now at More Than 75 Million Worldwide**. Disponível em: https://sensortower.com/blog/pokemon-go-50-million-downloads. Acesso em 28 jan. 2019.

SUPPORT POKÉMON GO. **O que são Batalhas de Raide?** Disponível em: https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?l=pt&p=web&s=gyms-battle&f=what-are-raid-battles. Acesso em: 11 jun. 2020.

VAZQUEZ, Sonia Andrea Lugo. **Jogos em ambientes pervasivos**. Lume: Repositório Digital UFRGS. Porto Alegre, 2009. Disponível em: https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/16652/000700867.pdf. Acesso em: 24 nov. 2018.

VIEIRA, Juliana Bittencourt Santiago. FARBIARZ, Alexandre. **O papel dos jogos pervasivos no desenvolvimento de fluxos comunicacionais e na ressignificação do espaço urbano:** uma Netnografia dos grupos de Pokémon GO. 2019. 63 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Instituto de Arte e Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense.

1. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano. Integrante do grupo de pesquisa Educação para as Mídias em Comunicação – PUC-educ@mídias.com. [↑](#footnote-ref-1)
2. Doutor em Design pela PUC-Rio. Coordenador do grupo de pesquisa Educação para as Mídias em Comunicação – educ@mídias.com. Professor do corpo docente Permanente do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano e professor do Curso de Jornalismo da UFF. [↑](#footnote-ref-2)