

APLICATIVO POKÉMON GO E O CAMINHAR/PASSEAR PELA CIDADE: A EXPERIÊNCIA DOS USUÁRIOS DO APLICATIVO EM PELOTAS

MARIANA ECHEBESTE VIEIRA LEMOS¹; IGOR MORAES RODRIGUES²;
PRISCILLA TEIXEIRA DA SILVA³

¹*Universidade Federal de Pelotas – marianaechebeste@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – igormoraesr2@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – priscilla.cet@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O aplicativo *Pokémon Go* foi lançado em julho de 2016 e chegou ao Brasil, aproximadamente, um mês depois. Baseado no desenho animado japonês, o jogo de realidade aumentada tem como objetivo fornecer ao jogador a experiência de caçar *Pokémons* na vida real, utilizando o GPS do *smartphone*. O jogo consiste em caminhar pela sua cidade em busca de *Pokémons*, que estão distribuídos aleatoriamente, proporcionando uma experiência em que o jogador pode encontrar, capturar e coleter virtualmente diferentes espécies de *Pokémons* enquanto explora sua própria cidade. O jogo também conta com as *Pokéstops*, que são locais onde os jogadores recarregam suas *Pokébolas*, material utilizado para capturar os *Pokémons*.

Ao contrário da maioria dos jogos online, o *Pokémon Go* incentiva as pessoas a saírem de suas casas para explorar e conhecer novas áreas, principalmente, a pé. Outro elemento interessante do jogo é que quando coleta-se itens das *Pokéstops*, é possível, também, conseguir ovos, que só podem ser chocados após caminhar uma determinada distância, que pode ser de 2, 5 e 10km (POKÉMON GO BRASIL, 2016).

Neste trabalho, o caminhar/passear é uma categoria fundamental. Caminhar é um dos requisitos básicos para conseguir ter uma experiência completa do jogo. Para caminhar, é preciso estar ao ar livre, do lado de fora de casa, do trabalho, do restaurante e da cafeteria. É preciso estar na rua. Caminhar para NÓBREGA (2013, p.36) é

(...) estar ao ar livre, é estar do lado de fora. É escolher qual o caminho a seguir, para que direção irá se dirigir. Movimenta-se o corpo de acordo com seu próprio ritmo, atravessa-se a cidade de acordo com o seu compasso, ajustam-se os passos de acordo com o tempo. Olha-se para cima/baixo, para a direita/esquerda, para o traçado da rua que se percorre. Caminhar é se apropriar do espaço exterior pelo movimento. O sujeito ocupa a cidade caminhando pelas ruas, pelo movimento do corpo.

O principal objetivo do jogo é capturar *Pokémons*. Contudo, de forma indireta, tal aplicativo acaba promovendo o deslocamento das pessoas para fora de casa, para fora do seu espaço cotidiano de obrigações. Ou seja, o jogador, acaba realizando um passeio pela cidade. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é investigar as possibilidades de desvelamento da cidade de Pelotas (RS) pela experiência dos usuários do aplicativo *Pokémon GO* ao caminhar/passear pela cidade.

Em Pelotas, recorte deste trabalho, houve a instalação de *Pokéstops* em lugares turísticos da cidade, como a Praça Coronel Pedro Osório, a Catedral São Francisco de Paula, o Parque Museu da Baronesa, o Teatro Sete de Abril e o Mercado Público. Houve, também, a criação de um roteiro turístico chamado

PokéTur, que tinha como trajeto: Saída do Mercado Central – Bento Gonçalves (fazendo a volta nas *Pokéstops*) – Laranjal (com 1 hora de parada) – Parque Museu da Baronesa (com 1 hora de parada). O passeio custava R\$20,00, possuía uma duração de aproximadamente 2 horas e contava com bebida (água e refrigerante) inclusa no valor cobrado (ECULT, 2016).

Atualmente, em Pelotas, há 52 *Pokéstops* e 11 Ginásios (locais de lutas entre os *Pokémons*) espalhados pela cidade. Separando-os por bairros, obtém-se os seguintes valores: Centro com 30 *Pokéstops* e 7 Ginásios; Areal com 8 *Pokéstops* e 2 Ginásios; Três Vendas com 8 *Pokéstops* e 2 Ginásios; Fragata com 4 *Pokéstops* e; Laranjal com 2 *Pokéstops*.

2. METODOLOGIA

Para atender ao objetivo proposto por esse trabalho, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e de campo, com a aplicação de questionários estruturados com perguntas abertas e fechadas junto a usuários do aplicativo. Em maio de 2017, foi disponibilizado um questionário online contendo 15 perguntas abordando os temas turismo, aplicativo *Pokémon Go* e cidadania, além de informações pessoais do participante, como idade, sexo e bairro onde reside. O questionário ficou disponível para participação durante 3 dias e, neste período, foram obtidas colaborações de um total de 85 pessoas. Foram analisadas as respostas de 11 perguntas que tiveram maior relevância para o assunto abordado neste estudo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No que se refere aos participantes desta pesquisa, verificou-se que, em maior parte, foram pessoas com uma faixa etária entre 16 e 29 anos, equivalente a 92% dos entrevistados. Obteve-se maior incidência de moradores dos bairros Centro (60%), Areal (15%) e Três Vendas (9%) e, apesar de equilibrado, em relação ao sexo dos participantes, o número de homens (55%) se sobressaiu ao de mulheres (45%).

Quando questionados acerca do seu entendimento sobre o que é turismo, destacaram-se diversas palavras chaves, como: viajar; visitar lugares diferentes do habitual; ter novas experiências; conhecer sobre a história, cultura e lazer dos locais; entre outras. Segundo Gastal e Moesch (2007), “o Turismo é um campo de práticas histórico-sociais que pressupõe o deslocamento dos sujeitos em tempos e espaços diferentes dos seus cotidianos” (GASTAL; MOESCH, 2007, p. 11). Portanto, independe do tamanho da distância percorrida ou do período de tempo dispensado para as atividades, mas sim da mobilização afetiva desencadeada.

Nesse sentido, esse deslocamento, pressuposto para que o turismo ocorra, é uma ação coberta de subjetividade capaz de possibilitar um afastamento concreto e simbólico do cotidiano. Nessa perspectiva, o indivíduo poderia gozar dos mesmos benefícios associados a viagens de lazer em seu próprio território a partir de um processo de “estranhamento”, percebendo locais já conhecidos, com a percepção de um estrangeiro em sua própria cidade, estabelecendo, assim, novas relações com esses espaços.

A respeito de caminhar/passear por Pelotas fora de sua rotina, 88% dos participantes respondeu de forma positiva, sendo que os espaços públicos mais citados foram a Praça Coronel Pedro Osório, a Praia do Laranjal, o Mercado Público, a Avenida Dom Joaquim, o Parque Museu da Baronesa e o Calçadão de Pelotas.

Sobre as vantagens do *Pokémon Go*, o mesmo motivou a maioria dos participantes da pesquisa (79%) a caminhar/passear por Pelotas, sendo que os lugares mais frequentados foram a Praça Coronel Pedro Osório, Praça Dom Antônio Zattera, Parque Museu da Baronesa e a Praia do Laranjal. Um participante relata: "Sim, frequento a Praça Coronel Pedro Osório, pois tem uma grande concentração de jogadores e também de Pokéstops".

Ao serem questionados se o aplicativo mudou sua rotina de alguma maneira, alguns participantes informaram no questionário que perderam peso em consequência das caminhadas realizadas para o uso do aplicativo, como relata um dos participantes: "Comecei a caminhar por causa do aplicativo, inclusive dedicando um período diário para jogar. Emagreci mais de 30kg em virtude disto". Ainda em relação às mudanças que o aplicativo *Pokémon Go* causou na rotina dos usuários, um participante diz: "Antes eu não caminhava distâncias onde eu podia pegar ônibus, agora eu prefiro caminhar do que pegar ônibus". Outro participante conta que "alterava completamente minha ida para a faculdade para passar por pontos estratégicos do jogo".

Outro ponto da pesquisa foi se o participante conheceu algum lugar novo da cidade em decorrência do aplicativo. Poucos participantes responderam de maneira positiva (19%), sendo que estes lugares citados são pontos turísticos da cidade como o Parque Museu da Baronesa e a Praia do Laranjal e, monumentos como o Obelisco. Um dos participantes que respondeu à questão de forma negativa explica: "Não. Apenas passei a ter um novo olhar dos lugares que já conhecia".

O olhar do turismo é direcionado para aspectos da paisagem do campo e da cidade que os separam da experiência de todos os dias. Tais aspectos são encarados porque, de certo modo, são considerados como algo que se situa fora daquilo que nos é habitual. O direcionamento do olhar do turista implica frequentemente diferentes formas de padrões sociais, com uma sensibilidade voltada para os elementos visuais da paisagem do campo e da cidade, muito maior do que aquela que é encontrada normalmente na vida cotidiana. As pessoas se deixam ficar presas a esse olhar, que então é visualmente objetificado ou capturado através de fotos, cartões postais, filmes, modelos, etc (URRY, 2001).

É comum uma pessoa, ao realizar seu percurso rotineiro, não perceber o cenário ao seu redor, pois seu trajeto é tão automático que, ao passar por esses lugares corriqueiros, não é necessário "perder tempo" aprofundando o olhar, pois já está acostumado com a visão deles. Quando se está viajando, quebrando a rotina, o observador está mais propenso a analisar o espaço no qual está e, também, aberto a novas experiências.

Logo após o seu lançamento, o aplicativo *Pokémon Go* foi bastante criticado por "alienar" as pessoas, fazendo com que elas ficassem tão vidradas nas telas de seus celulares que esqueceriam do mundo ao seu redor. Porém, os resultados obtidos com este estudo mostram o contrário. A maior parte dos usuários de *Pokémon Go* estão cientes dos seus arredores enquanto estão na rua caçando os *Pokémons*, já que 54% dos participantes da pesquisa afirmaram que tiveram alguma experiência nova e/ou perceberam algo que não haviam notado até então. Apesar de ser uma ferramenta capaz de prender o usuário no mundo virtual, o *Pokémon Go* também é capaz de fazer os jogadores adquirirem um novo olhar sobre um lugar real já conhecido e que, muitas vezes, na correria do dia a dia, é passado batido pelos seus olhos frenéticos.

Por último, na questão que abordava se os participantes ainda jogam *Pokémon Go* ativamente, 62% responderam que não jogam mais. Apesar do aplicativo ter

atraido bastante usuários nos seus primeiros meses após o lançamento, o jogo caiu na monotonia e, mesmo tendo sido lançadas algumas atualizações no aplicativo, com novas funções e novas *Pokéstops* pela cidade, essas novidades não foram suficientes para prender a atenção da grande quantidade de pessoas que jogavam no início.

4. CONCLUSÕES

Com base nos resultados, foi possível perceber que o aplicativo auxiliou no sentido de trazer uma nova motivação para as pessoas saírem de casa, caminharem pela cidade e frequentarem os espaços públicos, fora de seus afazeres cotidianos. Nota-se, também, que o aplicativo teve uma certa importância ao se tratar de ter um novo olhar sobre lugares já conhecidos e notar coisas que até então não haviam sido notadas.

Portanto, as possibilidades de desvelamento estão na “motivação” que o aplicativo traz para que os usuários saiam de casa, andem pelas ruas e frequentem mais vezes e com mais periodicidade os espaços públicos da cidade, seja para lazer ou para caçar os *Pokémons* e utilizar as *Pokéstops*. Contudo, há uma dificuldade entre o real e o virtual, entre a “caçada *Pokémon*” e o livre devaneio pela cidade. Em que pese a contribuição do aplicativo para colocar as pessoas circulando pelas ruas, o olhar do usuário voltado ao celular não está completamente disponível ao novo, ao inesperado, à experiência turística.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DECO RODRIGUES. PokéTur integra Turismo e Pokémon Go na cidade de Pelotas. **ECULT**, Brasil, 2 set. 2016. Acessado em 20 abr. 2017. Online. Disponível em: <http://www.ecult.com.br/noticias/poketur-integra-turismo-e-pokemon-go-na-cidade-de-pelotas>

GASTAL, S; MOESCH, M. M. **Turismo, políticas públicas e cidadania**. São Paulo: Aleph, 2007.

GRANDE M OFICIAL, Como funciona o sistema de ovos?. **Pokémon Go Brasil, Brasil**, 29 de agosto de 2016. Disponível em <<http://www.pokemongobr.com/623/como-funciona-o-sistema-de-ovos/>>. Acesso em 26 de setembro de 2017.

NÓBREGA, L. S. S. **O desvelar do Centro Histórico de João Pessoa pelo turista/flâneur**. 2013. 141f. Dissertação (Mestrado Profissional em Turismo) - Curso de Pós-Graduação em Turismo, Universidade de Brasília.

URRY, J. **O olhar do turista: lazer e viagens nas sociedades contemporâneas**. 3º edição. São Paulo: Studio Nobel: SESC, 2001. (Coleção Megalópolis).