

STREET ART NO POKÉMON GO: INTERAÇÕES ENTRE O VIRTUAL E O REAL

SOFIA MELO DA SILVA ARNONI¹; JADSON HENRIQUE SILVA ALMEIDA²;
JOSHUA SOUZA DA ROSA³; DANIEL MEDEIROS DA COSTA⁴; SAMUEL FILIPE
VASCONCELOS NUNES⁵; KAREN MELO DA SILVA⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – sofia.meloarnoni@gmail.com

²Universidade Federal do Rio Grande – jadsonhenrique91@gmail.com

³Universidade Federal do Rio Grande – joshuadez12@gmail.com

⁴Universidade Federal do Rio Grande – daniel.medeiros0505@gmail.com

⁵Universidade Federal do Rio Grande – samuelfilipevasconcelos@gmail.com

⁶Universidade Federal do Rio Grande – melo.karen@furg.br

1. INTRODUÇÃO

O universo Pokémon, que foi lançado em 1996, no Japão, tem hoje quase 30 anos e inclui jogos eletrônicos, jogos de cartas colecionáveis, filmes de longa-metragem, animes e mangás, dentre outros produtos. A manutenção do interesse neste universo decorre da constante busca por inovação pela empresa-mãe Nintendo e sua derivada, *The Pokémon Company*. Em 2016, esta busca levou a uma parceria com a Niantic, uma empresa que desenvolve jogos com ênfase na realidade aumentada (*Augmented Reality – AR*). Juntas, elas criaram Pokémon Go, um jogo com a proposta de trazer as criaturas para a cidade e para a realidade. O jogo funciona por meio de geolocalização por GPS, câmera do dispositivo móvel e conexão à internet, que permite que elementos virtuais (Pokémons, Pokéstops e Ginásios) sejam projetados no espaço físico real. Esse formato o enquadra também na categoria de jogos híbridos, ou *pervasive games*, que extrapolam os limites tradicionais das telas e expandem a experiência para o cotidiano dos jogadores (COLLEY et al., 2019). Desde seu lançamento, o jogo foi um sucesso, tendo sido baixado mais de 500 milhões de vezes em todo o mundo (BUSINESSOFAPPS, 2025). O presente trabalho consiste em uma experiência piloto, abrigada pelo projeto Tridimensionalidades – expressões gráficas e artísticas no espaço das cidades, desenvolvido junto ao Laboratório de Estudos Tridimensionais (LET) da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), que contempla projetos de caráter multifacetado, interdisciplinares, interinstitucionais, intersetoriais, associados à representação gráfica e espacial nas cidades, cujo interesse recai sobre as manifestações de arte e cultura existentes nestes espaços. No caso deste experimento com o jogo Pokémon Go, interessa ao projeto identificar a inserção e valorização da arte urbana, especialmente considerando o contexto de produção de arte das cidades da região sul do estado. Também conhecida como *street art*, essencialmente a arte urbana é uma forma de arte efêmera, na qual os trabalhos não são feitos para durar para sempre, sua expectativa de vida é invariavelmente limitada, sendo que os artistas urbanos têm consciência de que sua arte, ainda que confira surpresas e metamorfoses ao ambiente, gradualmente desaparece ou se deteriora (CARLSSON & LOIUE, 2010; CAMPOS, 2013). Estes aspectos não desmerecem o valor desta produção artística, que cada vez mais tem ocupado um papel importante na dinâmica e vivacidade das cidades, especialmente para os pedestres, que nela vivenciam o caminhar como uma forma de arte, o caminhar como uma prática estética (CARERI, 2013).

2. METODOLOGIA

Na primeira edição do projeto *Street Art no Pokémon Go*: interações entre o virtual e o real, que deverá oferecer dados para coletas posteriores, a serem realizadas com um número maior de usuários, foi selecionado um jogador de Pokémon Go para relatar suas impressões sobre a presença da arte urbana no jogo. O único critério de escolha deste usuário foi a familiaridade com o jogo, sendo a candidata escolhida uma jogadora experiente, que iniciou o jogo ainda na versão de lançamento, no ano de 2016. A coleta de dados consistiu em identificar a presença da arte urbana em Pokéstops e Ginásios, sendo solicitado à jogadora registros de arte urbana capturados ao longo de seis meses. Foram coletadas imagens de Pokéstops, Ginásios e presentes recebidos de jogadores localizados em diversos lugares do mundo. Para esclarecer o contexto de coleta, é importante conhecer os contornos gerais do jogo. Pokémon Go, assim como os demais jogos do universo Pokémon, possui o objetivo de colecionar seres chamados Pokémons por meio de itens chamados Pokébolas. Além da coleção, é possível criar equipes de Pokémons para batalhar contra vilões que buscam dominar o mundo, intitulados Equipe Rocket, ou contra outros jogadores. O que diferencia Pokémon Go dos outros jogos da franquia é o deslocamento até a posição do Pokémon em um mapa local: o usuário precisa fisicamente caminhar para se encontrar com a criatura, localizada normalmente nas proximidades de Pokéstops (pontos de coleta de itens) ou Ginásios de batalha, que possuem Pokéstops em si, acrescidas de campos de batalha (Fig.1). O principal recurso do jogo é localizar o Pokémon, que pode ser avistado por um radar no canto da tela do celular para sua localização mais precisa, depois clicar em sua tela e lançar uma ou várias Pokébolas para o capturar. Assim que o Pokémon é capturado, ele pode ser enviado para um professor, que dará prêmios (doces) em troca. Estes doces são essenciais para melhorar aquele tipo de Pokémon, seja ao aumentar sua força ou ao evoluí-lo para uma nova espécie. Nos Ginásios, estes Pokémons podem ser utilizados para lutar contra outros jogadores, pessoas reais, de equipes adversárias, ou ajudar colegas de equipe para defender o Ginásio. Há também a possibilidade de união de jogadores de todas as equipes, em batalhas conhecidas como *Raids*, eventos de curta duração em que Pokémons lendários extremamente poderosos ficam disponíveis para serem capturados. Normalmente, estes eventos necessitam de cinco ou mais pessoas para um sucesso garantido, o que acaba por unir pessoas desconhecidas em prol de um único objetivo. Não há um fim exato ao jogo, já que, mesmo capturando todos os Pokémons disponíveis, é possível encontrar outras versões especiais dos bichos e batalhar em ligas, além de nem sequer haver tempo para capturá-los a todos, já que a Niantic e a The Pokémon Company continuam a proporcionar diversas atualizações, que sempre adicionam mais conteúdo a Pokémon Go. Esclarecidas estas informações, é importante especificar a origem das Pokéstops e Ginásios. Como referido mais cedo, Pokéstops, além de serem pontos de coleta de itens, também são pontos de encontro com Pokémons. Para determinar em que ponto do mundo real os Pokémons poderiam ser encontrados, as Pokéstops foram colocadas em marcos da cidade. Inicialmente, apenas a Niantic tinha acesso a esta escolha e, naquele momento, os marcos definidos referiam-se a pontos formalmente conhecidos como importantes na cidade. No entanto, com o tempo, os jogadores começaram a ter influência sobre estes pontos, podendo contribuir com o designio de novas Pokéstops e Ginásios, sendo inclusive os usuários que realizam as fotografias que representam as Pokéstops. Ou seja,

os usuários são diretamente encorajados pelo jogo a dar mais informações do mundo real e, mais do que isso, mapear o que é importante para eles. É neste contexto de liberdade de escolha que a arte urbana começou a ser incluída como uma Pokéstop, revelando aos demais jogadores a expressão e a diversidade da arte local (Fig.1). E, assim como acontece com os moradores da cidade, mesmo quando ela se esvanece com o tempo, os jogadores costumam lembrar de sua presença, porém, no jogo, ela pode permanecer mesmo que não exista mais, pelo menos até que alguém atualize esta informação. A dinâmica interativa do jogo permite também que percursos sejam criados para cumprir determinadas missões ou mesmo por vontade do usuário. Isso significa que é possível, no jogo, criar um percurso direcionado para explorar e conhecer a arte urbana de determinado lugar, uma espécie de catálogo geolocalizado.

Figura 1: Captura de tela de Pokémon Go – Ginásios, Pokéstops e arte urbana.



Fonte: Acervo da autora, 2025.

A coleta realizada pela usuária selecionada foi realizada em Pelotas e revelou a existência de inúmeras Pokéstops voltadas à arte urbana, sendo a localização destas amplamente difundida no território de sua incursão, que contemplou a zona central da cidade e o bairro Porto, que abriga um polo universitário. A partir desta experiência, ficou evidente que é possível propor atividades de reconhecimento e mapeamento de pontos de concentração da arte urbana que incluem um número maior de usuários e que atestem a expressividade deste tipo de expressão artística com maior contundência. Considerado o caráter dinâmico do jogo e a efemeridade das manifestações da arte urbana, é interessante apontar que as capturas de tela do jogo podem se constituir em estratégias de coleção e um suporte de memória iconográfica e virtual deste tipo de expressão artística.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

A experiência interativa que o jogo permite, de mescla entre a realidade e o mundo virtual, tem a capacidade de potencializar a experiência urbana, enriquecendo-a e possibilitando a adição de camadas quase mágicas, repletas das cores e criatividade da arte local. Há diversos aspectos, relacionados à constituição e importância do jogo, que podem ser elencados para explicar esta experiência imersiva fantástica, quais sejam: a gamificação, que é o uso de sistemas de

progressão por níveis, recompensas, colecionáveis e desafios que incentivam a participação contínua e mantêm o engajamento; a interação social, dada pelo estímulo à cooperação e à competição entre jogadores, seja em batalhas em Ginásios, raids coletivas ou na organização em times, como o uso de outros aplicativos, exemplificando como o jogo favorece práticas de *crowdsourcing* e interação em rede; o engajamento físico e espacial, já que deslocar-se no ambiente urbano é requisito central para jogar, o que diferencia Pokémon Go de outros jogos digitais que ocorrem apenas em ambientes virtuais; a narrativa híbrida, com a ficção do universo Pokémon inserida em espaços reais, o que possibilita uma narrativa interativa que mescla mundos digital e físico; experiência ubíqua: o jogo está sempre disponível, acompanhando o jogador no seu dia a dia e promovendo novas formas de interação com a cidade e com outras pessoas. Colley *et al.* (2019) destacam que essa ubiquidade traz impactos tanto positivos, como maior mobilidade urbana, quanto problemáticos, relacionados às desigualdades no acesso a locais de interesse.

4. CONSIDERAÇÕES

Em sua fase piloto, o projeto foi esclarecedor para revelar a expressividade da arte urbana mapeada no jogo Pokémon Go, e isso revela a valorização por parte dos usuários do jogo neste tipo de representação artística. É possível também identificar focos de concentração de Pokéstops e Ginásios vinculados à arte urbana, o que pode auxiliar a identificar territórios de atuação dos artistas locais. Em versões futuras do projeto, pretende-se avaliar se a valorização dos jogadores condiz com o reconhecimento da comunidade local sobre este repertório, ou se, ao contrário, a comunidade local desconhece ou não valoriza este tipo de arte. De todas as formas, em determinados setores do mapa, foi possível observar a transgressão da hierarquia entre os marcos institucionais (usualmente consagrados como detentores de valor) e de arte urbana, sendo esta última absolutamente dominante. Nestes casos, a arte urbana não é residual, invisibilizada ou marginalizada; ela é a protagonista do lugar.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUSINESSOFAPPS. Pokémon Go Revenue and Usage Statistics. Acessado em 28 ago. 2025. Online. Disponível em:
<https://www.businessofapps.com/data/pokemon-go-statistics>

CAMPOS, Cristian. **Street art.** New York: Skyhorse, 2013.

CARERI, Francesco. **Walkscapes: o caminhar como prática estética.** São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

CARLSSON, Benke & LOIUE, Hop. **Street art cookbook: A guide to Techniques and Materials.** Årsta: Dokument Press, 2010.

COLLEY, A. et al. **The geography of Pokémon Go: Beneficial and problematic effects on places and movement.** *arXiv preprint arXiv:1903.12041*, 2019. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1903.12041>. Acesso em: 27 ago. 2025.