

O jogo em diálogo com a pandemia: uma análise de *Pokémon GO*

Lucas Lopes Albuquerque Bastos
 Programa de Pós-Graduação em Mídia
 e Cotidiano - PPGMC
 Universidade Federal Fluminense -
 UFF
 Niterói, Brasil
 lucas.llab@gmail.com

Alexandre Farbiarz
 Programa de Pós-Graduação em Mídia
 e Cotidiano - PPGMC
 Universidade Federal Fluminense -
 UFF
 Niterói, Brasil
 alexandrefarbiarz@id.uff.br

Juliana Bittencourt Santiago Vieira
 Programa de Pós-Graduação em Mídia
 e Cotidiano - PPGMC
 Universidade Federal Fluminense -
 UFF
 Niterói, Brasil
 julianasantiago@id.uff.br

Resumo — O problema central da pesquisa é compreender como os jogos digitais dialogam com os indivíduos imersos no cotidiano e com valores políticos em meio a um contexto de pandemia de Covid-19. O primeiro método para investigação consiste em uma revisão teórica e conceitual que contemple o cotidiano como estrutura social e os jogos e suas relações com a cultura e sistemas de valores éticos e políticos. A segunda metodologia proposta é o quadro de análise do Values at Play, buscando assim uma análise em profundidade de como o objeto de pesquisa dialoga com valores políticos associados à superação da pandemia. O objeto de pesquisa do estudo é o jogo digital pervasivo *Pokémon GO*. A partir das metodologias utilizadas na investigação do objeto, aferiu-se que a maior parte das estruturas intrínsecas ao game não promovem uma retórica que favoreça diálogos com valores políticos positivos referentes ao combate à pandemia de Covid-19. Embora algumas adaptações tenham sido desenvolvidas para permitir que jogadores usufruíssem do game sem sair de casa, outras decisões tomadas pelas desenvolvedoras apontam para um cenário de aparente neutralidade em relação à crise política e outras estão mais alinhadas com diretrizes mercadológicas que demandam dos jogadores o consumo do game e de itens associados a sua prática em seu cotidiano.

Palavras-chave — jogos digitais, cotidiano, cultura, valores, *Pokémon GO*

I. INTRODUÇÃO

Essa pesquisa surge a partir de uma problemática central: como os jogos digitais dialogam com os indivíduos imersos no cotidiano e com valores políticos em meio a um contexto de pandemia de Covid-19? A partir dessa questão que orienta o estudo, estabeleceu-se o objetivo da investigação: compreender como se desenrolam essas relações entre jogos digitais e os contextos políticos da sociedade, seus encontros dialéticos com a cultura e seus valores, e como esse fenômeno pode influenciar o cotidiano dos indivíduos que usufruem dessas práticas lúdicas.

Portanto, estabelece-se um tripé que embasa a pesquisa: cotidiano, jogos e sistemas de valores culturais. Dessa relação entre as três bases pode-se extrair aferições necessárias para entender melhor as relações dialéticas que guardam entre si. Como metodologia para investigação da problemática, optou-se, em primeiro lugar, por uma revisão teórica e conceitual que explorasse o cotidiano enquanto estrutura social e os jogos como mediações entre as pessoas e valores culturais e políticos.

No intuito de buscar na materialidade como os jogos podem se referenciar, representar, pautar ou problematizar valores e práticas relacionados à crise sanitária, política e econômica proporcionada pela Covid-19, fez-se necessário

uma análise de um jogo que oferecesse elementos pertinentes ao objetivo do estudo. O game escolhido como objeto de exame foi o jogo pervasivo *Pokémon GO*, publicado em parceria pela Nintendo e Niantic, lançado em 2016 para diversas plataformas de smartphones. Como método de análise desse game, optou-se pela proposta de Flanagan e Nissenbaum de Values at Play (Valores em Jogos Digitais) [1], metodologia essa detalhada durante o percurso teórico acerca da relação entre jogos e valores culturais e políticos.

São necessários alguns esclarecimentos com relação à mecânica básica do game *Pokémon GO*, não apenas para situar o leitor, mas até mesmo para contextualizar porque esse objeto ganha relevância no contexto da pandemia de Covid-19. *Pokémon GO* é um jogo digital que pode se encaixar na categoria de game pervasivo. Essa categoria de jogos é apresentada por Nieuwdorp [2] games capazes de misturar elementos reais com virtuais. Esses jogos, a partir de uma série de tecnologias como realidade aumentada, geolocalização, dentre outros, podem criar um mundo lúdico que carrega dentro de suas fronteiras atributos do mundo físico, como ruas, localidades, monumentos, dentre outros. O game *Pokémon GO* se encaixa nessa proposta. A arena do jogo é baseada nos mapas físicos de nosso mundo. Os jogadores acessam o mundo virtual pelo seu aplicativo de smartphone e devem caminhar pelos arredores para concluir os objetivos propostos. São muitas as alternativas de ações disponíveis aos jogadores, dentre elas as principais a captura de Pokémon espalhados pelo mundo, coleta de itens, desafios ou batalhas nas chamadas *Poképaradas* (localidades marcadas no mapa virtual que referenciam espaços físicos) e confrontos com outros jogadores ou criaturas do jogo nos chamados *Ginásios*, outro elemento lúdico do aplicativo que guarda conexões com o mundo real. Em resumo, por sua estrutura pervasiva, *Pokémon GO* está diretamente associado à exploração do mundo ao redor, uma tomada de decisão que durante a pandemia de Covid-19 foi ressignificada.

As decisões tomadas sobre o problema e o objetivo da pesquisa apresentam sua relevância em três níveis. O primeiro surge quando se percebe a influência dos jogos e, mais especificamente, do *Pokémon GO* na sociedade. A Pesquisa Game Brasil 2021 [3] fornece dados pertinentes sobre hábitos de consumo dos jogadores e jogadoras brasileiros e sua relação com o contexto da pandemia de Covid-19. De acordo com o relatório, 72% dos brasileiros consomem jogos digitais em seu dia-dia e a maioria dos que usufruem dessas mídias o fazem em um período de 8 a 20 horas por semana. Entre esses jogadores, 78,9% afirmaram encontrar nos jogos sua principal forma de diversão, enquanto 68% os indicaram como sua primordial plataforma de entretenimento em geral. No que tange a como se relacionam com os jogos nesse cenário de

pandemia, 75,8% dos entrevistados responderam que jogaram mais durante o isolamento social. Nessa mesma linha investigativa, 60,9% afirmaram ter consumido mais conteúdo relacionado a jogos e 42,2% dos jogadores disseram ter gastado mais dinheiro com produtos e serviços relacionados aos seus jogos. O que esses números indicam é um cenário no qual jogos digitais estão amplamente presentes no cotidiano dos brasileiros, sendo experienciados através da prática lúdica ou ao menos do consumo de conteúdo relacionado, especialmente nesse momento de crise sanitária e política da pandemia. Portanto, torna-se imperativo desenvolver estudos relacionados a como essa prática e envolvimento com jogos se desenvolve.

O game Pokémon GO em especial também apresenta números que indicam não apenas seu sucesso comercial, mas também a relação dos jogadores com o game durante o período mais agudo de isolamento social. De acordo com o relatório da Sensor Tower [4] por ocasião do aniversário de 5 anos de lançamento do game, Pokémon GO já obteve receita de 5 bilhões de dólares desde 2016. O ano que registrou maior receita para as desenvolvedoras até então, com 1,3 bilhão de dólares, foi justamente o de 2020, período no qual a pandemia de Covid-19 foi declarada pela Organização Mundial da Saúde (OMS). É importante salientar que *Pokémon GO* é um jogo gratuito para instalar e praticar, e essas receitas são oriundas de compras dentro do aplicativo, como itens cosméticos, equipamentos, passes para eventos, dentre outras mercadorias. Outro dado pertinente do relatório é o ranking de países onde o aplicativo foi mais baixado para dispositivos móveis: o Brasil ocupa o segundo lugar dessa lista, perdendo apenas para os Estados Unidos.

O presente estudo também se mostra pertinente pois oferece uma oportunidade de continuar expandindo o campo dos *game studies* no Brasil, agregando a essa área estudos que investiguem as relações entre os jogos, a cultura e o cotidiano dos indivíduos. É importante investigar como o cotidiano das pessoas é permeado por mediações entre a cultura, intenções e pressões políticas e econômicas, mediações essas que podem se apresentar na forma de jogos digitais.

Por fim, esse estudo alinha-se aos objetivos e pressupostos teóricos do grupo de pesquisa do qual os pesquisadores se inserem, o Educação para as Mídias em Comunicação, inclusive ao dar sequência à investigação de um objeto de pesquisa – o *Pokémon GO* – previamente explorado em outras investigações.

II. O COTIDIANO

No esforço de investigar o problema de pesquisa proposto, o primeiro passo consiste em aprofundar a compreensão sobre o cotidiano enquanto categoria de estrutura social. Um dos pressupostos teóricos dessa pesquisa é de que o cotidiano não é apenas mero dia-dia, rotina, repetição de gestos insignificantes ou automáticos, mas carrega em si elementos pertinentes para a análise de outras esferas da sociedade, como a política ou econômica. Com essa base norteando a revisão teórica e conceitual, recorreu-se aos estudos de Henri Lefebvre e Michel de Certeau sobre o cotidiano. Ainda que os teóricos não possam ser alinhados em uma mesma escola teórica, é possível encontrar convergências em suas perspectivas.

Henri Lefebvre [5] aborda o cotidiano como um campo dialético da sociedade, uma estrutura social caracterizada por um duplo viés, tanto residual quanto transformador. De acordo

com o autor, o cotidiano é produto de intenções e pressões oriundas de outras esferas da sociedade, sendo resíduo de uma série de determinismos econômicos, políticos, culturais, dentre outros, que se concretizam e atualizam no cotidiano. A vida cotidiana, portanto, exibiria sua “miséria” no sentido de que seus gestos repetitivos, pressões às quais mulheres e homens são submetidos em seu dia-dia, as reproduções passivas que os indivíduos encarnam em suas rotinas são consequências residuais associadas a influências da própria estrutura social, principalmente de sua base econômica material.

Entretanto, Lefebvre também percebe no cotidiano uma potencial libertador e transformador. Segundo ele, existe uma grandeza e uma riqueza no cotidiano, justamente por esse campo conter um potencial de gerar rupturas no seio social. As grandes revoluções que abalam estruturas econômicas, políticas e culturais nascem do cotidiano e se validam nele. Quando mulheres e homens não podem mais viver reproduzindo as mesmas pressões e determinismos sociais que moldam o seu cotidiano, aparece a possibilidade de transformação. Dessa forma, o cotidiano não é apenas alienante, mas oferece também as condições para subversão, quebra de paradigmas, questionamento de valores hegemônicos.

Ainda na perspectiva de Lefebvre, no século XX, principalmente a partir da metade dele, houve uma transformação na estrutura da vida cotidiana. O potencial libertador do Cotidiano, enquanto estrutura social, foi parcialmente tolhido em detrimento de um planejamento racional e comercial de sua essência. A partir de diretrizes mercadológicas alinhadas ao projeto de modernidade, organiza-se pouco a pouco o cotidiano em cotidianidade, essa esculpida a partir de moldes, formas, determinismos adequados a essas diretrizes. Dessa forma, não apenas a rotina de trabalho, mas os lazeres, os conteúdos midiáticos, dentre outros aspectos do dia-dia são organizados – e em certa medida limitados – em um projeto de cotidianidade.

Portanto, na perspectiva de Lefebvre, estudar de maneira crítica o cotidiano não significa apenas relatar costumes ou cenários, tampouco apenas vive-lo de maneira passiva. A investigação sobre o cotidiano leva, obrigatoriamente a uma análise complexa sobre o todo social, sobre as demais estruturas que o rodeiam, pois há uma relação dialética entre essas esferas. Trazendo essa discussão para o campo desse estudo, é possível vislumbrar os jogos digitais como possíveis ferramentas nesse projeto de organização da cotidianidade, já que podem ser desenvolvidos e ofertados a partir dessas mesmas diretrizes mercadológicas que buscam orientar a prática do cotidiano. Entretanto, também é possível conceber que determinados jogos ou práticas lúdicas podem se colocar a serviço de uma ruptura da ordem vigente, de questionamentos a essas pressões sociais que buscam programar o cotidiano e limitar seu caráter transformador.

Analisando o cotidiano a partir dos estudos de Michel de Certeau [6], é possível encontrar uma perspectiva em certos pontos convergente a esse cenário descrito por Lefebvre. Em linhas gerais, Certeau enxerga o cotidiano como um campo permeado por negociações entre os sujeitos que nele habitam e uma série de produtos e produtores socioculturais. Mulheres e homens recebem uma série de mensagens codificadas a partir de diretrizes desses produtores culturais e consomem esses produtos, mas não necessariamente de forma passiva. Na perspectiva do autor, os indivíduos no cotidiano não são

apenas leitores dessas mensagens, mas também são fabricantes de seus próprios conhecimentos, criadores de novos conhecimentos ou práticas que podem, por vezes, subverter a ordem vigente. Essa produção cotidiana à qual Certeau por vezes se refere como “maneiras de fazer” ou “artes de fazer” está diretamente alinhada às chamadas Táticas exercidas pelos indivíduos frente às Estratégias às quais estão submetidos em seu dia-dia.

De acordo com Certeau, as estratégias seriam movimentos, forças, decisões oriundas de agentes com algum tipo de poder político, em maior ou menor grau. Essas estratégias traçam limites, organizam o espaço e a própria sociedade, sua existência e influência perduram pela passagem do tempo, carregam em si uma série de diretrizes e códigos desses agentes. As táticas, por sua vez, são as maquinações dos indivíduos do cotidiano, sua fabricação de alternativas, uma produção desregulada, sem propósito maior definido, espaço próprio ou perenidade. Sem terem poder político, capital cultural ou outras condições de exercer estratégias, esses indivíduos do cotidiano se mobilizam para encontrar pequenas e pontuais soluções, organizam subversões limitadas, e podem coletivamente exercer seu potencial transformador para driblar essas estratégias. Para o autor, a linguagem é um dos campos do cotidiano no qual essas negociações podem ser percebidas. Existem estratégias que determinam o que pode ser dito ou não-dito, como a linguagem deve ser empregada, quais contextos sociais permitem uma série de expressões ou não. Na fresta dessas estratégias, ou nos extremos onde elas não alcançam, explorando justamente essas limitações, residem as táticas, transformando a linguagem, criando códigos, subvertendo a ordem existente.

Novamente é possível relacionar esse olhar sobre o cotidiano com os jogos digitais em os quais os indivíduos têm contato em seu dia-dia. Grande parte dos jogos ofertados nas lojas físicas e eletrônicas são desenvolvidos por grandes empresas que seguem seus próprios interesses ao definir esses produtos. Ainda que muitos jogadores tenham uma atividade puramente consumidora desses jogos, é possível desenvolver táticas alternativas no que diz respeito a esses games. Os MODs (Sigla utilizada para se referir à modificações em geral desenvolvidas em jogos eletrônicos), por exemplo, são apontados por Salen e Zimmerman [7] como mecanismos de resistência cultural, respostas em maior ou menor grau políticas a jogos existentes.

Para esse estudo é importante compreender esse caráter dialético do cotidiano. Considerando que os jogos digitais estão presentes no dia-dia de mulheres e homens brasileiros, torna-se fundamental discutir-se quais as relações entre produtos, os jogadores e o seu cotidiano. Não se trata apenas de relatar, descrever friamente quem joga, o que se joga e como se joga. A análise crítica aqui requer uma observação aprofundada sobre como esses jogos digitais se relacionam com uma série de pressões e intenções de outras esferas sociais e como essa mediação impacta o cotidiano desses jogadores. No que tange ao problema de investigação definido para esse estudo, é necessário então entender como os jogos podem se relacionar com a cultura, seus códigos e valores.

III. JOGOS, CULTURA E VALORES POLÍTICOS

As relações entre jogos e a cultura tem sido objeto de investigação de estudiosos de diferentes áreas. Johan Huizinga [8] afirma que os jogos antecedem à cultura, considerando que

o lúdico não é uma exclusividade humana, já que os animais também buscam a diversão em diversos momentos. O autor também afirma que as práticas lúdicas podem carregar dentro de si representações de elementos culturais, significados, referenciais de aspectos que não pertencem ao mundo do jogo. A noção de círculo mágico proposta pelo autor é de suma relevância para as pesquisas sobre jogos e o conceito mostra-se pertinente para essa investigação. Em sua perspectiva, a prática dos jogos é delimitada por fronteiras espaciais e temporais que ressignificam pessoas, comportamentos, movimentos, objetos, dentre outros elementos que estão inseridos ou excluídos pelo círculo mágico no qual o jogo se desenrola. Essa arena do jogo pode ser o campo do futebol, uma mesa onde se jogam as cartas, o tempo de duração de uma brincadeira infantil, dentre outros. Essa discussão sobre o círculo mágico é fundamental para a análise do game *Pokémon GO* e sua relação com o cotidiano dos jogadores, afinal os limites do círculo mágico em um jogo pervasivo como esse mostram-se difusas, pois a arena virtual do jogo confunde-se com o mundo físico.

Marshall McLuhan [9], por sua vez, afirma que os jogos podem ser considerados meios de comunicação e extensões do homem, ao contribuírem para sua inserção e atuação em diferentes estruturas sociais. De acordo com o autor, as práticas lúdicas, assim como as festas e outras formas de arte, oferecem aos indivíduos meios de participação plena da sociedade e de se relacionar com sua cultura. Ainda na perspectiva do autor, os jogos podem proporcionar aos indivíduos um distanciamento necessário para questionar pressões sociais, possibilitando uma perspectiva diferenciada sobre o todo.

Salen e Zimmerman [7] afirmam que os jogos guardam relações com a cultura de algum agrupamento humano. Em suas perspectivas, os jogos podem refletir valores culturais desses grupos, questioná-los ou mesmo subvertê-los. De acordo com eles, as práticas lúdicas são capazes de, portanto, exercer uma retórica cultural, ou seja, desenvolver argumentações acerca desses códigos culturais, seja através de sua narrativa, de imagens, personagens, acontecimentos, dentre outros elementos. Portanto, criar um jogo ou usufruir de um significa dialogar não apenas com atributos frios e técnicos, mas também com crenças e valores de uma determinada sociedade.

Outro autor que se debruça sobre o potencial retórico dos jogos é Ian Bogost [10]. De acordo com o pesquisador, os jogos apresentam em sua estrutura um potencial para desenvolver uma chamada retórica procedimental. Em sua perspectiva, essa retórica procedimental consiste em uma argumentação que pode se basear em atributos estéticos ou linguísticos, por exemplo, mas principalmente se dá através de processos. Ao criar um jogo, por exemplo, um desenvolvedor pode arquitetar uma retórica procedimental com objetivo de defender um ponto de vista ou convencer o jogador a uma tomada de decisão a partir de uma série de processos intrínsecos ao jogo. A condição de vitória imposta ao jogador, o feedback dado às suas ações, a inserção de temas ou personagens na narrativa, são exemplos dessa procedimentalidade intrínseca ao jogo que podem favorecer a construção dessa retórica.

Segundo Flanagan e Nissenbaum [1], esses diálogos entre jogos e cultura passam, em grande medida, pelos valores incorporados à sua estrutura e prática. As autoras defendem que os jogos digitais são mediações pelas quais podemos

entrar em contato com a cultura dos grupos, com sistemas de valores. Na perspectiva delas, valores são ideais mais ou menos abstratos e generalistas que de alguma forma norteiam os objetivos de pessoas, grupos ou sociedades, podendo ser mais ou menos universais. Elas fazem distinção entre valores éticos e valores políticos. Os Éticos são valores mais associados à moral dos indivíduos, como gentileza, sinceridade, respeito, dentre outros. Os valores Políticos, por sua vez, dizem respeito às relações entre os indivíduos e os diferentes grupos sociais, podendo ser exemplos desse tipo de valores noções abstratas como igualdade, segurança, justiça, transparência, dentre outros possíveis.

A grande questão é que esses valores culturais, independente de serem políticos ou éticos, estão inseridos nos jogos digitais, seja de maneira intencional ou não, em diferentes camadas. As autoras defendem que as camadas mais visíveis desses diálogos entre jogos digitais e valores são as mais superficiais, mais ligadas a elementos expressivos e artísticos. A história dos jogos, os personagens, as paletas de cores, os diálogos, são exemplos de atributos técnicos que podem apresentar uma afinidade maior ou menor com determinados códigos, ou exprimem com mais evidência um convite para uma reflexão sobre um determinado tema. Entretanto, segundo elas, até a camada mais tecnológica desses produtos, da ordem dos códigos, da estrutura técnica, também é permeada de sistemas de valores. O que o jogo permite ao jogador fazer ou não promove algum diálogo com valores éticos e/ou políticos. Como o sistema recompensa o jogador por seus atos também é um atributo carregado de sentidos. O que elas afirmam, portanto, é que o jogo digital não é um produto neutro.

Aproximando essa linha de raciocínio ao percurso teórico sobre o cotidiano, é possível aferir que consumir jogos digitais no dia-dia também não pode ser considerada uma prática destituída de sentido. É preciso investigar como os indivíduos jogam, como jogam e o que jogam para podermos termos uma perspectiva crítica sobre como essas mediações influenciam o cotidiano dos indivíduos. Para esse estudo, optou-se por voltar o olhar não para os indivíduos em si – como um estudo de recepção poderia ter feito – mas para um jogo digital, um produto que oferece ao jogador uma série de diálogos com aspectos culturais.

Em consonância com o percurso teórico estabelecido, a metodologia proposta para análise do objeto de pesquisa foi a *Values at Play*. Helen e Nissenbaum defendem que essa não é apenas uma teoria de análise de valores em jogos digitais, mas sim uma estrutura metodológica de trabalho criativo e de análise que visa, por um lado, compreender quais sistemas de valores podem ser observados em um determinado jogo, e por outro contribuir para o desenvolvimento de jogos com bons valores associados à sua estrutura e que contribuam de maneira positiva para a sociedade.

Nesse método, quando aplicado em uma perspectiva de investigação sobre um determinado jogo, diferentes atributos do game são observados no intuito de aferir o quanto eles denotam determinados valores, como dialogam com conjuntos de ideais e crenças de determinado grupo ou sociedade, como esses elementos oferecem aos jogadores argumentações sobre diferentes temáticas. Esses elementos a serem analisados compõem o que os autores se referem como arquitetura semântica do jogo e podem evidenciar contatos e diálogos com valores éticos e políticos. Nesse quadro metodológico [11], são quinze os atributos a serem

investigados nos jogos digitais: a premissa narrativa e os objetivos; personagens; ações possíveis ou impossíveis no jogo; escolhas do jogador; regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis; regras para interação com o ambiente; ponto de vista; hardware; interface; engine do jogo e software; contexto de jogo; recompensas; estratégias; mapas de jogo; estética.

A partir da proposta metodológica, do percurso teórico realizado e tendo como norte o problema central da pesquisa, é importante salientar o que se busca de fato analisar ao se debruçar sobre o objeto da pesquisa. Ao investigar como o game *Pokémon GO* dialoga com a pandemia de Covid-19, busca-se entender como esses elementos enquadrados pelo método escolhido suscitam, debatem e se relacionam com valores políticos diretamente associados à crise sanitária, política e econômica pela qual o planeta atravessa.

IV. POKÉMON GO E A PANDEMIA DE COVID-19: DIÁLOGOS CULTURAIS E POLÍTICOS

Pokémon GO é um jogo pervasivo que, por característica primordial, demanda dos seus jogadores a exploração do espaço ao seu redor a fim de alcançar os objetivos lúdicos propostos pelo game. Quando a propagação do vírus Sars-Cov-2 alcançou níveis globais e a pandemia foi declarada, muitos países já haviam iniciado ou começavam a tomar medidas em prol do isolamento social a fim de conter a onda de contágios.

Em 30 de Março de 2020, a Niantic publicou em seu blog [12] uma nota sobre mudanças que seriam implementadas em seus jogos. Sobre o *Pokémon GO*, a empresa anunciou que faria mudanças em suas mecânicas, como retirar a necessidade de percorrer uma certa quantidade de metros para efetuar batalhas online, duplicar o alcance dos personagens a Pokémon, Poképaradas e Ginásios perto, dentre outras. Tais recursos foram adicionados aos poucos no aplicativo ao longo do ano de 2020. No dia 14 de abril, em uma postagem no blog [13] de *Pokémon GO*, era anunciado um novo item: o *Passe de Raid à distância*, um mecanismo pelo qual os jogadores poderiam usufruir de batalhas de Raid sem sair de casa. Esses diferentes recursos adicionais foram classificados como “Bônus Especiais” aos jogadores. De acordo com os estudos de Vieira e Farbiarz [14] sobre os hábitos de consumo do jogo e fluxos comunicacionais intrínsecos à prática de Pokémon GO entre jogadores de Niterói, os bônus contribuíram para que os jogadores se mantivessem ativos no jogo e vinculados uns aos outros.

Em 21 de junho de 2021, mais de 1 ano após o início das novas mecânicas de jogabilidade, a Niantic anunciou que a partir de agosto atualizaria *Pokémon GO*, removendo parte dos bônus especiais [15]. A desenvolvedora afirmou que começaria esse processo de retomada das condições originais do jogo apenas em duas localidades, a princípio: Estados Unidos e Nova Zelândia, efetuando assim uma espécie de “teste” das novas medidas. Para essas regiões, inclusive, seriam oferecidos incentivos para que os jogadores saíssem de casa e explorassem a região ao redor, como mais itens e benefícios. Ainda não é possível medir os efeitos dessas novas decisões.

Esse pequeno percurso pelas tomadas de decisão das empresas desenvolvedoras do game frente à pandemia de Covid-19 tem como intuito contextualizar a investigação metodológica do objeto de pesquisa. À medida que *Pokémon GO* precisou sofrer alterações em sua jogabilidade para

adaptar-se a demandas sanitárias e políticas presentes em diversos países, o círculo mágico mostrou-se ainda mais fluído, permitindo com que o mundo virtual e o físico se misturassem.

O planeta enfrenta uma pandemia sem precedentes e o contexto sociopolítico demanda discussões sobre valores políticos tais como cooperação, responsabilidade, altruísmo. Mas faz-se necessário levantar o questionamento do quanto e como os elementos do jogo de fato dialogam com esses valores políticos, ou seja, se existe uma retórica que de fato estimule os jogadores a adotarem valores, códigos, condutas que sejam favoráveis à superação dessa crise sanitária e política. Justamente nesse sentido que o método do *Values at Play* mostra-se pertinente para uma análise aprofundada sobre os diálogos de *Pokémon GO* com a pandemia de Covid-19.

Devido ao tamanho do ensaio proposto, é inviável relatar com a profundidade necessária como cada atributo dessa arquitetura semântica foi explorado durante mais de 1 ano de pandemia e relacioná-lo com valores políticos relacionados a esse contexto. Tampouco é intenção da pesquisa apontar erros e acertos dos desenvolvedores dos jogos, descrever e julgar cada uma das transformações pelas quais o aplicativo percorreu desde março de 2020. A proposta da aplicação desse método é desenvolver uma análise capaz de levantar elementos pertinentes para um debate sobre como os jogos dialogam com valores políticos e como isso influencia o cotidiano dos jogadores.

O primeiro elemento da arquitetura semântica a ser investigado metodologicamente é de Premissa Narrativa e Objetivos do game. No contexto da pandemia, houve pouca ou nenhuma mudança no aplicativo nesse sentido. Os objetivos ainda são os mesmos, como capturar *Pokémon*, batalhar, participar de *Raid* etc. Ainda que tenha havido adaptações de mecânicas a fim de favorecer uma prática segura por parte dos jogadores, uma jogabilidade feita de dentro de casa, outros objetivos do game parecem indicar o contrário. Por exemplo, o recurso de Chocar Ovos de *Pokémon* dentro do jogo demanda do jogador que ele se desloque pelo espaço físico a fim de contabilizar uma distância mínima necessária (Fig. 1). Durante o período de isolamento social, ainda existiram missões específicas demandando esse tipo de prática.

Um exemplo dessa não adaptação das práticas do jogo ao contexto político global foi uma missão lúdica chamada “Todos por um 151”, uma tarefa especial que premiaria seus jogadores com um *Pokémon* especial exclusivo, inacessível de outras formas. O perfil brasileiro Jogada Excelente [16] compila informações sobre as etapas dessas missões do jogo. Uma das tarefas exigia do jogador caminhar por 151 km. Mesmo com os novos recursos adicionados pela desenvolvedora a fim de não prejudicar quem respeite o isolamento social, parece contraproducente ofertar um prêmio para quem andar 151 km – e condicioná-lo a esse feito - uma tarefa quase impossível de ser realizada em casa. Essa decisão da empresa também pode ser analisada pelo viés das Recompensas como sendo uma escolha que não dialoga com valores políticos que favoreçam o enfrentamento à pandemia de Covid-19. Afinal, o jogador favorecido é justamente aquele que se arrisca e sai de um espaço protegido para se aventurar pelo mundo. Parece haver uma construção de retórica procedimental que indique ao jogador sair de casa ao invés de se proteger, pois a resposta é mais positiva, mais favorável ao seu sucesso caso ele se exponha.



Fig. 1. Missão do *Pokémon GO* requer que o jogador choque 3 ovos. Captura dos autores.

Os atributos de Personagens e Ações no jogo também podem ser questionados a partir dessa perspectiva de valores políticos nos jogos. Durante o evento *Pokémon GO Tour 2021*, uma das missões exclusivas exigia que os usuários encontrassem personagens não-jogáveis especiais em *Poképaradas* [17], personagens esses que desapareceriam ao término do evento. Sem esse deslocamento até localidades próximas, esses objetivos não poderiam ser concluídos. Mais uma vez as Recompensas parecem melhores para quem não for ao encontro de valores políticos como cooperação comunitária. O design do jogo indica pelo contrário, que há recompensas melhores e até mesmo exclusivas para quem se aventurar pelas ruas de sua cidade em detrimento de quem prefira praticar o isolamento social.

No que diz respeito aos elementos de Contexto de Jogo e Estética, chama a atenção a aparente neutralidade de *Pokémon GO* em relação à pandemia de Covid-19. Não há menção no game aos efeitos da crise sanitária e política, ou mesmo um chamado a uma participação ativa de combate. Não há informação na tela inicial ou nos menus do jogo à pandemia, nem mesmo avisos sobre como jogar de maneira segura. Uma das poucas mudanças no contexto do jogo foi estética: entre as opções de customização do avatar do jogador, máscaras de proteção foram adicionadas como opções válidas. Apenas um tipo pode ser adquirido gratuitamente, enquanto as demais devem ser compradas com moedas do jogo. Essa decisão parece mostrar que o jogo reconhece que há uma transformação social acontecendo, mas não se envolve ativamente na promoção de valores positivos relacionados ao enfrentamento à pandemia. Oferece-se a possibilidade de o avatar usar máscara – protegendo assim seu personagem virtual de uma Covid-19 imaginária - mas não se reforça no

jogo a importância do uso de máscaras por parte dos jogadores para combater a pandemia (Fig. 2).



Fig. 2. Opções de máscaras na loja do aplicativo. Captura dos autores.

No quesito Ações no Jogo, foram apresentadas algumas mecânicas incluídas no aplicativo como bônus para evitar que os jogadores se deslocassem sem necessidades, como o Passe de Reide a Distância (Fig. 3). Esse recurso é ofertado de maneira gratuita pelos desenvolvedores aos jogadores de maneira recorrente, ainda que a quantidade desse benefício e à periodicidade dessa oferta sejam irregulares. Com exceção dessas ofertas, os jogadores precisam desembolsar moedas para comprar esses itens. As moedas podem ser obtidas sem aporte financeiro ao deixar Pokémon ocupando os ginásios. Entretanto, essa ação só pode ser realizada de maneira presencial – o jogador precisa se deslocar até a região do Ginásio. Além disso, há uma limitação diária de ganho de moedas através dessa ação – apenas 50 moedas podem ser coletadas por dia. Para tornar esse cenário ainda mais complexo, em agosto de 2020 o jogo recebeu um novo recurso, os Mega Pokémon [18]. Essas criaturas só podem ser acessadas mediante à conquista de Mega Energias, que por sua vez são recebidas apenas em batalhas de Raid. Além disso, para conseguir acessar um Mega Pokémon específico são necessárias, normalmente, ao menos três batalhas de Raid contra essa mesma criatura, a fim de coletar energias suficientes para acessar esse recurso.

Considerando que a loja interna do aplicativo oferece 1 Passe de Raid à Distância por no mínimo 100 moedas, então a cada dois dias os jogadores podem comprar um novo item

sem recorrer a uma transação financeira com moeda real. O próprio sistema de jogo então sugere ao seu participante um novo tipo de ação com a justificativa de que ele poderá usufruir do game sem sair de casa, mas fornece poucas alternativas para que ele possa fazê-lo sem investir financeiramente nessa medida. Analisando o funcionamento dessa prática a partir do referencial teórico sobre cotidiano proposto, é possível identificar diretrizes mercadológicas orientando o estabelecimento de estratégias que limitam a jogabilidade. O cotidiano do jogador que quer consumir o game *Pokémon GO* e simultaneamente respeitar medidas de isolamento social é permeado de pressões que por vezes oferecem facilidades para sua prática, mas ao mesmo tempo o estimulam a efetuar compras no aplicativo para manter-se ativo e capaz de realizar tarefas. Não é possível afirmar ao certo que o faturamento do recorde do aplicativo em 2020 se deve a essa estratégia comercial, mas pode estar associada a decisões de associar microtransações no aplicativo ao alcance de metas.



Fig. 3. Passe de Reide à Distância à venda na loja do aplicativo. Captura dos autores.

Por fim, a partir da análise metodológica efetuada sobre o game *Pokémon GO*, é possível perceber que muitos dos elementos intrínsecos ao jogo oriundos de tomadas de decisão das empresas desenvolvedoras carregam em si valores políticos alinhados a diretrizes econômicas que pouco contribuem para uma superação da crise sanitária oriunda da pandemia de Covid-19. Algumas das estratégias – no sentido proposto por Certeau – buscam favorecer uma jogabilidade mais sábia e protegida, enquanto outras exercem forças no sentido contrário, incentivando o jogador a se arriscar ou investir dinheiro no aplicativo a fim de conseguir completar os objetivos propostos. Ainda que sejam possíveis exercer táticas para alcançar resultados sem um custo adicional ou com exposição mínima por parte do jogador, a oferta de recompensas exclusivas e condicionadas a medidas que não

levam em consideração o isolamento social demonstram um diálogo limitado com valores políticos positivos para esse contexto sociopolítico.

A própria suposta neutralidade da narrativa e do contexto do jogo quanto à pandemia é um indício de uma relação do jogo com demandas econômicas que por vezes superam o desenvolvimento de um diálogo que promova uma influência positiva sobre o cotidiano dos jogadores. A questão das máscaras é exemplar: promove-se a compra de máscaras virtuais dentro do jogo, incentiva-se o consumo de itens cosméticos enquanto não há uma retórica mais contundente no sentido de se posicionar sobre a necessidade de se usar esses equipamentos de proteção para combater a pandemia.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a pesquisa buscou-se uma compreensão mais aprofundada sobre como os jogos digitais podem dialogar com valores culturais e com o próprio cotidiano em um contexto de pandemia de Covid-19, através da análise do *Pokémon GO*. A partir das metodologias utilizadas na investigação do objeto, aferiu-se que a maior parte das estruturas intrínsecas ao game não promovem uma retórica que favoreça diálogos com valores políticos positivos referentes ao combate à crise sanitária e de saúde pública ocasionadas pela pandemia. Embora algumas adaptações tenham sido desenvolvidas e oferecidas aos consumidores para permitir que os jogadores usufríssem do game sem sair de casa, outras decisões tomadas pelas empresas responsáveis pelo game apontam para um cenário de aparente neutralidade em relação ao contexto sociopolítico e outras estão mais alinhadas com diretrizes mercadológicas que demandam dos jogadores o consumo do game e de itens associados à sua prática em seu cotidiano.

É imperativo que se adote uma postura crítica acerca dos jogos digitais e sobre como esses podem exercer influência sobre o cotidiano dos jogadores. Os números mostram que esses produtos culturais já fazem parte do dia-dia de milhões de jogadoras e jogadores brasileiros. Esses indivíduos têm o seu contato com a cultura e seus sistemas de valores mediado em parte por esses games e práticas lúdicas. Então é preciso investigar quais valores culturais, especialmente políticos, estão associados a esses jogos, quais estratégias estão sendo traçadas pelos agentes que desenvolvem, promovem e ofertam esses produtos. Além disso, também se faz necessário expandir esse campo dos estudos de jogos para aferir quais são as fabricações próprias feitas por esses jogadores, quais caminhos de resistência e transformação podem e estão acontecendo a partir do envolvimento com esses jogos no cotidiano.

REFERÊNCIAS

- [1] M. Flanagan and H. Nissenbaum. *Values at Play: valores em jogos digitais*. São Paulo, Brasil: Blucher, 2016.
- [2] E. Nieuwdorp. “The pervasive interface: tracing the magic circle,” in *Proc. DiGRA Conference*, S. De Castell, Jensen, J., Eds. Vancouver, June 2005, pp. 1-12.
- [3] Go Gamers, “Pesquisa Game Brasil 2021,” 2021. [online] Available: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/>
- [4] Sensor Tower. “Pokémon GO Catches \$5 Billion in Lifetime Revenue in Five Years.” Sensor Tower Blog. <https://sensortower.com/blog/pokemon-go-five-billion-revenue> (accessed jul. 17, 2021).
- [5] H. Lefebvre, *A vida cotidiana no mundo moderno*. São Paulo, Brasil: Ática, 1991.
- [6] M. Certeau, *A Invenção do Cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, RJ, Brasil: Vozes, 1994.
- [7] K. Salen and E. Zimmerman, *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos (cultura)*, vol. 4. São Paulo, Brasil: Blucher, 2012.
- [8] J. Huizinga, *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Brasil: Perspectiva, 2007.
- [9] M. McLuhan, *Os Meios de Comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Brasil: Cultrix, 1969.
- [10] I. Bogost, *Persuasive Games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2007.
- [11] J. Belman, M. Flanagan and H. Nissenbaum, “Elementos dos jogos: a linguagem dos valores,” in *Values at Play: valores em jogos digitais*, M. Flanagan and H. Nissenbaum, Eds. São Paulo, Brasil: Blucher, 2016.
- [12] Niantic. “Aproveitar a jogabilidade do mundo real de cada.” Nianticlabs. <https://nianticlabs.com/blog/stay-safe/> (accessed jul. 17, 2021).
- [13] Niantic. “Novas maneiras de participar de reides, fortalecer seu Pokémon, receber presentes para enviar e muito mais.” Nianticlabs. https://pokemongolive.com/post/raidbattleupdate-april2020/?hl=pt_br (accessed jul. 17, 2021).
- [14] J. B. S. Vieira and A. Farbiarz, “Jogos Pervasivos e Fluxos Comunicacionais em contexto de pandemia: um estudo dos grupos de WhatsApp de jogadores de Pokémon GO,” in *Anais Encontro Virtual ABCiber*, 2020, pp. 1-14. [online] Available: <http://abciber.org.br/simposios/index.php/virtualabciber/virtual2020/paper/view/870/569>
- [15] M. Tunholi. “Pokémon GO vai remover bônus de exploração criados na pandemia.” Game on. <https://www.terra.com.br/gameon/pokemon-go-vai-remover-bonus-de-exploracao-criados-na-pandemia,c266cf0e7a6731c78a6f35c0ddaf304hxz17186.html> (accessed jul. 17, 2021).
- [16] Jogada Excelente. “Confirma todas etapas e recompensas da Pesquisa Especial “Todos por um 151”, que tem Mew Shiny garantido como recompensa.” Instagram. <https://www.instagram.com/p/CMr62HsA5EK/> (accessed jul. 17, 2021).
- [17] Jogada Excelente. “Confirma as etapas e recompensas da Pesquisa Temporária do evento Pokémon GO Tour: Kanto.” Instagram. <https://www.instagram.com/p/CLfa0YPg1mf/> (accessed jul. 17, 2021).
- [18] C. Melo. “Pokémon GO lança mega evoluções: veja como vão funcionar.” ge ESPORTS. <https://ge.globo.com/esports/noticia/pokemon-go-lanca-mega-evolucoes-veja-como-vao-funcionar.ghtml> (accessed jul. 17, 2021).