

Pokémon Go para onde? Monitoramento e controle nos espaços das cidades¹

Rafaella Moreira Barros²
Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ

Resumo

O artigo visa levantar dados iniciais e provocar tensionamentos sobre as redes de monitoramento e de controle que se constituem na contemporaneidade, tendo como objeto de estudo o game Pokémon Go na sua relação com o homem. Por se tratar de uma pesquisa preliminar acerca de práticas que atravessam um fenômeno, sugere-se que essas redes se encontram articuladas com as tecnologias de informação e comunicação, que agregam mobilidade e localização, impactando assim nas experiências que os jogadores constroem junto aos espaços da cidade.

Palavras-chave: Pokémon Go; cultura digital; mídias locativas; monitoramento; controle.

Introdução

Em agosto de 2016 foi lançado aqui no Brasil o game Pokémon Go. O hibridismo entre espaços físicos e conteúdos digitais, aliado ao fenômeno desta franquia nos anos 90, causou comoção entre diversas pessoas mundo afora. A lógica deste game permite enquadrá-lo naquilo que alguns pesquisadores³ denominam como jogos móveis locativos, justamente por integrar mobilidade e localização, por meio de redes sem fio, bluetooth, GPS (sistema de posicionamento global) e outros.

Desenvolvido pela empresa Niantic em parceria com o Google, o game permite que os jogadores interajam nos espaços das cidades com os monstros Pokémon e outros elementos digitais, através de recursos de realidade aumentada. O objetivo é que os usuários avancem de nível, de acordo com a quantidade de conteúdos capturados e as disputas vencidas nos ginásios – espaços destinados para Pokémons, comandados por

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Mestranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ.

³ Neste trabalho busca-se adotar o termo jogos móveis locativos com base nas contribuições dos pesquisadores André Lemos (2010) e Luiz Adolfo Andrade (2016).

seus treinadores, batalharem entre si. A leitura dos componentes que integram o jogo ocorre por meio de imagens da cidade, em virtude do mapeamento feito pelo Google Maps e ainda com base em outro game criado em 2012 por essas mesmas empresas, o Ingress⁴. Nota-se assim que os jogos deste tipo estão sempre associados a um contexto local, algo que impacta na ressignificação e em novos usos dos espaços urbanos, resultando no que Lemos (2007) denominou de “território informacional” e Santaella (2008) de “espaço intersticial”.

À medida que o deslocamento das pessoas pelas cidades é sempre acompanhado por dispositivos móveis e tecnologias ubíquas – que transcendem a noção de espaço e de tempo – um novo sentido de lugar emerge. Deste modo, é interessante pensar que esses games fazem parte de um conjunto de mídias, que possuem basicamente o mesmo tipo de funcionalidade, denominadas por Lemos (2007) de locativas. Segundo ele, trata-se de

“um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico. [...] As mídias locativas são dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade. Isso implica uma relação entre lugares e dispositivos móveis digitais até então inédita”.
 (p.1)

É nesse cenário que vemos emergir games com este perfil, sobretudo os de realidade aumentada, como o Pokémon Go, fazendo das cidades grandes tabuleiros de disputa. Pode-se considerar que uma das principais características do jogo é o hibridismo, entendido aqui a partir da mescla entre territórios geográficos e elementos digitais, algo que pode ser associado ao pensamento de Bruno Latour (1994) no que tange ao imbricamento ou à quebra de fronteiras entre as ciências e os campos de saber, levando à percepção de que “jamais fomos modernos”. Logo, para esse pesquisador, não existe a pretensa separação entre sujeito e objeto, técnica e social e, adaptando-se ao discutido aqui, entre espaço físico e informacional. O game Pokémon Go e outras mídias locativas subvertem a lógica moderna e nos apontam para uma proliferação cada vez maior de híbridos, cuja relação é sociotécnica (LATOURE, 1994), formada por quase-sujeitos e quase-objetos.

Por se tratar de uma observação preliminar sobre um fenômeno e ser uma pesquisa recém iniciada, sugere-se neste trabalho – para além dos aspectos de entretenimento,

⁴ O pesquisador Luiz Adolfo Andrade (2016) explica que objetivo do jogo é fazer com que dois grupos diferentes disputem por portais de acesso à energia espalhados pela cidade, sendo que os próprios jogadores podem criar portais novos a partir do envio de fotos para a produção do jogo de locais dos quais desejam fixá-los. Disponível em <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/18852/1/jogos-locativos-miolo.pdf> (acesso em 17 de junho de 2017).

inerentes a este tipo de jogo – a constituição de mecanismos de monitoramento e rastreamento, que levam ao controle de ações no jogo, podendo impactar inclusive em novas experiências de espaço urbano, no que tange os sentidos de uso, consumo, ocupação, afeto, sociabilidade, e etc, por parte dos atores que integram essa rede.

Há de se considerar que, justamente, por ser uma mídia locativa e por sobrepor camadas informacionais às cidades, a lógica do game é atravessada por implicações relativas às ideias de vigilância distribuída (BRUNO, 2013), dada a ubiquidade dos dispositivos tecnológicos. No caso específico do objeto aqui analisado, nota-se, inclusive, certo controle nas ações e nos comportamentos dos jogadores.

Contudo, faz-se necessário destacar que, apesar do Pokémon Go estar inserido nesse suposto contexto de mecanismos de poder, a essência desse tipo de game leva à visibilidade das paisagens urbanas, fazendo com que os jogadores percorram e ocupem diferentes espaços da cidade de acordo com os apontamentos digitais sinalizados no próprio jogo, algo que pode implicar em outras experiências com esses mesmos espaços.

É importante considerar que a premissa de controle apontada anteriormente não pretende induzir à ideia de que a tecnologia, neste caso o game, domina o homem ou vice-versa. O que se pretende colocar neste artigo é que a partir dessa relação sociotécnica, onde todos os actantes⁵ (game, jogador, cidade e etc) encontram-se em simetria (LATOUR, 1994), as ações dos jogadores seguem certo controle, à medida que espaços da cidade foram e continuam sendo mapeados e rastreados para o subsídio de informações que corroborem com a proposta do jogo.

A reflexão aqui colocada objetiva, assim, levantar dados iniciais e provocar tensionamentos sobre redes de monitoramento atreladas à mecânica do game Pokémon Go e o impacto desse processo nas experiências de cidade, tendo como base, sobretudo, os aspectos de controle que se dão no ato do jogo e no instante em que os jogadores acessam o aplicativo, visualizam os mapas e são direcionados para as áreas de interação com os monstros e outros conteúdos digitais integrados aos espaços urbanos.

Com base nesse contexto, é interessante pontuar algumas questões que contextualizam as práticas de monitoramento vistas na atualidade. Neste sentido, busca-se abordar sucintamente os aspectos relativos aos dispositivos de vigilância estudados por Michel Foucault (1987), bem como a fluidez e a invisibilidade dos dispositivos de

⁵Actante é um termo adotado pelo pesquisador Bruno Latour (2001) em substituição ao termo ator, pois na sua visão a palavra “ator” pode remeter apenas à ideia de humanos, excluindo então os não-humanos.

controle, colocados por Gilles Deleuze (1992), além de aprofundar os estudos sobre vigilância distribuída (BRUNO, 2013), própria da contemporaneidade.

Por ser uma pesquisa iniciada recentemente, busca-se ainda para este artigo descrever algumas das interações entre os jogadores do Pokémon Go, a partir da observação de um grupo fechado no Facebook – o Pokémon Go-RJ. A finalidade é levantar dados sobre os rastros que compõem as redes de monitoramento e de controle na atualidade, baseando-se em publicações dos próprios usuários no período de um mês (15 de maio a 15 de junho), além de levantar hipóteses em relação à ocupação da cidade e às experiências implicadas nesse processo. Ressalta-se ainda que o período escolhido para análise é aleatório, mas ainda significativo, dada a quantidade de interações que ocorrem diariamente no grupo.

Sociedade disciplinar e de controle

Olhar para as atuais redes de monitoramento e de controle, sobretudo quando associadas a um jogo móvel locativo, requer o entendimento acerca da formação das sociedades de disciplina. O ato de vigiar, monitorar e controlar não nasce com as novas tecnologias de informação e de comunicação; com os dispositivos móveis, como smartphones; com as redes sociais locativas, como Foursquare; ou com as redes de sociabilidade online, como Facebook, Instagram e outros.

A sociedade disciplinar, termo cunhado por Michel Foucault (1987), foi impulsionada no período denominado moderno, sobretudo, com a consolidação do capitalismo enquanto modelo econômico e com os ideais iluministas, cuja centralidade encontrava-se na razão. Segundo Touraine (1994), o projeto da modernidade “conduzirá os revolucionários a criar uma sociedade nova e um homem novo, aos quais imporão, em nome da razão, obrigações maiores que as das monarquias absolutas” (p.21).

Logo, a modernidade é acima de tudo um projeto político, social, ético e estético, cujo o objetivo do Estado é manter uma sociedade organizada, ordenada e educada. Com isso, Foucault (1987) mostra criticamente como nasce o ideal da disciplina, institucionalizado por mecanismos de vigilância, como prisão, escola, hospício e etc.

A partir da segunda guerra mundial, Deleuze (1992) afirma que houve a emergência de uma nova estrutura de poder. Transformações sociais, culturais e até mesmo econômicas levaram à consolidação das linhas de controle, mais sutis, invisíveis

e focadas no indivíduo em detrimento da massa. Ao deslocar o foco de atenção para diferentes estruturas de poder não significa afirmar que os mecanismos de disciplina deixaram de existir. Pelo contrário, esses dispositivos coexistem até hoje.

O que caracteriza a sociedade de controle é o poder que atua sobre os corpos e a mente dos indivíduos, alimentado pelo desejo dos mesmos. Assim, percebe-se a organização de um controle que opera pelas redes de troca e de compra das empresas e os jogos de interesse do marketing. Segundo Costa (2004), essa relação é

marcada pela interpenetração dos espaços, por sua suposta ausência de limites definidos (a rede) e pela instauração de um tempo contínuo no qual os indivíduos nunca conseguiriam terminar coisa nenhuma, pois estariam sempre enredados numa espécie de formação permanente, de dívida impagável, prisioneiros em campo aberto. (p.161).

É interessante considerar que as percepções de Deleuze (1992) em relação à sociedade de controle partem de um estudo que ele mesmo denomina de “sócio-técnico” (p.225). Nessa estrutura de poder, que se fundamenta na relação entre técnica e sociedade, vê-se a transversalidade do controle, o atravessamento de todos os espaços e ao mesmo tempo de nenhum, algo que converge com as características das novas tecnologias de informação e comunicação, móveis e ubíquas.

Redes de monitoramento e de controle na contemporaneidade

Dentro desse contexto, é necessário refletir sobre a formação de redes de poder na contemporaneidade, sobretudo no que diz respeito às tecnologias que se encaixam no perfil das mídias locativas, como no caso do game Pokémon Go. Muito mais atreladas à lógica da sociedade hiperconectada (MILLER & MATVIYENKO, 2014), estas redes podem se constituir igualmente na fluidez das conexões online, tal como nas relações mercadológicas.

Bruno (2013) afirma que a atual estrutura da internet possibilita o monitoramento dos rastros deixados pelos indivíduos na web, no intuito de apreender dados sobre hábitos de consumo, emprego, comportamento e outros, tal como ocorre a prática inversa, como modo de subversão ou resistência, no sentido de que os sujeitos também vigiam as ações alheias, em uma vigilância distribuída (BRUNO, 2013). Dessa forma, vê-se uma mudança no modelo de funcionamento dos dispositivos de poder, isso porque estes tendem a se tornar cada vez mais ubíquos e incorporados às novas mídias, voltados para o rastreamento das ações online, que são de interesse das áreas de “segurança,

entretenimento, saúde, gestão do trabalho, recrutamento de pessoal, consultoria e propaganda política, desenvolvimento de produtos e serviços, vigilância e controle, inspeção policial e estatal etc” (BRUNO, 2016, p.34).

Não se pode afirmar, contudo, que o objetivo primordial das tecnologias é a vigilância, o monitoramento ou o controle. Fins comunicacionais, de sociabilidade, de entretenimento e outros são imanentes às novas tecnologias de informação e comunicação, como o caso do game Pokémon Go, sendo a constituição dos mecanismos de poder um dos efeitos.

Ressalta-se ainda que muitas das informações capturadas para a formação de bancos de dados são oriundas das atividades dos próprios indivíduos, que publicam informações e compartilham conteúdos, de acordo, principalmente, com a lógica da cultura da internet, interativa e colaborativa. Como sugere Hemment (2009), com as tecnologias em rede “deixamos os rastros de informação conforme usamos nossos equipamentos favoritos” (p.48) Mas também, nota-se que dados são obtidos a partir de cliques, da pesquisa em sites de buscas, de conteúdos baixados e, até mesmo, com base no fluxo de pessoas nos espaços urbanos. Segundo Bruno (2013), “informações, transações eletrônicas, condutas, deslocamentos e rastros deixados no ciberespaço, fluxos de corpos no espaço urbano etc” (p.31) também alimentam os dispositivos que vigiam, monitoram e controlam. Pressupostos similares podem ser encontrados nos jogos móveis locativos, pois

as mídias locativas, onde localização e mobilidade significam possibilidades de produção de sentido no espaço e nos lugares, são também instrumentos de controle, monitoramento e vigilância de lugares, espaços e indivíduos, agora enredados em bancos de dados moduláveis, sensores ubíquos e onipresentes, redes sem fio fluidas e inteligentes, dispositivos de localização ‘atentos às coisas.’” (LEMOS, 2009, p. 630)

É a partir do monitoramento dos espaços urbanos que se pretende neste trabalho olhar mais atentamente para a perspectiva de controle que atravessa as tecnologias de informação e comunicação, com características de mobilidade e localidade, uma vez que “as mídias locativas podem ser lidas através da noção de ‘sociedade de controle’, de Gilles Deleuze, na qual acesso e mobilidade são projetados na forma de sistemas, em vez de reforçados por meios disciplinares” (GRIFFIS, p.158, 2009). Percebe-se assim que os mecanismos de poder não atuam apenas sobre o indivíduo localizado em espaços físicos definidos, como prisão, escola ou hospício. Mas a incidência desses fatores se perfaz, inclusive, em dispositivos de controle, que recaem sobre a conduta e as ações dos sujeitos

que circulam pelas cidades acompanhados por tecnologias móveis e ubíquas, fazendo com que os próprios espaços de circulação também se tornem potencialmente visíveis.

A incidência do monitoramento e do controle no game Pokémon Go

É nesse cenário que se encontra o game Pokémon Go. Dadas as peculiaridades do jogo, sugere-se o estabelecimento de modos de monitorar e de controlar, que operam com base na localização dos sujeitos, algo que pode impactar na própria experiência de espaço urbano, no sentido de novas percepções e vivências pelos jogadores.

Deste modo, alguns dados sobre a dinâmica do jogo devem ser considerados, especialmente, os relativos às ideias de controle. Tal como incidem mecanismos de monitoramento e captura de dados na internet a partir das interações dos usuários (BRUNO, 2013), a mesma dinâmica se estende aos territórios informacionais, uma vez que rastros sobre os próprios jogadores e os espaços por eles percorridos são deixados a todo instante.

Em se tratando do Pokémon Go, nota-se que os jogadores seguem pistas evidenciadas nos mapas disponíveis no game, sugerindo também a produção de conhecimento e informação sobre eles mesmos e o lugar onde eles estão localizados. Indo mais além, sugere-se aqui o exercício de controle sobre as suas ações e os seus próprios corpos, já que os movimentos dos jogadores pelas ruas, praças e etc ocorrem mediante os conteúdos digitais evidenciados na tela do game.

Ainda em relação à dinâmica do jogo em questão, pontua-se a existência de aplicativos e sites⁶ de rastreamento, desenvolvidos em colaboração pelos jogadores, que mapeiam os territórios das cidades e apontam para a existência de Pokémons nas mediações em que o jogador se encontra. Estes aplicativos tendem a informar a exata localização do conteúdo digital no espaço urbano e o tempo em que o mesmo ficará disponível para interação, levando à percepção de que o controle se exerce sobre o corpo, o tempo e o espaço em que os jogadores se encontram.

A fim de aprofundar as premissas levantadas, buscou-se acompanhar as discussões sobre o game – locais de caça, pontuação, tipos de monstros e outros dados

⁶ Os dispositivos de rastreamento ou radares são desenvolvidos pelos próprios jogadores, no intuito de identificar os conteúdos digitais do game integrados à cidade. Atualmente, existem inúmeros aplicativos e sites que realizam essa “busca” avançada, sem o conhecimento da Niantic. Informações adicionais sobre um desses aplicativos podem ser obtidas em: <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2016/07/como-usar-o-poke-radar-que-ajuda-encontra-criaturas-em-pokemon-go.html>. Acessado em 06 de julho de 2017

– em um grupo fechado no Facebook, o Pokémon Go – RJ, formado por jogadores da cidade do Rio de Janeiro e adjacências. Como ficou evidente, de modo geral, eles saem em grupos para caçar, como no caso do “Viradão da Praça XV”, que ocorre todos os finais de semana, em um período de mais de 12h. Ou ainda são surpreendidos em caminhadas aleatórias pelas ruas, praças, centros comerciais, seja no caminho do trabalho, da escola ou de qualquer outra atividade.

A partir da observação no período de um mês, foi feita a análise dos posts para levantar as principais temáticas discutidas entre os jogadores e ainda identificar quais dessas poderiam estabelecer ligações com os aspectos de controle sugeridos neste artigo.

Do total de 251 posts, 60% destes estão diretamente relacionados com a dinâmica do game, no que diz respeito a informações textuais ou imagéticas sobre os Pokémons capturados, incluindo, em alguns casos, a localização do monstinho na cidade. Além disso, observou-se o compartilhamento de imagens dos espaços urbanos com os elementos digitais do jogo, sem atrelar ao momento de captura, visando apenas sinalizar para outros jogadores os locais de aparição dos dados do jogo, seja através dos mapas disponibilizados pelo próprio game ou ainda com base em radares (aplicativos e sites de rastreamento). Vê-se ainda publicações sobre a conquista de Pokémons raros, por meio da aquisição de elementos (“eggs”), que só evoluem se o jogador caminhar dois, cinco ou dez quilômetros, conforme determinação do jogo, demonstrando assim a necessidade de vivenciar diferentes espaços da cidade para imergir no objetivo proposto. É importante mencionar que o restante dos posts está associado a dúvidas sobre o jogo, convites para caças em grupos, vídeos e produtos comerciais do universo Pokémon.

Com base nas interações evidenciadas neste grupo do Facebook, percebe-se que os jogadores tendem a se movimentar pela cidade seguindo as camadas de informação digitais sinalizadas no game, incidindo o controle sobre as suas condutas e ações, pois o caminhar é direcionado, na medida em que nessa relação busca-se capturar o maior número de Pokémons e outros elementos. A ocupação da Praça XV, por exemplo, todos os finais de semana aparenta ser algo estratégico, pois nesta região costuma aparecer monstinhos dos mais variados tipos, contribuindo para o sucesso dos jogadores na captura desses e de demais conteúdos.

Nos exemplos que se seguem, observa-se o compartilhamento das telas de um aplicativo e de um site de rastreamento utilizados pelos jogadores A e B. O primeiro é o PokéTrack e o segundo o Pokehuntr. Em ambos, é mostrado o nome do Pokémon, a

localização dele na cidade – sendo o segundo recurso muito mais específico porque identifica até o nome da rua – e o tempo em que o monstinho ficará disponível para captura. Ao analisar as imagens e os textos destas publicações, vê-se que os aspectos de controle se estendem às ações e às decisões do sujeito, que é levado ao local apontado no mapa; tal como incidem sobre o seu tempo, porque as suas interações estão condicionadas a esse fator; e também sobre a sua localização, ou seja, o raio de espaço ocupado por ele naquele momento. Nota-se, assim, que as incidências de controle evidenciadas no game fazem parte do espectro de vigilância, monitoramento e rastreamento sobre os sujeitos e as cidades, atravessando as redes sociotécnicas na contemporaneidade, independente de qual seja o objetivo: consumo, segurança, lazer, emprego, etc.

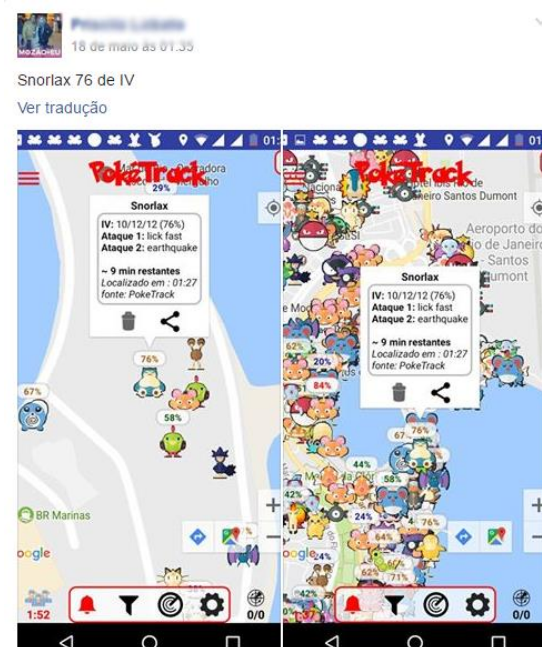


Figura 1: tela do aplicativo Pokétrack do jogador A

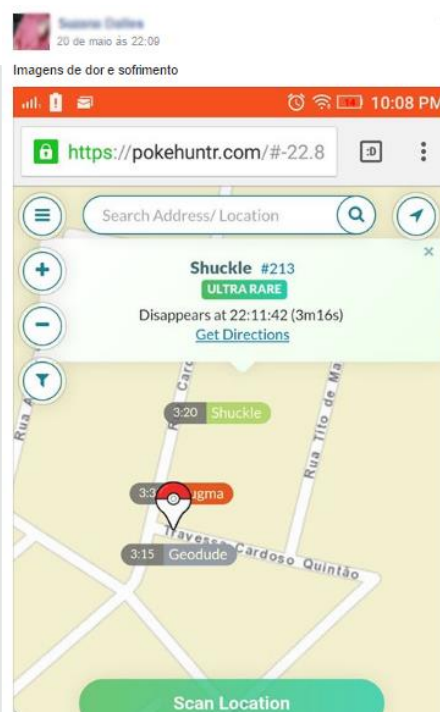


Figura 2: tela do site Pokehuntr do jogador B

É importante ressaltar que o controle em relação ao tempo do jogador torna-se muito mais significativo quando o mesmo utiliza radares que fazem essa leitura. Esse tipo de recurso, em geral, não é oficialmente aprovado pela Niantic, mas mesmo assim perpassa a atividade do jogo, não cabendo às reflexões aqui propostas dar juízo de valor aos atos dos jogadores. Todavia, especificamente, no que tange aos locais percorridos pelos jogadores, evidencia-se a relação de controle sobre as suas ações mesmo sem o uso de aplicativos de rastreamento, conforme imagens capturadas da tela do game, postadas pelos personagens C e D, no grupo do Facebook.



Figura 3: tela do game do jogador C



Figura 4: tela do game da jogadora D

O post da jogadora D, por exemplo, aponta com mais clareza para a ideia de que existe certo controle do corpo nessa articulação entre homem e game. Na publicação, ela afirma: “acabei de ver no mapa e desci correndo do ônibus e consegui capturar. Tá do lado da Candelária”. Alguns integrantes do grupo interagiram logo em seguida. Parte deles indagou por quanto tempo o Pokémon ficaria disponível na região, dando a entender que iriam ao local. Outro participante do grupo parabenizou o ato da jogadora, pois afirmou: “esse é o espírito do jogo”, conforme imagem abaixo.



Dada a análise preliminar destes posts, alguns questionamentos podem ser levantados. O primeiro deles diz respeito à produção de conhecimento e informações sobre os próprios jogadores e os locais por eles percorridos. Já se verificou que o monitoramento e o controle dos sujeitos e dos espaços urbanos não são o objetivo fim das tecnologias de entretenimento (BRUNO, 2012) e outras mais, como no caso deste game, tornando-se mais um efeito e consequência do processo. Apesar disso, sabe-se que os mecanismos de poder acabam atravessando a dinâmica desses dispositivos, sobretudo, quanto aos aspectos de controle.

O fato do game sugerir a ocupação controlada de determinados territórios da cidade leva à coleta, ao arquivamento e ao levantamento de dados sobre os próprios indivíduos e também sobre os espaços urbanos – ruas, praças, parques, centros comerciais –, que são registrados à medida que os jogadores ativam o recurso de realidade aumentada a partir da câmera fotográfica dos seus smartphones. Dessa forma, os dados capturados na interação com o game podem se tornar subsídios para diferentes campos: segurança, consumo, educação, lazer e etc, tal como ocorre na relação com outras mídias.

Mas, apesar das evidências apontadas acima, nota-se que as noções de monitoramento e de controle são, ao mesmo tempo, impactadas pelas atitudes dos próprios jogadores na articulação com o jogo. Isto porque, a partir da apropriação de sites e aplicativos de rastreamento que identificam os elementos digitais do game, vê-se certa resistência e, ao mesmo tempo, reinvenção no modo de leitura dos dados que compõem o jogo. Como mostrado anteriormente, a criação desses radares é fruto da iniciativa de jogadores-programadores, que se utilizam de técnicas e de diferentes recursos de programação para identificarem no sistema da Niantic, desenvolvedora do Pokémon Go, os lugares da cidade com camadas informacionais do jogo (monstrinhos, ginásios e outros), aproximando-se muito das atividades inerentes à cultura hacker. (CASTELLS, 2003).

A existência desses mecanismos de leitura, que fogem à regra do jogo, sugere a complexificação da lógica de monitoramento e controle, no sentido de que o próprio jogador também pode vigiar e controlar o sistema da Niantic e, ainda, a cidade, com foco nos elementos digitais do jogo que se sobrepõem aos espaços físicos. Diferentemente da proposta do game, que aponta para elementos espaçados pela cidade e de acordo com a localização do jogador via GPS, esses aplicativos tendem a mostrar aglomerações de monstrinhos (às vezes, raros) pelas cidades e em diferentes regiões, sem necessariamente

o recurso de geolocalização estar ativado⁷. Ou seja, de qualquer lugar – casa, escola, trabalho –, o jogador pode identificar os locais com acúmulo de elementos do jogo.

Ademais, à medida que os jogadores procuram os lugares com aglomeração de Pokémons seguindo a lógica desses aplicativos de rastreamento, outros espaços deixam de ser percorridos, logo, deixam de ser monitorados e vigiados. Ou seja, com base nesse pressuposto, nem todos os espaços da cidade tornam-se visíveis dentro da proposta do jogo, sobretudo, quando da presença de recursos que subvertem os princípios pré-estabelecidos. Mais um fator que corrobora com a ideia de aglomeração de elementos em determinados locais, diz respeito às práticas mercadológicas. Assim que o jogo surgiu, alguns comércios⁸ compravam recursos – denominados de incensos, que podem ser adquiridos até hoje – na loja do aplicativo, com o intuito de aproximar Pokémons dos seus estabelecimentos comerciais, durante um dado tempo. A intenção do empresário era atrair o máximo de clientes para o seu entorno. Porém, ao aglomerar jogadores em locais limitados, mais uma vez nem todos os espaços da cidade tornam-se rastreáveis ou monitorados, porque o fluxo de jogadores se modula, conforme as estratégias que surgem fora do curso “normal” do jogo.

Sugere-se ainda que até a própria ideia de controle ganha novos contornos com esses mecanismos de reinvenção do game. Isto porque o caminhar dos jogadores pelas ruas das cidades em busca de monstrinhos está impregnado de intencionalidade, dadas as informações que são captadas pelos aplicativos e sites de rastreamento. Essa percepção não induz à ideia de que, anterior à existência de radares de rastreamento do jogo, pouco importava as intenções dos jogadores. Corrobora-se aqui do entendimento de que antes mesmo de existir o controle das ações dos indivíduos nos espaços urbanos, de modo aleatório e conforme a geolocalização dos mesmos, existe a escolha individualizada dos jogadores em relação aos espaços que serão ocupados, segundo seus interesses e táticas de competição e conforme os mapas disponíveis nos sites e aplicativos, com radares que

⁷ O site Pokehuntr é um desses exemplos. Basta acessar o site, digitar o nome da cidade ou ativar o recurso de geolocalização do dispositivo em que a busca é realizada para que, de imediato, sejam mostradas as camadas informacionais do jogo mescladas à cidade no momento da pesquisa. Nem sempre todos os conteúdos digitais do jogo serão evidenciados neste tipo de site ou aplicativo que tenha recurso similar, mas existe o esforço de grupos de jogadores-programadores para que essa leitura seja a mais fidedigna possível. Para fins de discussão neste trabalho, realizou a busca no site em questão, sem ativar o recurso de geolocalização do notebook, no intuito de encontrar elementos digitais do game na cidade do Rio de Janeiro (“Rio de Janeiro” foi o termo inserido no campo de busca). Ao ativar a “varredura” deste local, diferentes monstrinhos foram evidenciados e o seu tempo de caça. Notou-se, inclusive, grande concentração de dados da Avenida Presidente Vargas em direção à Zona Sul. Informações obtidas em: <https://pokehuntr.com/>. Acessado em 08 de julho de 2017

⁸ Informações encontradas em: <https://www.linkedin.com/pulse/como-alavancar-um-neg%C3%B3cio-jogando-pokemon-go-guia-alan-de-almeida>. Acessado em 13 de julho de 2017

mostram simultaneamente vários elementos do jogo nos territórios da cidade. Logo, propõe-se que, em alguns casos, os lugares percorridos pelos jogadores para caçar são também intencionais, levando a crer que existe uma negociação com a lógica do game.

Por outro lado, e independente das questões levantadas anteriormente, a dinâmica do Pokémon Go possibilita a ocupação das ruas das cidades em busca de entretenimento, fazendo destes espaços tabuleiros de competição. Por isso, há de se questionar se nesse movimento supostamente controlado – com ou sem o uso de radares – podem emergir novas experiências com a cidade, já que as áreas urbanas se tornam palco das interações e dos conflitos que perpassam o game. Ressalta-se que, para além dos mecanismos de vigilância e de monitoramento incidentes sobre o jogo, nessa articulação sociotécnica, pautada no viés da realidade expandida, os jogadores percorrem e vivenciam diferentes espaços, algo que pode contribuir para uma nova relação com a cidade, no sentido de consumo, uso, afeto, sociabilidade e etc.

Neste sentido, faz-se necessário questionar em que medida a experiência de realidade aumentada impacta nos espaços urbanos. O fato de um game mesclar camadas de informação digitais aos espaços reais da cidade já sugerem de certo modo ressignificações, tendo em vista que uma praça vira um campo de batalha e de caça (ANDRADE, L.A., 2016). Contudo, é interessante refletir para além destes aspectos, pois até que ponto essas articulações em rede contribuem para novas experiências de cidade? Em que medida se constrói de fato relações com a cidade a partir do jogo?

As trocas de informação entre os jogadores no grupo do Facebook, previamente analisadas e pontuadas neste estudo, mostram apenas os locais mais comuns para caça e demais interações, como o Centro do Rio de Janeiro, Glória, Jardim Botânico e outros, inviabilizando um olhar mais aprofundado em relação aos possíveis laços e experiências construídas, bem como percepções e vivências nos espaços da cidade. Porém, isso não impede o questionamento sobre esse fato, já que a cidade é um dos actantes que compõem essa rede, levando a novas percepções acerca de uso e invenção desses espaços.

Ainda em relação às experiências que se constroem com cidade, nota-se na observação preliminar realizada a aglomeração de Pokémons e outros elementos em determinados locais. Dos posts em que a localização dos dados digitais do game foi mencionada, a grande maioria encontra-se na região central do Rio de Janeiro (Praça XV, Cinelândia, Candelária e etc) e também na Zona Sul (Glória, Leblon, Botafogo). Regiões como subúrbio, zona norte e baixada, poucas vezes foram mencionadas. Isso não quer

dizer que essas áreas estejam excluídas da cultura digital, até porque não é possível afirmar, a partir do levantamento de dados proposto, todas as motivações que levaram à caça nessas regiões e não em outras. Entretanto, pontua-se aqui a necessidade de reflexão e a realização de novas pesquisas para detalhar mais esse aspecto que atravessa as práticas do jogo.

Considerações finais

Com base na dinâmica do game Pokémon Go, o artigo em questão se propôs a levantar dados iniciais e provocar tensionamentos sobre as redes de monitoramento e controle na contemporaneidade, além de suscitar hipóteses sobre os possíveis impactos desse processo nas experiências de espaço urbano.

Ao acompanhar algumas interações no grupo fechado do Facebook, o Pokémon Go-RJ, notou-se indícios de que na articulação entre os jogadores e o game, são produzidas informações que podem estar articuladas com o propósito dos dispositivos de vigilância distribuída. Ao mesmo tempo, identificou-se redes de controle que se entrelaçam nas ações e condutas dos sujeitos, passíveis de ganharem novos contornos de acordo com o uso de recursos de rastreamento desenvolvidos pelos próprios jogadores, indo na contramão das regras do jogo.

Ressalta-se, assim, que nos apontamentos feitos ao longo deste texto, objetivou-se olhar mais especificamente para os aspectos de controle, contextualizando-os a um dado momento em que se proliferam tecnologias, que unem determinadas características e que são de extrema importância para esse estudo: mobilidade e localização.

Há de se pontuar que as considerações aqui propostas não têm como intenção produzir um discurso negativo sobre o game ou ainda sinalizar que os jogadores são passivos diante de uma tecnologia, levando à ideia de domínio das máquinas sobre os homens. Pelo contrário, evidencia-se que as redes de vigilância e de controle constituídas na contemporaneidade são retroalimentadas pelos próprios sujeitos e que, para o objeto analisado, existem motivações para tal, como o maior número de monstros caçados, maior quantidade de batalhas vencidas ou outros dados, que devem ser investigados em uma pesquisa mais ampla.

Destaca-se ainda que, por se tratar de um estudo inicial, resta aos pesquisadores do assunto o aprofundamento em algumas dessas questões, cabendo, por fim, pensar em

que medida a dinâmica do game pode produzir novas vivências de espaço urbano, bem como implicar na invenção e em novos usos do espaço urbano.

Referências bibliográficas

- ANDRADE, L. A. **Jogos locativos**. Salvador: Edufba, 2016.
- BRUNO, F. Rastrear, classificar e performar. **Ciência e Cultura**, v.68, p. 34-39, 2016.
- _____. **Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- _____. Contramanual para câmeras inteligentes: vigilância, tecnologia e percepção. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 24, p. 47-63, dez. 2012
- CASTELLS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- COSTA, R. Sociedade em Controle. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, vol.18, no.1, p.161-167, 2004.
- DELEUZE, G. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**. Petrópolis: Editora Vozes, 1987. 22ª ed.
- GRIFFIS, R. Por uma arte contra a cartografia da vida cotidiana. In: BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R. (Org.). **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.
- HEMMENT, D. Apontamentos sobre as mídias locativas. In: BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R. (Org.). **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.
- LATOUR, B. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.
- LE MOS, A. Mídia locativa e território informacional. In: ARANTES, P.; SANTAELLA, L. (Org.). **Estéticas Tecnológicas**. São Paulo: EDUC, 2007.
- _____. Mídias locativas e vigilância. Sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais. In: **Vigilância, Segurança e Controle Social na América Latina**, Curitiba, p. 621-648, 2009.
- _____. Jogos Móveis Locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa; In **Revista USP, Cibercultura**, n. 86, junho/julho/agosto 2010, pp. 54-65, USP, SP.
- MILLER, P.& MATVIYENKO, S. **The Imaginary App**. Massachusetts: MIT Press Books, 2014.
- SANTAELLA, L. A Estética Política das Mídias Locativas. In **Nômad**, n. 28. Abril/2008
- TOURAINÉ, A. **Crítica da modernidade**. Petrópolis: Editora Vozes, 1994.