

Análise do jogo Pokémon GO e a relação dos jogadores com o espaço urbano

Rafaella Almeida Pereira*

Rosilane Ribeiro da Mota**

Universidade Federal de Minas Gerais, Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema, Brasil



Figura 1: Jogo Pokémon GO na tela do celular.

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo discutir a jogabilidade do aplicativo móvel *Pokémon GO*, um jogo lançado em 2016, que oferece aos usuários uma experiência de interatividade entre os ambientes real e virtual através do uso da tecnologia GPS, que significa sistema de posicionamento global, ou *Global Positioning System*. Com base nesta mecânica adotada pelo jogo, o projeto desenvolve uma análise sobre a relação que o *game* proporciona entre os jogadores e o espaço urbano. Para tanto, será apresentada uma classificação dos jogos locativos, isto é, jogos que utilizam tecnologias e serviços baseados em localização para o desenvolvimento de suas narrativas. Essa classificação é necessária para a compreensão da jogabilidade que *Pokémon GO* oferece e, a partir do entendimento deste conceito, serão discutidos os elementos fundamentais que contribuem para a interação dos jogadores com o ambiente urbano.

Palavras-chave: Pokémon GO, jogo locativo, jogo pervasivo, espaço urbano.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia tem evoluído de forma a criar cada vez mais jogos digitais que buscam levar ao usuário uma experiência mais diversificada no quesito interatividade. Nesse sentido, os jogos locativos podem ser utilizados como exemplo dessa categoria de jogos digitais que têm se expandido no mercado nos últimos tempos [1].

Esses jogos surgem da relação entre a cultura consolidada dos *videogames* e a emergente cultura da mobilidade com as mídias

locativas, que podem ser definidas como tecnologias e serviços baseados em localização (LBT – *location-based technologies* e LBS – *location-based services*) [1].

Os jogos locativos aliam mobilidade e localização e, por isso, quebram fronteiras e mesclam espaço urbano e espaço eletrônico [17]. Eles apresentam recursos que oferecem aos usuários uma nova visão do espaço que os rodeia, ao mesmo tempo em que permitem uma experiência de uma participação ativa no espaço urbano com a interação com o jogo.

O pioneirismo dos jogos locativos pode ser atribuído ao Projeto *Geocaching* [22] lançado no início dos anos 2000. Nesse *game*, os jogadores precisam utilizar *smartphones* e o sistema de posicionamento global para esconder e encontrar recipientes chamados *geocaches*, ocultos em diferentes locais pelo mundo. Há mais de 480.000 registrados em mais de 100 países.

Outro exemplo é o jogo *Can You See Me Now*, do grupo britânico *Blast Theory* [7], que é um jogo de perseguição em tempo real jogado *online* e nas ruas da cidade. Os jogadores do ambiente urbano devem perseguir os jogadores *online* utilizando computadores de mão ou celulares. Os jogadores *online* tentam fugir pelas ruas virtuais, usando comandos no computador, enviando mensagens e trocando informações e estratégias. Quando o *player* que está no ambiente urbano se aproximar pelo menos cinco metros de onde o *player online* estiver no espaço virtual, uma foto correspondente ao lugar no mundo real lhe será enviada e sua partida será finalizada.

No Brasil, pode-se citar duas experiências precursoras [17]: o jogo *Senhor da Guerra*, ambientado na plataforma de *Short Message Service* (SMS), onde os usuários utilizam o envio de mensagens de texto para celular com o propósito de conquistar territórios reais, assim como no jogo de tabuleiro *War*; e no jogo

*e-mail: rafaella_apy@hotmail.com

**e-mail: rosilanerm@gmail.com

Alien Revolt, que utiliza a cidade como campo de batalha entre extraterrestres.

Como objeto de estudo do presente trabalho, foi escolhido o jogo *Pokémon GO* [21], que expandiu o trânsito de pessoas pelas ruas e instalações dos aplicativos para os celulares em vários países a partir de julho de 2016 nas plataformas iOS e Android para *smartphones*. Esse jogo propõe a interatividade entre os ambientes real e virtual através do uso do GPS, que localiza a posição do usuário no mundo físico e essa será a posição correspondente do seu personagem no ambiente virtual. A proposta é fazer com que o jogador explore as regiões de seu mundo físico com o objetivo de completar o jogo capturando *Pokémons*.

Em relação ao estudo de mídias e jogos locativos vinculados à apropriação do espaço urbano, Andrade e Medeiros [6] destacam que, anteriormente, o espaço figurava apenas como “um pano de fundo” no processo de comunicação, com pouca importância. Porém, a partir do uso das mídias locativas, o espaço torna-se a base para a interação dos jogadores. Assim, o jogo locativo é considerado um importante elemento criador da *espacialização* que, de acordo com Shields [26], consiste em um processo baseado na ação social de sujeitos individuais e coletivos sobre o espaço, que resulta na criação de lugares - elementos mediadores que são ao mesmo tempo simbólicos e temporários.

Dessa forma, o jogo locativo cria lugares temporários com base na infraestrutura disponível no ambiente urbano. Por exemplo, no caso do jogo *Pokémon GO*, alguns lugares da cidade como igrejas, museus e *shoppings* tornam-se, no ambiente virtual, ginásios de batalha entre treinadores de *pokémons*, enquanto algumas esculturas, prédios e até grafites em muros, são transformados em *PokeStops*, que são pontos de parada onde o jogador pode adquirir itens no jogo.

É de grande importância a criação desses tipos de jogos que permitem a exploração dos espaços urbanos, pois além de expandir o conhecimento da população sobre estes, os jogos proporcionam um vínculo importante para os estudos da comunicação. Esse vínculo, representado pela união dos espaços virtual e físico, permite aos jogadores a pensar o espaço a partir dos novos meios tecnológicos, isto é, pensar o “espaço como rearranjo dos lugares, o espaço como mundo virtual imaginário, o espaço como o urbano reapropriado temporariamente (...)”. [5, p.98].

O objetivo deste trabalho, portanto, foi analisar a relação que o jogo *Pokémon GO* proporciona entre os jogadores e o espaço urbano, tendo como referência para o presente estudo o conceito de função do espaço social, usando como parâmetro a experiência no jogo locativo.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

André Lemos [5] analisa o processo de espacialização nos jogos locativos e de acordo com o autor, a espacialização nesse caso ocorre efetivamente no espaço urbano. O espaço-tempo nos JML (Jogos Móveis Locativos) é diferenciado e leva em consideração as características físicas do ambiente. Por exemplo, no jogo *Can You See Me Now*, os jogadores devem se movimentar pela cidade levando em conta os pedestres e os objetos urbanos. Lemos [18] também investiga o conceito de territórios informacionais nos jogos locativos e defende que estes só se sucedem se houver esse espaço informacional funcionando em interface com o espaço físico.

Luiz Andrade [5] já aborda essa questão da relação entre os jogos de realidade alternativa e a mobilidade. Ele apresenta a mobilidade em três formas fundamentais: a primeira é o *pensamento*, que consiste no deslocamento entre lugares através da imaginação; a segunda é a *mobilidade física*, relacionada à locomoção de corpos e objetos; e a terceira é a *mobilidade informacional*, que se refere

ao movimento de informação através dos meios de comunicação. O autor analisa a relação entre as diferentes formas de mobilidade e os ARGs (*Alternate Reality Game*), com ênfase na mobilidade física e na informacional. Ele argumenta que a mobilidade física nos jogos representa o deslocamento dos jogadores no espaço urbano em busca de pistas e personagens. Já a mobilidade informacional nos jogos refere-se à comunicação entre os jogadores para discutir e resolver questões e objetivos impostos pelo *game*.

Em relação à ocupação do espaço, Montola, Stenros e Waern [20] realizaram um estudo sobre jogos pervasivos (*Pervasive game*), que são *games* que utilizam o espaço urbano como base. Eles analisaram o *design*, a teoria desses jogos e como eles se aplicam na cultura e na sociedade. Além disso, eles investigaram a questão da expansão social que esse tipo de jogo propõe e os diversos papéis que são oferecidos aos jogadores.

Ainda sobre a ocupação espacial, o estudo realizado por Tim Cresswell [10] aborda o conceito de lugar e sua construção social. De acordo com o autor, o lugar representa um conjunto de três elementos: localização, local e sentido de lugar. *Localização* se refere a um ponto absoluto no espaço com coordenadas específicas de latitude e longitude. O *local* refere-se à forma física, isto é, trata-se de como o lugar é visto, de sua aparência. Ele inclui os prédios, ruas, parques e outros aspectos visíveis. Já o *sentido de lugar* provém dos sentimentos e emoções que as pessoas relacionam ao lugar. Esses sentimentos e emoções podem ser individuais ou compartilhados, baseados na representação e intervenção produzidas pelos indivíduos no espaço.

3 METODOLOGIA

No primeiro momento da pesquisa, foi realizado um levantamento bibliográfico em busca de artigos e livros que apresentassem e explicassem os conceitos de jogos e mídias locativas, com a finalidade de entender melhor as características do objeto de pesquisa. A partir deste levantamento bibliográfico, foi realizado um mapeamento sobre as diferentes categorias de jogos locativos abordados pelos autores, destacando as principais características de cada um.

No segundo momento, foi realizada uma análise sobre os jogos pervasivos, que representam uma das diversas categorias incluídas no conceito de jogo locativo. Essa análise abordou as características mais relevantes desse tipo de jogo digital, como *design* e jogabilidade, com o objetivo de compreender melhor a mecânica do jogo *Pokémon GO*.

Em seguida, foi feita uma pesquisa sobre os conceitos de ‘lugar’ e ‘espaço’, fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho, e que desempenham papéis distintos nos jogos locativos. A partir dessa pesquisa, foram identificadas as principais diferenças entre os conceitos e foi feito um estudo de como cada um se aplica ao jogo.

No quarto momento da pesquisa, foi desenvolvido, com base nas informações coletadas, uma análise do jogo *Pokémon GO*, evidenciando sua jogabilidade e suas principais características e objetivos.

Por fim, foi identificada a relação dos jogadores com o espaço urbano, de acordo com os conceitos apresentados pelos autores dos trabalhos relacionados. Essa análise percorreu sobre a capacidade imersiva dos jogadores no espaço, expondo os diferentes tipos de imersão existentes. Além disso, foi apresentado o conceito de *Círculo mágico*, como ele se aplica no jogo pervasivo e sua influência na relação dos jogadores com o ambiente urbano.

4 MÍDIA E JOGO LOCATIVO

O termo *locativo* no dicionário português [11], “exprime relação de lugar”. Como substantivo, ele refere-se ao “lugar onde algo ou alguém está”. Dessa forma, as mídias locativas são definidas como tecnologias baseadas em localização e mobilidade. Alguns exemplos desse tipo de mídia são os *tablets*, celulares *smartphones*, redes sem fio locais, QR Codes (*Quick Response Code*), dentre outros. Esses exemplos podem ser considerados locativos, pois possuem a característica de incorporar o conteúdo informacional à determinada localização.

De acordo com Andrade [1], os jogos locativos agregam as funções das mídias locativas às suas configurações, utilizando tecnologias e serviços baseados em localização para o desenvolvimento de suas narrativas. Os JML (Jogos Móveis Locativos) misturam o espaço virtual e o espaço urbano, fazendo com que o lugar seja parte integrante das regras e das ações dos jogos.

Em relação ao estudo sobre jogos locativos, Kiefer, Matyas e Schlieder [15] os dividem em três categorias diferentes. A primeira categoria é denominada pelos autores como sendo *jogos baseados em localização* (*location-based games*), que utilizam a tecnologia de localização e a posição dos jogadores como elemento fundamental. A definição desse tipo de jogo é constituída em dois critérios: tecnologia e regras do jogo (*game rules*). Eles argumentam que este último critério é devido às regras do jogo sempre induzirem a necessidade do jogador de se locomover até um certo local no ambiente real, podendo ser uma posição específica (através de coordenadas do GPS) ou uma posição relativa (relativa a um local ou a um outro jogador).

A segunda categoria de jogos foi denominada *jogos de realidade mista* (*mixed reality games*). Nesse tipo de *game*, os jogadores podem jogar tanto no espaço físico como no virtual, isto é, o jogo permite que os jogadores utilizem ambos os espaços, urbano e *online*, simultaneamente. Um exemplo é o jogo *Uncle Roy All Around You*, do grupo britânico *Blast Theory* [8] no qual, há jogadores na rua e jogadores *online* explorando as áreas da cidade. E a terceira categoria são os *jogos de realidade aumentada* (*augmented-reality location-based games*), que se utilizam de aparelhos de realidade aumentada, cuja visualização pode ser feita através de celulares, óculos ou capacetes. Esses dispositivos adicionam uma camada virtual ao mundo real.

Lemos [17, p.58] defende que os jogos locativos “produzem espacialização pela inserção de capacidades informacionais e telemáticas em lugares e objetos”. Os elementos fundamentais presentes nos JML’s são: o uso do espaço urbano como ambiente do jogo, uso de serviços e tecnologias baseadas em localização (*location-based services* e *location-based technologies*) e a mobilidade física e informacional. Dessa forma, a relação entre o espaço físico e virtual, a posição do jogador e o contexto do jogo são essenciais para o funcionamento do jogo locativo.

4.1 JOGO PERSASIVO

Jogo *persasivo* (*Persasive game*) é a denominação atribuída aos jogos que invadem a vida comum e a cidade, quebrando as fronteiras entre a realidade e o virtual [20]. O termo *persasivo* no dicionário português [11] significa “que tende a se espalhar, infiltrar, propagar ou difundir por toda parte”. Assim, os jogos *persasivos* não se limitam apenas ao espaço eletrônico e se

infiltram no ambiente físico, utilizando o espaço urbano como base para suas narrativas e jogabilidade.

Os jogos de realidade alternativa (*alternate reality games*) representam grande parte dos jogos *persasivos*. Baseado neste tipo de jogo, Andrade [5] argumenta que há três elementos essenciais que contribuem com o transporte das características dos jogos eletrônicos, como *puzzles*, missões, interface e narrativas, para o espaço urbano. O primeiro elemento é o *lúdico*, que está presente nos *puzzles* e demais enigmas, fazendo com que se desenvolva a experiência no jogo. O segundo elemento é a *tecnologia de comunicação*, que através da Computação Ubíqua¹ e *Persasiva*, apresentam dispositivos móveis usados como base para a jogabilidade no espaço urbano. O terceiro e mais importante elemento é a *ficção*, que fornece sentido aos elementos criados especialmente para o jogo e os colocam como peça integrada ao ambiente urbano.

Montola, Stenros e Waern [20] analisam o *design* em conjunto com a jogabilidade dos jogos *persasivos*. Estes tipos de *games* propõem uma ideia totalmente oposta daquelas dos jogos portáteis, que é a de se locomover por determinados lugares enquanto se está jogando. De acordo com os autores, o deslocamento pode não ser interessante a princípio, mas à medida que são incluídos desafios, missões, *puzzles*, entre outros instrumentos lúdicos na narrativa do jogo, a jogabilidade se torna mais instigante.

As técnicas de *game design* reconfiguram o espaço simbólico dando uma nova perspectiva para que o jogador observe o ambiente urbano, ou seja, são utilizados recursos específicos de *game design* para alterar a dimensão simbólica dos lugares, modificando-os para se tornarem um novo espaço, próprio para o jogo. Por exemplo, parques e museus passam a ter tesouros escondidos, no caso de *Pokémon GO*, esses lugares se tornam ginásios de batalhas.

A mistura do espaço físico com o ciberespaço, mundos virtuais e realidade alternada criam jogos que não só podem acontecer em qualquer lugar do mundo real, como permitem também que jogadores conheçam diversos mundos fictícios que somente podem ser criados no espaço virtual.

4.2 LUGAR VERSUS ESPAÇO

Os conceitos de *Lugar* e *Espaço* apresentam papéis distintos e desempenham funções específicas nos jogos locativos e *persasivos*, uma vez que estes trazem uma mudança significativa de jogabilidade para a cultura dos *games*.

De acordo com Michel de Certeau [9], o *lugar* é compreendido como uma *produção social*, que resulta em um formato instantâneo de posições, em que os elementos envolvidos são distribuídos segundo as relações de coexistência, seguindo a *própria lei*: eles se situam uns ao lado dos outros, ocupando um lugar *próprio* e distinto no tempo e no espaço. Um lugar pode ser concreto, visível e simbólico, conforme os sentimentos e emoções que ele evoca.

A ideia de *espaço*, segundo Andrade [1], indica algo abstrato, que serve de base para o posicionamento dos corpos e das coisas. Para Certeau [9], o espaço existe sempre quando se leva em consideração vetores de direção, velocidade e variável de tempo. De acordo com ele, “...o espaço é um cruzamento de móveis. É, de certo modo, animado pelo conjunto dos movimentos que aí se desdobram”. [9, p.202].

Em relação ao *espaço social*, Henri Lefebvre [16] propõe três tipologias diferentes que variam de acordo com práticas e

persasivos, tornando seu uso mais simples e exigindo menor distanciamento do usuário em relação ao lugar em que está inserido [ANDRADE, 2010].

¹ Computação Ubíqua, representada pela sigla UBICOMP, refere-se à área da ciência da computação que desenvolve pesquisas para integrar as redes e as funções de computadores aos objetos e ao ambiente do homem. Seu objetivo é amenizar algumas das limitações dos computadores

representações. A primeira é denominada *espaço percebido*, que é o espaço perceptível que pode ser compreendido por meio dos sentidos. Este tipo de espaço é identificado pelas práticas espaciais que envolvem alguns tipos de construção social coletiva, como por exemplo, concertos musicais, competições esportivas, jogos, dentre outros.

A segunda tipologia chama-se *espaço concebido*, que é o espaço relacionado à produção do conhecimento, ou seja, ele está ligado às relações de produção e à ordem social que elas impõem. Tratam-se de espaços qualificados, como por exemplo, o espaço de cientistas, engenheiros, médicos, dentre outros. E a terceira tipologia é o *espaço vivido*, que é a experiência vivida no espaço, ou seja, está relacionado à forma de como o espaço é experimentado pelos seres humanos na prática de seus cotidianos.

Dessa forma, é possível compreender que espaço e local apresentam papéis distintos em determinadas circunstâncias. No caso dos jogos locais e pervasivos, o espaço serve como base para a interação dos jogadores. Já o lugar, representa o resultado dessa ação social que é praticada no espaço, podendo ser compreendido como produto simbólico.

4.3 POKÉMON GO

O jogo *Pokémon GO* foi desenvolvido como colaboração entre as empresas *Niantic, Inc., Nintendo e The Pokémon Company* para as plataformas iOS e Android. Ele foi lançado em julho de 2016 em alguns países e no Brasil foi lançado em agosto desse mesmo ano.

O jogo faz uso do GPS e da câmera do dispositivo móvel, permitindo aos jogadores capturar, batalhar e treinar criaturas virtuais chamadas de *Pokémon* (abreviatura de *Pocket Monsters*), que aparecem na tela do aparelho como se estivessem no mundo real, com base na tecnologia de realidade aumentada. Dessa forma, *Pokémon GO* pode ser considerado um jogo locativo, pois, além de integrar as funções das mídias locativas com a utilização do GPS, o jogo digital faz uso da realidade aumentada através do aparelho celular, e assim, mescla o espaço virtual com o real.

A jogabilidade ocorre através de um mapa semelhante ao do *Google Maps*, isto é, ele baseia-se no mapa físico das ruas da cidade, assim, à medida que o jogador se desloca no ambiente físico, seu personagem no jogo também se desloca a fim de procurar pelos *Pokémons*. Ao encontrá-los, os jogadores podem visualizá-los no mesmo local onde estão, por meio do uso da câmera do próprio aparelho, que projeta a imagem das criaturas no ambiente real, ou seja, o jogo executa a realidade aumentada através da câmera do dispositivo.



Figura 2: Mapa do jogo Pokémon GO

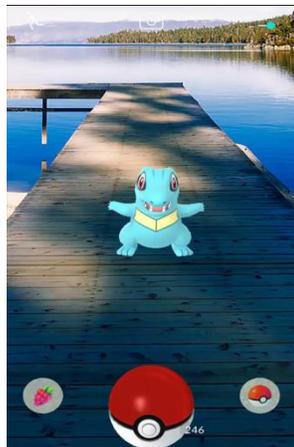


Figura 3: Realidade aumentada do jogo Pokémon GO

Conforme o jogador se desloca pela cidade, ele pode encontrar *PokéStops*, que são pontos de parada para obter os itens, como *Pokébol*as, que servem para capturar os *Pokémons*, itens de cura como *Poção* e *ovos de Pokémon*, que para serem chocados, o jogador deve percorrer uma quilometragem específica, dependendo do tipo de ovo. Por exemplo, os ovos que contêm *Pokémons* mais raros de se encontrar requerem o deslocamento de dez quilômetros, sendo assim, o jogador deve caminhar essa determinada quantidade para o ovo ser chocado e nascer um *Pokémon*. Já os ovos que contêm *Pokémons* mais fáceis de serem achados são mais comuns e, por isso, requerem o deslocamento de dois quilômetros. Dessa forma, necessitam de menor deslocamento para serem chocados. Além desses, existem os ovos que demandam cinco quilômetros por estarem relacionados aos *Pokémons* que não são nem comuns e nem raros.

Os *PokéStops* do jogo estão localizados em lugares estratégicos na cidade como por exemplo em instalações de arte pública, monumentos históricos, parques, pontos turísticos, igrejas, etc. Assim como os pontos de parada, há também os pontos de ginásios de batalha no jogo (*Ginásio Pokémon*). Esses ginásios também se localizam em vários pontos específicos do espaço urbano. Geralmente, são representados por monumentos e locais notórios da cidade, como igrejas, *shoppings*, praças, hospitais, entre outros. Ao se deparar com um ginásio, o jogador pode treinar seus *Pokémons* capturados naquele local, caso ginásio pertença à sua equipe no ambiente virtual; ou pode batalhar pela reivindicação do local, caso o ginásio pertença a outras equipes.



Figura 4: Ginásio Pokémon localizado no Shopping Del Rey (BH)



Figura 5: Batalha entre Pokémons

Apesar do jogo *Pokémon GO* não ser o primeiro jogo da franquia *Pokémon* que faz uso da realidade aumentada, ele é o que utiliza esta tecnologia de maneira mais intensa, visto que se concentra na apropriação deste conceito de jogo digital, inserindo projeções dos *Pokémons* no ambiente real e proporcionando ao usuário a experiência de interagir com elementos reais do espaço urbano através do dispositivo móvel.

Conforme os estudos de lugar e espaço, no jogo, a produção do espaço social ocorre predominantemente pela tipologia do *espaço vivido* [16], que representa as experiências dos jogadores vividas no cotidiano. Essas experiências podem ser retratadas pelas ações dos jogadores no espaço urbano. Por exemplo, ao se locomover até um local para cumprir um objetivo do jogo, seja para capturar um *Pokémon* ou batalhar em um ginásio, o jogador utiliza o espaço

como meio de interação do jogo e dessa forma, cria-se um lugar especial, compreendido como produto simbólico de determinadas ações.

4.4 JOGADORES E O ESPAÇO URBANO

As ações do jogo pervasivo se desenvolvem no espaço físico ocupado pelo jogador. Diante desta constatação, serão analisados os elementos que contribuem para a relação dos jogadores com o ambiente urbano no qual se situam.

Um dos elementos que colaboram para a interação dos jogadores com o espaço é a imersão, isto é, através da capacidade imersiva do jogador no ambiente do jogo, é possível observar os aspectos que emergem da conexão jogador-espaço, tais como a espacialização [5] e a criação de um lugar especial no tempo e espaço que representa o *Círculo mágico*. Este contribui para a expansão social, temporal e espacial do jogo no ambiente urbano [20], tornando-se um elemento fundamental para a criação do vínculo do jogador com o lugar físico.

4.4.1 Imersão dos jogadores

A relação dos jogadores com o espaço urbano ocorre primeiramente através da imersão dos jogadores em um primeiro momento no ambiente do jogo. Ryan [23] propõe um estudo sobre as formas de imersão dos usuários com textos e jogos. Ela estabelece três tipos de imersões que compõem a capacidade imersiva que essas plataformas oferecem. A primeira é a *imersão espacial*, que representa o espaço que o texto ou o jogo cria para se relacionar com o usuário, ou seja, ele permite ao leitor ou jogador idealizar a história, os personagens, os lugares, criando-se um mapa mental, um ambiente em sua cabeça. Dessa forma, esse tipo de imersão produz uma relação de espaço-tempo entre o jogo e o jogador.

Ainda segundo a autora, o segundo tipo de imersão é a *imersão temporal*, que é resultado da incidência do tempo na produção do espaço imersivo. Nos *games*, a imersão temporal é representada como elemento mediador da ação do público com o espaço do jogo, criando-se um domínio temporário. O terceiro tipo é a *imersão emocional*, que se refere à atenção do usuário com a narrativa. Esta imersão se relaciona à capacidade do jogo em fazer com que os jogadores adquiram uma visão mais conectada e sintonizada com a narrativa e a jogabilidade.

Com base nesses três tipos de imersões, é possível refletir acerca do mecanismo de imersão proposto no jogo *Pokémon GO*. Primeiramente, a imersão espacial relaciona-se ao espaço urbano, onde os jogadores terão que se deslocar para poder completar os objetivos do jogo. Através dessa imersão, os jogadores criam um novo mapa em suas mentes, pois os lugares específicos do ambiente físico se tornam lugares diferentes na narrativa do jogo. Por exemplo, em relação ao espaço urbano onde está localizada uma determinada igreja, o ambiente virtual do jogo possui um ginásio de batalhas como correspondente.

A *imersão temporal* no *game* é representada pelo espaço-tempo que o jogador cria no ambiente urbano. Por exemplo, ao chegar a um ginásio para batalhar, o jogador cria um domínio temporário do local, isto é, ele modifica temporariamente os elementos da realidade refletida em elementos dentro do jogo. Dessa forma, o que representa uma igreja no ambiente real, para o jogador se torna um ginásio *Pokémon* temporariamente.

A *imersão emocional* é a emoção que o jogo proporciona para o usuário através da sua narrativa e jogabilidade, é o aspecto do jogo que prende a atenção do jogador. O elemento de realidade virtual que o *game* oferece quando mostra um determinado *Pokémon* no

ambiente físico e ao capturá-lo lançando uma *Pokébola* contribuem para a imersão *emocional* do jogador.

4.4.2 Círculo Mágico

O termo *Círculo mágico* é um termo que foi apropriado pelos autores Salen e Zimmerman [24] e refere-se à espacialização criada pelos jogos, ou seja, o termo representa a ideia de um lugar especial no tempo e no espaço criado por um jogo.

Huizinga [14] argumenta que todo jogo apresenta uma área demarcada previamente, seja de forma física ou idealizada, onde são impostas regras especiais. Ao interagir com um jogo, os participantes se “desligam” conscientemente do cotidiano, criando tempo e espaço próprios, e dessa forma, produzem um domínio temporário com suas próprias regras e significados. Assim, essa produção de domínio especial é chamada de *Círculo mágico*, que basicamente representa o lugar aonde o jogo acontece. De acordo com os autores Salen e Zimmerman [24], o motivo desse nome é devido ao espaço produzido e delimitado pelo jogo, assim como um círculo, ser fechado e separado do mundo real. E neste espaço fechado é onde a mágica acontece, isto é, onde o jogo funciona.

No caso dos jogos locativos e pervasivos que utilizam o espaço urbano como base de suas ações, o círculo mágico se reconfigura constantemente para interagir com elementos reais, incorporando cenários e objetos do ambiente.



Figura 6: Jogadores de Pokémon GO em Nova York. A imagem apresenta a criação de um lugar especial, denominado Círculo Mágico.

Segundo Montola, Stenros e Waern [20], o círculo mágico nos jogos pervasivos expande socialmente, temporariamente e espacialmente suas dimensões. A *expansão social* consiste na capacidade do jogo em afetar as pessoas externas, isto é, pessoas não jogadoras, mas que estão presentes no local onde o *círculo mágico* é criado. Esses tipos de pessoas podem ou não influenciar os jogadores de maneira direta ou indireta. Elas podem simplesmente acompanhar o jogo se tornando espectadoras ou podem influenciar no jogo ajudando, fornecendo alguma informação.

A *expansão temporal* concilia o tempo virtual com o tempo real. Assim, as ações que ocorrem no jogo seguem o mesmo ritmo da vida cotidiana, criando um fluxo contínuo de acontecimentos. No caso do jogo *Pokémon GO*, a expansão temporal ocorre pelo fato do personagem se locomover no jogo a medida que o jogador se desloca fisicamente pelos lugares.

A *expansão espacial* mistura o espaço virtual com o físico, transportando os elementos do jogo para a realidade e assim, transformando o espaço urbano. Dessa forma, a mecânica dos jogos pervasivos faz com que os personagens e outros elementos do jogo saiam da tela do aparelho para a cidade, transformando-a em uma

espécie de tabuleiro, na qual são ocupados prédios, praças e outras estruturas urbanas que acabam se tornando parte do jogo. Assim, os jogos digitais produzem espacialização e criam lugares temporários a partir da infraestrutura disponível no ambiente urbano.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desse projeto foi compreender a relação que o jogo *Pokémon GO* proporciona entre os jogadores e o espaço urbano, a partir dos estudos das categorias de jogos locais e da função que o espaço social apresenta nestes.

Com base nas pesquisas realizadas sobre as classificações de jogos locais, foi possível constatar que o *Pokémon GO* se enquadra na categoria de jogos pervasivos, devido à sua mecânica de jogo, que utiliza o espaço urbano como base para sua narrativa e ações. Dessa forma, cria-se um vínculo entre os jogadores e o ambiente físico em que se encontram.

A partir dessa concepção, foi elaborado um estudo sobre os papéis dos conceitos de *espaço* e *lugar* nesse tipo de jogo, pois são conceitos fundamentais e que se fazem presente na jogabilidade de *Pokémon GO*. Neste *game*, os dois termos possuem sentidos diferentes e, assim, apresentam relações distintas com os jogadores. Portanto, pôde-se compreender que o *espaço* representa a base para a interação dos jogadores, enquanto o *lugar* representa o produto simbólico dessa interação, isto é, ele resulta da ação social que é praticada no espaço.

Através dessa constatação, é possível refletir acerca do *lugar* como sendo um mediador em práticas comunicacionais que utilizam o espaço urbano [6]. Dessa forma, compreende-se que as relações sociais dependem do *lugar* para se realizarem e as mídias digitais como os jogos pervasivos, apresentam uma grande influência para essas relações, uma vez que unem os ambientes virtuais e físicos, proporcionando um aumento da apropriação do espaço urbano por parte da população e assim, possibilitando a formação de novas culturas e organizações sociais.

Conforme os estudos sobre jogos, espaço e lugar foram analisadas as características e objetivos de *Pokémon GO*, evidenciando sua jogabilidade. Com base nessa pesquisa, foram apresentados e explicados os elementos principais que contribuem para a relação dos jogadores com o espaço urbano, dados os conceitos apresentados pelos autores dos trabalhos relacionados a essa pesquisa.

Dessa forma, concluiu-se que a interação dos jogadores com o ambiente físico inicialmente ocorre através da imersão temporal, social e espacial que o jogo oferece. À medida que o jogador imerge no ambiente, tanto virtual quanto físico, cria-se um espaço-tempo diferenciado com base na infraestrutura disponível no ambiente urbano, o que também pode ser chamado de *espacialização*. Essa espacialização é representada pelo *Círculo mágico*, que é onde o jogo acontece. Ele proporciona a expansão social, temporal e espacial do jogo, o que permite uma interação mais diversificada, o aumento da apropriação do espaço urbano e a criação de espaços sociais.

Portanto, baseado nos estudos realizados, é possível compreender que jogos como o *Pokémon GO*, que incorporam as funções da mídia locativa em suas configurações, isto é, agregam conteúdo informacional às localizações específicas no espaço, incorporaram novos aspectos à cultura dos jogos digitais. Eles apresentam uma nova função para o ambiente urbano, que representam a base para a interação dos jogadores configurando, portanto, um processo legítimo de produção social.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Lemos. Jogos móveis locais. *Cibercultura, espaço urbano e mídias locais*. Revista USP, p. 54-65, São Paulo, 2010.
- [2] A. Lemos. *Mídia Locativa e Territórios Informacionais*. In L. Santaella, P. Arantes. *Estéticas Tecnológicas. Novos Modos de Sentir*. EDUC; p.207-230; São Paulo, 2008.
- [3] A. Mont'alverne. *Jogos móveis locais: uma proposta de classificação*. Rio de Janeiro: Contemporânea, 2012.
- [4] Blast Theory. *Can you see me now*. Disponível em: <http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>
- [5] Blast Theory. *Uncle Roy Around You*. Disponível em: <http://www.blasttheory.co.uk/projects/uncle-roy-all-around-you/>
- [6] C. Schmid. *A Teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre: em direção a uma dialética tridimensional*. São Paulo: GEOSP – espaço e tempo, p. 89-109, 2012.
- [7] Dicionário online de português. <https://www.dicio.com.br/>.
- [8] Gettyimages. <http://www.gettyimages.com/>.
- [9] H. Lefebvre. *The production of space*. Oxford: Blackwell, 1991.
- [10] J. Huizinga. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon Press. Boston, 1955.
- [11] K. Salen; E. Zimmerman. *Regras do jogo: fundamentos de design de jogos*. São Paulo: Blucher, v.1, 2012.
- [12] L. A. Andrade. *Jogos Locativos*. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia (EDUFBA), 2016.
- [13] L. A. Andrade. *Games e Espaço Geográfico: usos e apropriações de mídia locativa nos jogos digitais*. Rio de Janeiro: Revista Mídia e Cotidiano - UFF, p. 63-82, 2016.
- [14] L. A. Andrade. *Jogos em Terceiro Lugar: ARGs, Culturas Urbanas e Sociabilidade*. Salvador: PLURAI Revista Multidisciplinar, p. 63-79, 2010.
- [15] L. A. Andrade. *Jogos locais, espaço e lugar: o caso de Ingress*. Trama: Indústria Criativa em Revista ISSN 2447-7516 [Online], p. 11-22, 2015.
- [16] L. A. Andrade; T. Falcão. *Realidade sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social*. São Paulo: Scortecci, 2012.
- [17] L. A. Andrade; M. Medeiros. *Jogos Pervasivos e Zonas Bluetooth. Espaço, lugar e mediação em práticas comunicacionais contemporâneas*. Culturas Midiáticas. João Pessoa: UFPB, 2013.
- [18] M. Certeau. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- [19] M. L. Ryan. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.
- [20] M. Montola; J. Stenros; A. Waern. *Pervasive games: theory and design*. Oxford: Morgan Kaufmann Publishers, 2009..
- [21] P. Kiefer; S. Matyas; C. Schlieder. *Systematically Exploring the Design Space of Location-Based Games*. Poster presented at PerGames2006. Dublin, Ireland, p. 183-190, 2006.
- [22] Pokémon GO. <http://www.pokemongo.com/pt-pt/>.
- [23] Project Geocaching. <https://project-gc.com>.
- [24] R. Shields. *Places on the Margin. Alternative Geographies of Modernity*. London: Routledge, 1991
- [25] S. Hinske; M. Lampe; C. Magerkurth; C. Roker. *Classifying Pervasive Games: On Pervasive Computing and Mixed Reality*. Concepts and technologies for Pervasive Games – A Reader for Pervasive Gaming Research. Vol. 1, Shaker Verlag, Aachen, Germany, 2007.
- [26] T. Cresswell. *Place*. London: University of London, 2009.