

A experiência de um jogo de celular no fomento da interação social: PokemonGo e os pássaros lendários

Leonardo Rocha de Almeida¹

RESUMO

Este artigo visa apresentar o processo de usabilidade do jogo PokemonGo e discutir sobre as relações de interação social proporcionadas pelo jogo. Tendo como objetivo realizar uma descrição dos processos de socialização desenvolvidos durante o evento denominado como “Pássaros Lendários” que teve duração de três semanas. Essa característica surgiu a partir da atualização do jogo que visa o deslocamento das pessoas pela cidade e a interação e colaboração entre os jogadores para derrotar determinados inimigos em pontos específicos do mapa das cidades em que jogam. O método de pesquisa foi o diário de campo e a observação das atividades em jogo do pesquisador em locais públicos como parques, centros culturais, shoppings entre outros. Foi possível perceber que o público atingido pelo jogo é em sua maioria pessoas mais velhas que parecem ter na atividade do jogo um momento de lazer. Além disso, foi visto certas aglomerações nos espaços devido ao número de usuários que causou dificuldade no trânsito de outros pedestres. Também, fica evidenciado um aumento de coletividade dentro da proposta do jogo de batalhas em grupo em diferentes locais da cidade, possibilitando aos usuários colaborarem entre si para chegarem aos locais, com caronas ou direcionamento por mensagens, e derrotarem os inimigos que se apresentam nestes diferentes locais. Dessa forma, o jogo pode ser uma iniciativa de melhorar o desenvolvimento de competências de interação social para as pessoas participantes, tendo em vista que muitas delas não se conhecem pessoalmente até o momento de interação no jogo, sendo um dos grandes diferenciais do jogo analisado. As possibilidades do jogo ainda necessitam de maiores estudos principalmente na busca de dados referentes aos usuários que por sua característica de deslocamento pela cidade de forma efêmera pode dificultar análises mais abrangentes.

Palavras-chave: Mobile. Interatividade. App.

ABSTRACT

This article aims to present the usability process of the game PokemonGo and discuss about the social interaction relationships provided by the game. Aiming at describing the socialization processes developed during the event called "Legendary Birds" that lasted three weeks. This feature came from updating the game that aims to move people around the city and the interaction and collaboration between players to defeat certain enemies at specific points on the

¹ Doutorando em Educação pela Universidade La Salle. Mestre em Gestão Educacional pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Especialista em Mídias na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Graduado em Pedagogia pelo Centro Universitário Ritter dos Reis. Graduando em Fonoaudiologia na Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre. Professor da Rede Municipal de Ensino de Porto Alegre. Bolsista no Projeto UNASUS/UFCSPA. E-mail: leonard.rocha@hotmail.com

map of the cities in which they play. The research method was the field diary and observation of the researcher's in-game activities in public places such as parks, cultural centers, malls, among others. It was possible to perceive that the audience reached by the game is mostly older people who seem to have in the activity of the game a moment of leisure. In addition, it was seen certain agglomerations in the spaces due to the number of users that caused difficulty in the transit of other pedestrians. Also, an increase of collectivity within the proposal of the game of group battles in different places of the city is evidenced, allowing the users to collaborate to reach the places, with hitchhiking or direction by messages, and to defeat the enemies that appear in these different locations. Thus, the game can be an initiative to improve the development of social interaction skills for the participants, since many of them do not know each other personally until the moment of interaction in the game, being one of the great differences of the analyzed game. The possibilities of the game still require greater studies mainly in the search of data referring to the users that, due to its characteristic of traveling around the city in an ephemeral way, can hinder more comprehensive analyzes.

Keywords: Mobile. Interactivity. App.

Introdução

Este artigo discute o processo de usabilidade de um jogo mobile, PokemonGO, e como ele pode desencadear a promoção de interações sociais entre seus jogadores.

Para isso, é feito o recorte do evento denominado aqui “Pássaros Lendários”, em que o jogo proporcionou a chance de lutar e capturar as três aves lendárias da primeira geração que teve início a 20 anos, quando foi um fenômeno no Brasil.

Dessa forma, busca-se refletir sobre como esse jogo pode influenciar as pessoas e seus comportamentos de relação com outras pessoas e deslocamento pela cidade em que jogam, numa ideia de tomada de conhecimento do território em que se circunscrevem como jogadores.

PokemonGo e sua usabilidade

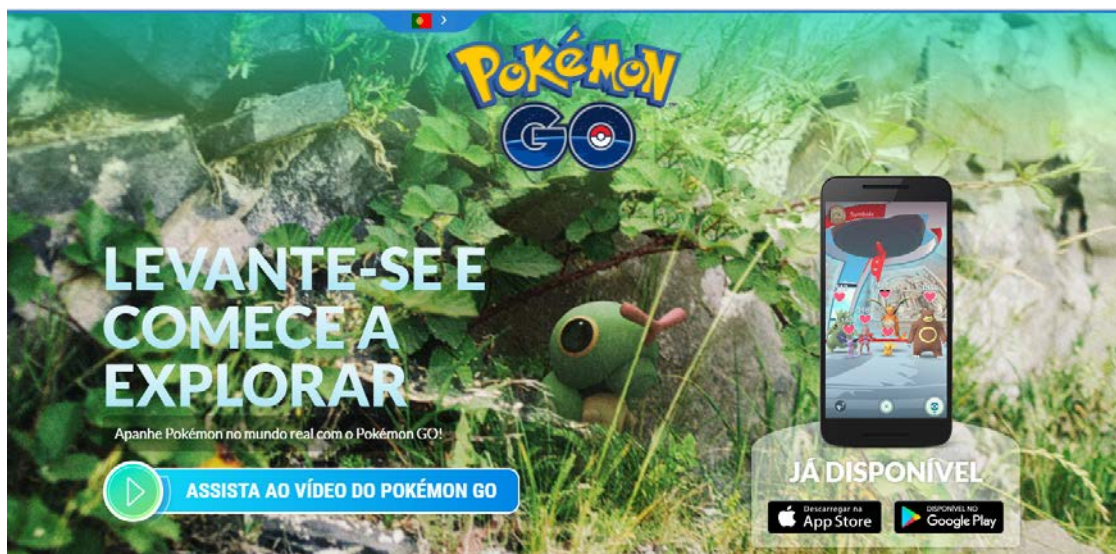
PokemonGo é um jogo para celular desenvolvido pela empresa Niantic que consiste no uso da localização geográfica do usuário, através do GPS do celular ou smartphone, para encontrar diferentes criaturas. Inicialmente 150

criaturas, até sua atualização para contemplar 250, da primeira e segunda geração, sendo alguns deles exclusivos de algumas regiões do mundo².

No mapa do jogo, apresentado ao usuário sobrepondo o mapa da cidade com os *sprites* dos personagens e monstros a serem capturados, faz com que seja necessário o deslocamento do jogador pela cidade, incentivando de certa forma uma relação diferenciada entre pessoa/território, pois o mesmo necessita conhecer os locais que está caminhando. Levando em consideração nossa realidade populacional, o jogador também deve ter em mente em quais locais pode, ou não, estar portando um celular em mãos.

Assim, podemos perceber um certo incentivo a autonomia já que é o jogador que faz o seu jogo, no sentido de escolher suas rotas e utilizar o aplicativo para cumprir as missões do jogo. Como divulgado no site oficial, o jogador deve “levantar e explorar” o mundo. (Figura 1)

Figura 1: Site oficial PokemonGo Português.³



Fonte: Reprodução site <http://www.pokemongo.com/pt-pt/>. Acesso em: 20 set. 2017

A colaboração entre jogadores

² Em Porto Alegre no período de recorte deste artigo era possível a captura de 242 monstros do jogo.

³ Foi utilizado o site oficial de Portugal, pois não há um voltado para o Brasil, sendo englobado dentro do critério “América Latina” ofertando um website completamente em espanhol.

O jogo proporciona essa nova relação com o território em que o jogador está inserido, porém, além de seu deslocamento para cumprir com o objetivo do jogo, foi adicionado desafios em que deve ser derrotado um inimigo mais forte.

Esse desafio, denominado *in game* de “Batalha de Raide”, funciona da seguinte forma, há um desafio funcionando em determinados pontos da cidade com um contador de tempo para a finalização. No caso do período focalizado por esse artigo é de julho a agosto de 2017, em que foram utilizadas como desafios os pássaros lendários (Figura 2), sendo cada um ofertado em uma semana, contando a partir do dia 31 de julho.

Figura 2: Pássaros lendários em imagem promocional do jogo.



Fonte: PokemonGo. Disponível em: <http://pokemongolive.com/en/post/legendaryrewards> .

Acesso em 20 set. 2017.

Com esse desafio, os jogadores necessitavam organizar dentro do horário disponível para estarem no local e realizarem o processo, porém como dito anteriormente, para isso faz-se necessário o deslocamento pela cidade.

Dessa forma, havia a necessidade a princípio de 10 a 15 pessoas para realizarem um desafio durante a primeira semana, levando em consideração que eram vários desafios durante um mesmo dia, em pontos distintos da cidade.

Assim, não bastava estar presente no local, se não houvessem outros jogadores, sendo intrínseco a realização do jogo a conversa, combinação e

estratégia entre eles. Essas combinações puderam ser feitas de diferentes formas, como aplicativos que permitem grupos de conversa ou redes sociais.

Assim, dando um passo no que diz respeito a games para celular, pois são:

elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de *feedback*, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros (FARDO, 2013, p. 2)

Trazidos para um contexto exploratório riquíssimo. Possibilitando aos usuários que pudessem realizar diferentes estratégias, até mesmo entre os times disponíveis no jogo para confrontarem o desafio e ganharem benefícios *in game*.

Métodos

Para explorar os dados a partir da perspectiva de jogador, foram utilizados a observação (HERNÁNDEZ SAMPIERI, COLLADO e LUCIO, 2013) buscando ver de outras perspectivas aquilo que seria tão corriqueiro aos olhos dos jogadores, buscando possíveis hipóteses. Esse processo de observação se deu nos locais públicos para entender o que acontecia no local.

Além disso, também foi utilizado diário de campo, que como em outros estudos (CONTE, RIBEIRO, 2017), em que são feitos registros do pesquisador sobre as suas impressões do foi desenvolvido no dia.

Interlocuções

No primeiro dia de disponibilidade do desafio, acompanhando o jogo, foi percorrido 37 quilômetros dentro do município de Porto Alegre. Saindo na região sul e percorrendo 7 bairros diferentes para jogar.

Quando havia o final do desafio, “os jogadores se olhavam buscando saber onde estaria o próximo” (Diário de campo). Nesse sentido, havia uma cooperação entre os jogadores que dispunham de carro e davam carona para que mais pessoas pudessem realizar o desafio, pois havia um número mínimo de jogadores para poder ter êxito.

Ao final do dia, muitos haviam conseguido realizar os desafios, porém alguns não capturaram o monstro prêmio do desafio, que causava certa frustração: “Ainda bem que consegui pegar pelo menos um de cada, tinha pessoas que não pegaram nenhum e estavam correndo desde cedo” (Diário de Campo).

Os grupos de pessoas formado era muito heterogêneo, haviam jogadores adolescentes ao passo de jogares com faixa etária aparente de 50 a 60 anos. Eles colaboravam juntos para realização dos desafios nas diferentes partes da cidade. Chamando atenção que algumas pessoas chegavam nos pontos da cidade em que eram realizados os desafios dirigindo um carro com 5 jogadores.

Além dessa relação, chamava a atenção o aglomerado de pessoas pela cidade. “Chegou o pessoal que tranca a rua, podiam ficar um pouco mais para o lado e não atrapalhar tanto” (Diário de Campo). Devido a quantidade de jogadores e a organização em forma de círculo para que todos pudessem se ver, acabavam ocupando os espaços da calçada, e algumas dificultando o transito de pessoas que não faziam parte do jogo.

Todavia, esse processo de estar na cidade, passando por diferentes espaços, encontrando novas pessoas, pode ser considerado uma nova forma de relacionar-se. Porém, é importante citar, que os jogadores, pelo que foi perceptível durante o período, eram muitos trabalhadores, que durante a semana realizavam os desafios em horários de intervalo. Isso foi possível constatar, devido a utilização de uniforme em alguns casos.

Considerações Finais

A sociedade está mudando, são novas relações a serem estabelecidas entre as pessoas, tendo em vista essas novas formas de interação, seja por jogo ou por outros aplicativos, criando uma rede (CASTELLS, 1999).

Porém, é questionável para onde caminharíamos com esse processo do jogo aqui observado. Ainda há uma certa discriminação dos jogadores, por um imaginário de infantilidade do jogo, devido a trajetória da animação no Brasil. Todavia, a sociedade vai aos poucos mudando numa inconstância de quem se modela com o tempo (BAUMANN, 2001). Nesse sentido, há um caminho a

percorrer para que possamos realmente ter maiores evidências científicas sobre o jogo e suas potencialidades.

Neste estudo, buscou-se a descrição do processo de jogo e algumas análises iniciais que poderão servir de subsídio para aprofundamentos. Entendendo que faz-se necessário um denso trabalho de coleta de dados junto a diferentes nichos de jogadores para que possa-se evidenciar a potência do jogo frente as formas de relação entre jogador/território.

Além disso, também existem as possibilidades de diferentes estudos em áreas diversas, tanto social quanto tecnológico, como por exemplo os diferentes discursos (FOUCAULT, 2014) existentes no *in game* e também entre os jogadores nas relações durante pós a realização do jogo. Também, sobre as tecnologias utilizadas pelos jogadores, sendo estar mais ou menos vantajosas decido suas possibilidades financeiras para a permanência no jogo.

Como é possível perceber, PokemonGo é um jogo que devido a seu caráter inicialmente infantil, pode ter sido tido como um jogo exclusivamente para crianças, porém, como nessa demonstração inicial, ele tem tido seu grande número de jogadores como adolescentes e adultos. Sendo ainda necessário estudos mais aprofundados para que possam ser estabelecidas maiores informações sobre esse grupo e quais seriam os impactos a médio e longo prazo no que se refere a promoção de maior desenvolvimento das relações interpessoais e de exploração de território.

Referências

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999;

CONTE, Isaura Isabel; RIBEIRO, Marlene. Escola do campo: relação entre conhecimentos, saberes e culturas. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 43, n. 3, p. 847-862, Set. 2017. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022017000300847&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 27 set. 2017.

FARDO, M. L.. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 11, n.1, jul., 2013.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso** : aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo : Loyola, 2014.

HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto; COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, Maria del Pilar Baptista. **Metodologia de Pesquisa**. 5ed. Porto Alegre: Penso, 2013.