



TEMOS QUE PEGAR? POKEMON GO E AS INTERFACES ENTRE MOVIMENTO E JOGOS DIGITAIS¹

Gilson Cruz Junior²

RESUMO

Este ensaio problematiza as relações entre jogos digitais e movimento por intermédio do game Pokémon Go e de tendências emergentes no âmbito da indústria do entretenimento digital.

PALAVRAS-CHAVE: *Pokemon Go; Movimento; Games.*

1 INTRODUÇÃO

Lançado em 2016 pela *Niantic Inc.* em parceria com a *Nintendo*, Pokémon Go é um game de realidade aumentada baseado em localização criado para *smartphones* (*Android* e *iOS*). O game já é considerado uma das maiores experiências de entretenimento digital em mídia móvel da história, sendo amplamente reverenciado pelos impactos culturais gerados no cotidiano de diferentes regiões do mundo. Este ensaio visa problematizar as relações entre jogos digitais e movimento por intermédio do game Pokémon Go, refletindo sobre seus limites e possibilidades sob a ótica lúdico-formativa.

2 POKEMON GO: ENTRE A POTÊNCIA E O ENGODO

Pokémon Go tem chamado atenção por conta dos impactos aparentemente benéficos de sua popularização, destacando-se o estímulo à realização de atividades físicas. Seguindo o universo ficcional da série, o objetivo do jogo é caçar pokémons (monstros com poderes especiais). Essa é a atividade primária que alimenta as vivências proporcionadas pelo game. Para realizá-la, é necessário transitar por espaços do mundo real, os quais são diagramados em função de mapas presentes em sistemas geolocalização. Quando um pokémon se aproxima, um alerta vibratório é emitido ao aparelho, permitindo que o jogador proceda à captura. Nesse momento começa a operar o mecanismo de realidade aumentada: usando a câmera acoplada ao dispositivo móvel, o game capta informações do ambiente real, mesclando-as com um modelo tridimensional animado do pokémon encontrado, exibido no display em tempo real. Para domesticar a criatura, o jogador precisa lançar a pokebola localizada na parte inferior da tela em direção ao monstro.

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro.

² Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA), gilsu05@gmail.com

Parte do êxito de Pokémon Gose deve à sua filiação a uma franquia icônica e pioneira no âmbito dos conteúdos transmidiáticos (SCOLARI, 2013). Criada por Satoshi Tajiri, a série surgiu em 1996 com os games Pokémon Red e Blue, ambos lançados para o portátil Gameboy Color. Desde então, foram criadas dezenas de outros games da marca para múltiplas plataformas. Além dos jogos, Pokémon ganhou fama mundial por conta de sua série animada que, em 2016, chegou à sua 19ª temporada. Essa longevidade alimenta o caráter ubíquo da série Pokémon no imaginário social. Trata-se de um fenômeno multi e intergeracional, pois além de atingir a diferentes faixas etárias (crianças, adultos e idosos), também estimula a interação entre todos esses segmentos.

Também vale sublinhar a congruência entre o universo ficcional da série e os desafios propostos por Pokémon Go. Um dos jargões que perpassa toda a franquia é a do(a) jovem que viaja o mundo caçando pokémons e participando de batalhas e competições oficiais contra outros treinadores. No plano das mecânicas de jogo, a maioria dos games da série sempre ofereceu tarefas dessa natureza. Contudo, a plena materialização de tais missões esbarrava nos limites técnicos das plataformas de jogo convencionais – consoles e aparelhos portáteis off-line. Por outro lado, Pokémon Go mistura os cânones da série com um conjunto de tecnologias capazes expressar de modo mais fielas tarefas que o jogador deve executar. A combinação de geolocalização, realidade aumentada, telas sensíveis ao toque, acesso a redes 3g/4g e pedômetros, criou uma interface mimética³ que torna a atividade e os gestos físicos realizados no mundo real compatíveis às ações lúdicas realizadas no contexto do jogo (JUUL, 2010). A simbiose entre a cultura *pop* e os recursos computacionais móveis de amplo acesso se revela um fator determinante no processo de imersão e de sedução dos jogadores.

Sob a ótica educacional, convém trazer à baila os papéis cumpridos pelo movimento na interface entre mídias móveis e corporeidade. Nesse caso, o movimento humano é compreendido como um fenômeno multidimensional e como objeto de investigação abordado em diferentes disciplinas e áreas do conhecimento. Em meio a essa pluralidade, destaca-se a concepção do se-movimentar humano, enfoque que busca afirmar a relação dialógica existente entre o sujeito (que se move) e o mundo (KUNZ, 2005). Sob este prisma, o cerne do movimento está no ser que desempenha a ação e não no gesto reproduzido em si, o qual resulta da confluência das seguintes forças: 1) um sujeito: aquele de quem parte a realização da ação; 2) uma situação: abrange tanto ambientes físicos quanto contextos socioculturais; 3) um significado: princípio motivador e ao mesmo tempo resultante do movimento realizado. Mas afinal, o que isso nos diz sobre Pokémon Go?

O jogo é um elemento da cultura que se materializa sob a forma de diferentes atividades lúdicas que acionam pessoas, lugares e objetos de modos particulares. É um intervalo na vida cotidiana, uma suspensão temporária dos modos de ação e pensamento que vigoram no dia-a-dia. Na perspectiva do se-movimentar humano, o jogo abrange situações em que significados são construídos e colocados em circulação, alterando os sentidos subjacentes às ações motoras do sujeito. Em

³ O uso de interfaces miméticas pode ser exemplificado por meio de séries como *Dance Dance Revolution* e *Guitar Hero*, além de consoles e acessórios como Nintendo Wii e Kinect.

Pokémon Go, o caminhar pela cidade, esforço que habitualmente é encarado de modo objetivo e pragmático – uma maneira de chegar a algum lugar ou produzir efeitos positivos sobre a saúde, por exemplo –, é absorvido pela teatralidade do universo ficcional do game. Ao abandonar sua identidade primeira, tornando-se um treinador pokémon, o sujeito atribui novas intencionalidades ao seu se-movimentar, produzindo novos modos de apropriação do mundo e de nele imprimir a sua presença. Diante disso, o que difere Pokémon Go dos jogos que o antecederam?

Cunhada por Johann Huizinga (HUIZINGA, 2008), a noção de círculo mágico é uma forma de demarcar o espaço-tempo em que o jogo acontece, além de uma maneira de sublinhar a separação entre vida cotidiana e faz-de-conta. Todavia, essa ideia vem sofrendo com a crescente descrença em seu isolamento em relação ao mundo real. Com o advento e disseminação de tecnologias e práticas culturais que têm acirrado a dissociação entre espaço e tempo, torna-se cada vez mais difícil afixar horas e lugares “corretos” para atividades específicas. Nesse cenário, destaca-se o protagonismo das tecnologias móveis tanto na afirmação de um status híbrido da corporeidade, quanto na aceleração de transformações no âmbito da ludicidade. Entre os desdobramentos da dissolução da unidade espaço-tempo, está o enfraquecimento do círculo mágico enquanto barreira que separa o jogo e o não-jogo. Com isso, tais dimensões deixam de ser consideradas como incomunicáveis, uma vez que têm se multiplicado os canais de comunicação entre elas, tornando suas relações cada vez mais porosas e intercambiáveis.

Trata-se de uma conjuntura que descortina uma série de desafios para as relações entre os jogos, as tecnologias e a educação. Sob este pano de fundo, cabe indagar: levando em consideração o embotamento dos limites do círculo mágico, de que maneira o game Pokémon Go tem se comunicado com o mundo real?

Uma das manifestações desse fluxo é a resignificação das relações entre o indivíduo e o espaço. Diferente dos jogos digitais tradicionais, os games baseados em realidade aumentada acontecem num cenário que não é inteiramente artificial. Metaforicamente, as telas dos videogames convencionais atuam como portas que, ao serem cruzadas de forma imaginária, lançam o jogador num mundo inteiramente distinto e apartado em relação àquele do qual acabara de sair. Por outro lado, a função das telas nos jogos de realidade aumentada se assemelha a uma lente, garantindo a imersão do jogador no faz-de-conta mediante a alteração de sua percepção do mundo objetivo, mesclando-a com informações digitais e estímulos algorítmicos. Em Pokémon Go, os resultados dessa distorção tendem a se converter na subversão das regras tácitas e formais de cada contexto: praças e esquinas usualmente consideradas perigosas, transformam-se em zonas de lazer e sociabilidade sob a forma de pokestops e ginásios (locais onde os jogadores recarregam itens e lutam entre si). Evidentemente, essa mudança implica não apenas em novas oportunidades, mas também na maior exposição a problemas sociais, como a violência urbana. Não obstante, tais jogos podem servir como estímulos à desobediência em relação a protocolos de comportamento dominantes, suscitando modos de agir e pensar parcial ou inteiramente desviantes.

Os modelos de negócios emergentes na indústria do entretenimento digital também merecem destaque. O ramo dos games vem se esforçando para expandir e

diversificar seu público-consumidor. Para isso, tem lançado cada vez mais títulos com traços como: 1) a possibilidade de jogo em sessões curtas e em meio a atividades paralelas; 2) uma curva de aprendizado amigável baseada em comandos simples de rápida assimilação; 3) compatibilidade com plataformas versáteis e acessíveis, tais como computadores pessoais, *tablets* e *smartphones*. Os jogos casuais – nome dado aos títulos desse segmento – generalizaram a ideia de que, para atingir a novas audiências, é conveniente que estes sejam “gratuitos”, ou seja, que o jogador não precise pagar para adquiri-los. De fato, o jogador não paga para baixar e ter acesso às funcionalidades básicas do game. Contudo, para garantir dividendos, as produtoras e desenvolvedoras frequentemente têm se utilizado de sistemas de microtransações, isto é, da prática de comercialização de itens e sistemas VIP no interior do jogo, por intermédio de operações de câmbio que permitem a compra de dinheiro fictício com moeda real. Em *Pokemon Go*, é possível realizar esse tipo de operação para adquirir as *pokecoins*, moeda corrente no game, e que dá acesso a itens exclusivos ou que normalmente são obtidos através de *level ups* e em *pokestops* e ginásios.

Ao admitir a aquisição de itens e serviços com dinheiro do mundo real, o desempenho dos jogadores na execução de tarefas passa a não estar subordinado exclusivamente ao seu empenho e dedicação no aprimoramento de habilidades e estratégias. Ou seja, o poder aquisitivo é nivelado ao esforço individual de um modo que o primeiro é capaz de potencializar o segundo, dando margem a desequilíbrios e assimetrias de performance entre os jogadores. As *pokecoins* podem ser utilizadas como intermediários na obtenção itens raros cuja posse pode alterar sensivelmente a experiência de jogo. Em *Pokémon Go*, as microtransações possibilitam que um indivíduo não só evolua seu personagem duas vezes mais rápido com a ajuda de *lucky eggs*⁴, mas também que ele atraia mais pokémons ao seu redor com *incenses*⁵ e capture-os prescindindo da obrigação de ir às *pokestops* quando suas *pokebolas* se esgotarem. Esse fato expõe um paradoxo envolvendo o movimento em *Pokémon Go*: de um lado, o game é amplamente elogiado por sua eficácia em estimular a realização de atividades físicas e a exploração do mundo exterior; do outro, apresenta mecanismos que ensejam a progressão dos jogadores sem que estes deem sequer um passo para fora de casa. Em outras palavras, quando alguém adquire *pokecoins* está adquirindo indiretamente o movimento em sua forma capitalizada: quanto maior a soma investida, menor é a necessidade de romper a inércia.

A crescente permeabilidade entre jogo e vida cotidiana também desperta inquietações de ordem política. Preocupa a hipótese de que tais atividades atuem como mecanismos de acirramento de assimetrias de poder e desigualdades sociais novas ou estabelecidas. O desequilíbrio na distribuição geográfica de *pokestops* e ginásios, por exemplo, é um dos vários pontos de tensão em *Pokémon Go*. Na medida em que o game se populariza, jogadores de várias regiões, sobretudo de contextos rurais e bairros de periferia, questionam a escassez de pontos de referência que permitam não apenas o abastecimento de inventários, mas também a possibilidade de estabelecer contato com outros jogadores. Do Capão Redondo aos bairros

4 Item que dobra os pontos de experiência do jogador.

5 Item que aumenta a quantidade de pokémons ao alcance do jogador.

negros e latinos de Detroit, games como Pokémon Go enfrentam o desafio de lidar com o cada vez mais explícito viés ideológico das experiências de jogo, dividindo-se entre, de um lado, a revitalização de espaços públicos através de sua ocupação e ressignificação, e do outro, a reafirmação de estigmas urbanos e estereótipos sociais que impedem o livre circular dos corpos nos espaços da urbe.

GOTTA CATCH'EM ALL? POKEMON GO AND THE INTERFACES BETWEEN MOVIMENT AND DIGITAL GAMES

ABSTRACT: *This essay discusses the relationship between digital games and movement through Pokemon Go and the emerging trends in the digital entertainment industry.*

KEYWORDS: *Pokemon Go; Moviment; Education.*

TENEMOS QUE ATRAPARLOS? POKEMON GO Y LAS INTERFACES ENTRE MOVIMIENTO Y JUEGOS DIGITALES

RESUMEN: *En este ensayo se analiza la relación entre los juegos digitales y el movimiento a través del juego Pokemon Go y a de las nuevas tendencias en la industria del entretenimiento digital.*

PALABRAS CLAVE: *Pokemon Go; Educación; Games.*

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JUUL, J. **A casual revolution: reinventing video games and their players**. Massachusetts: MIT Press, 2010.

KUNZ, E. Se-movimentar. In: GONZÁLES, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. (Orgs.). **Dicionário crítico da Educação Física**. Ijuí: Unijuí, 2005.

SCOLARI, C. **Narrativas transmedia**. Barcelona: DEUSTO, 2013.