



POKÉMON GO:

Um reflexo dos usos e contradições da Internet brasileira

Laysmara Carneiro Edoardo¹

RESUMO

Diferentemente de outros aplicativos de interação mediada, o jogo *Pokémon GO*, lançado no Brasil em agosto de 2016, tem promovido a circulação e a interação dos jogadores pela – e com – a cidade, o que demonstra, por sua vez, diferenças reveladoras quando tomadas, entre outras variáveis, as condições de conexão com a Internet e a posição geográfica do usuário. Essa combinação resulta em avanços coletivos diferentes no que diz respeito à experiência adquirida no jogo, de acordo com a relação entre a infraestrutura técnica da Internet brasileira e o georreferenciamento produzido pela empresa criadora. Para discutir tais fatos e compreender a forma pela qual *Pokémon GO* explicita as disparidades no acesso à Internet no Brasil, além da observação participante, um questionário com 50 perguntas foi respondido por 1.000 jogadores de todo o país, ainda na primeira quinzena após o seu lançamento. As questões foram distribuídas em quatro seções: identificação, mapeamento, questões técnicas e comportamentos, fornecendo chaves para a produção de categorias que permitiram a análise das desigualdades regionais, do trânsito em diferentes espaços da cidade, das condições técnicas de dispositivos e conexão, bem como das apropriações geracionais. Em resumo, o jogo reflete as disparidades regionais em termos da implementação e manutenção da infraestrutura técnica de comunicação, já que, entre outros aspectos relevantes e discutidos ao longo do texto, jogadores de grandes centros e capitais apresentaram avanços maiores que aqueles situados em outros locais do país.

PALAVRAS-CHAVE: Internet. Cidade. Interação tecnologicamente mediada.

POKÉMON GO:

A reflection of the uses and contradictions of Brazilian Internet

ABSTRACT

Unlike other mediated interaction applications, the game *Pokémon GO*, launched in Brazil in August 2016, has promoted the movement and interaction of players across - and with - the city,

¹ Doutoranda em Sociologia pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo - FFLCH-USP e bolsista pelo CNPq. Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, bacharela e licenciada em Ciências Sociais pela mesma instituição. Produz pesquisa interdisciplinar sobre as relações entre imagem e virtualidade, no que tange a ficcionalização do cotidiano.

which, in turn, shows revealing differences when taken, among other variables, conditions of Internet connection and the geographical position of the user. This combination results in different collective advances regarding the experience acquired in the game, according to the relationship between the technical infrastructure of the Brazilian Internet and the georeferencing produced by the developer company. In order to discuss such facts and to understand how *Pokémon GO* explains the disparities in Internet access in Brazil, besides participant observation, a questionnaire with 50 issues was answered by 1,000 players from all over the country, still in the first fortnight after game's launch. The questions were distributed in four sections: identification, mapping, technical issues and behaviors, providing keys for the production of categories that allowed the analysis of regional inequalities, traffic in different spaces of the city, technical conditions of devices and connection, as well as generational appropriations. In summary, the game reflects the regional disparities in terms of the implementation and maintenance of the technical infrastructure of communication, since, among other relevant aspects discussed throughout the text, players from major centers and capitals presented greater advances than those located in other regions from the country.

KEYWORDS: Internet. City. Technologically mediated interaction.

INTRODUÇÃO: Conectividade e condições técnicas

As novas tecnologias e a ampliação contínua de recursos técnicos nos dispositivos móveis têm alterado significativamente o relacionamento, especialmente do público jovem, com diferentes instâncias da vida social, a contar as relações urbanas, geracionais, de consumo e de práticas cotidianas. A relação entre sujeitos humanos e não humanos (LATOURE, 2013) é assim cada vez mais evidente, e tem deixado aos poucos de ser interpretada como uma distopia dos tempos contemporâneos. De tal maneira, o reconhecimento da progressão técnica e tecnológica da sociedade, nos termos de uma conjunção positiva, permite admitir também que existe de fato uma simbiose entre os dispositivos tecnológicos e as ações humanas, na medida em que novas práticas e usos diferenciais são produzidos cotidianamente. Isso faz com que o ciborgue, parte orgânico e parte cibernético, seja uma realidade comum, seja ele a representação de um usuário mais assíduo das tecnologias comunicacionais ou o corpo idoso dotado de um marca-passo (LE BRETON, 2003).

De acordo com Prensky (2001) e Turkle (1989), os nativos digitais podem ser considerados a geração que fez a transição entre a vida offline e online ainda a partir de meados da década de 1990. No entanto, este recorte é exclusivo da realidade dos países desenvolvidos, em especial dos EUA, que antecipou diversas pesquisas com o objetivo de compreender este novo universo ainda naquele período. Com relação ao Brasil, os nativos digitais são os nascidos já em meados da década de 80, passando a usufruir da conexão com a Internet, sobretudo no início dos anos 2000. Esse

atraso é resultado de diversas condições específicas na forma como as telecomunicações foram expandidas ao longo dos últimos anos, seja pela iniciativa privada ou pelo Estado, junto a peculiaridades do projeto modernizador, uma vez que outras camadas de infraestrutura, tal qual a de transportes, são também fundamentais para o desenvolvimento socioeconômico e se confundem com a história das instituições e dos próprios indivíduos.

É preciso assim considerar, junto à cartografia global da comunicação, que a incursão brasileira na rede mundial de computadores é um fenômeno de grande contradição, uma vez que aproximadamente 8,3% da população com mais de 15 anos é analfabeta² e ainda existem no país mais de 200 mil domicílios sem energia elétrica³. De fato, há uma diferença significativa na forma como a interação mediada e a conexão com a Internet se deu ao redor do mundo, bem como na definição de quem são os “nativos digitais” quando são comparadas as condições de desenvolvimento das redes técnicas e da promoção de acesso em diferentes regiões do planeta.

De tal forma, embora seja possível parer as experiências conectivas nos diferentes contextos técnicos contemporâneos, é preciso considerar que o histórico particular vivido pelos países em desenvolvimento é um ponto fundamental para compreender a forma pela qual as relações sociais e as novas formas de sociabilidade tecnologicamente mediadas foram produzidas ao longo das últimas décadas, já que as condições técnicas e de acesso foram determinantes para o processo de ‘alfabetização’ no uso dessas novas ferramentas. A passagem do telefone fixo à internet discada (*dial up*⁴) e do cabeamento via modem ou *ADSL*⁵ à conexão via fibra ótica ou às tecnologias 3G e 4G, do uso do computador de mesa ao *smartphone* e das transações bancárias via telefone ou caixa eletrônico para a produção da *big data*, parecem ser simultâneas nos dias de hoje, mas foram assimiladas em tempos e termos diferenciados por conta dessa disparidade no acesso a recursos e às redes técnicas.

Sendo assim, considerar a Internet e suas práticas passa por diversos aspectos concernentes à lógica do seu desenvolvimento, a começar pelo progresso técnico das últimas décadas, que promove simultaneamente a melhoria dos serviços, a ampliação das redes e a redução de tamanho

² Índice que sobe para 16,6% na região Nordeste e decresce a 4,4% na região Sul (IBGE, 2015a, p. 42) e atinge 17,6% na totalidade do território nacional quando considerado na forma de analfabetismo funcional (id, ib. p. 44).

³ De acordo com o Censo 2010, no início da década havia mais de 700 mil domicílios sem energia elétrica no país, com quase 600 mil deles concentrados nas regiões Norte e Nordeste. Com relação ao número total, este grupo correspondia a 1,3% dos 57 milhões de domicílios permanentes analisados, diferentemente dos resultados atuais da PNAD (2014) que apontam para 0,3% de domicílios brasileiros sem energia elétrica. Ver PNAD (IBGE, 2015a, p. 67) e Censo 2010 (IBGE, 2010b).

⁴ “*Ato de discar o número do telefone via modem para se conectar com a Internet*” (PÓVOA, 2000, p. 108).

⁵ *Asymmetric Digital Subscriber Line*. Trata-se da conexão via assinatura e linha telefônica fixa.

dos equipamentos. Essas três condições, essencialmente técnicas, promovem, em consequência, uma maior mobilidade, o barateamento e a popularização do acesso, como o caso das redes 3G e a telefonia móvel coadunadas aos *smartphones*, que dilataram significativamente o acesso em todo território nacional nos últimos anos. Por outro lado, em termos socioeconômicos e políticos, esse mesmo desenvolvimento, que tem implicações diretas na forma pela qual a Internet é utilizada pelos usuários comuns, prescinde das condições básicas promovidas pelo poder público e pelos interesses das empresas privadas prestadoras de serviços, que têm se constituído quase em sua totalidade em grandes monopólios comunicacionais responsáveis por aperfeiçoar as redes e capitalizá-las, seja em termos de patentes, equipamentos e manutenção disponibilizados em parcerias público-privado.

Ou seja, a consolidação efetiva da Internet em uma determinada região, ou mesmo no que diz respeito ao território nacional brasileiro, passa necessariamente pelos interesses e pelos objetivos (UNWIN, 2013, p. 548) que o poder público e o setor privado possuem em relação a ela, garantindo acesso universal em nome da democratização digital ou a paternalização do uso a partir de permissões parciais, seja por meio de uma legislação restritiva, de um mapeamento irregular na instalação das redes ou de restrições técnicas em termos de dispositivos e sistemas operacionais.

No Brasil, o alcance da Internet ainda se mantém restrito à posse e ao acesso aos recursos da rede técnica, tal qual demonstram os dados da Pesquisa Brasileira de Mídia, publicada em 2014 pelo Governo Federal (BRASIL, 2015). O relatório evidencia que o uso de Internet pelos brasileiros ainda é bastante circunscrito em termos de classe social e escolaridade, dado que enquanto 53% da amostra afirma não usar a Internet, essa negativa cai para 25% entre aqueles que possuem renda maior que 5 salários mínimos e 12% entre os que cursaram o ensino superior (BRASIL, 2015, p. 51). De mesmo modo, o perfil do internauta brasileiro é, assim, bastante definido: homens e mulheres⁶, de classe média e alta e adultos jovens com ensino superior completo.

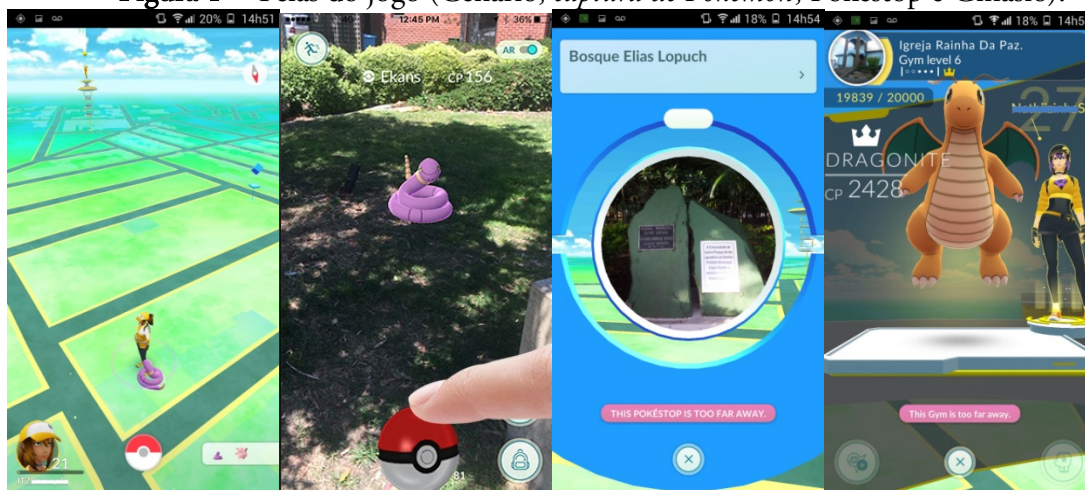
Do total de usuários brasileiros, 51% têm entre 20 e 39 anos, com uma taxa de penetração média de 75% (IPSOS, 2015), enquanto o segundo grupo com maior participação faz parte da faixa entre 15 e 19 anos, que contempla 14% do total de usuários brasileiros. Contudo, surpreende a penetração neste grupo, que corresponde a 89% do total da faixa etária, a maior entre todas, demonstrando que a Internet é absolutamente presente na realidade adolescente.

O JOGO: Descrição do funcionamento e aplicação da pesquisa

⁶ Há um equilíbrio no número de usuários com relação à questão de gênero em território nacional, com uma breve vantagem de usuárias mulheres (49,5%) diante dos homens (49,3%). Cf. IBGE, 2015, p. 39.

Considerando essas informações, é compreensível a ansiedade dos usuários brasileiros, que tiveram de aguardar cerca de um mês pelo lançamento de *Pokémon GO* no país. Desenvolvido ainda em 1996 como um jogo para *Gameboy* (*Nintendo*), *Pokémon* ganhou fama mundial a partir do desenho televisivo lançado no Japão em 1997. Em decorrência da rápida difusão da saga e do desenvolvimento contínuo dos jogos (que somaram 20 atualizações), em 03 de agosto de 2016, *Pokémon GO* é lançado no Brasil numa parceria entre *Nintendo*, *Niantic* e os criadores da série. Assim como os demais, o jogo consiste, até o momento, essencialmente na captura de *pokémons* selvagens e batalhas em ginásios, que garantem e dependem, por sua vez, (d)os avanços individuais do jogador. O objetivo final é tornar-se um mestre *Pokémon*, capturando e/ou evoluindo todos os 151 *pokémons* existentes⁷, bem como aumentar sua experiência individual por meio do treinamento da sua equipe e derrota de grupos inimigos⁸.

Figura 1 – Telas do jogo (Cenário, captura de *Pokémon*, *Pokéstop* e Ginásio).



Fonte: a autora, 2016 (o *print* da captura tem como fonte o próprio site de *Pokémon GO*⁹).

Até o momento, o jogo conta com 40 *LVL* individuais (*levels* ou níveis) alcançados com 20 milhões de *XP* (pontos de experiência), enquanto que, até o *lvl* 20, por exemplo, bastam apenas 210 mil. Capturar um *Pokémon* pode garantir entre 100 e 210 *xp*, somando-se mais 500 *xp* no

⁷ Os *pokémons* iniciais somam 151, incluindo-se os lendários que não foram inseridos no jogo para captura até o momento. Em dezembro de 2016 foram lançados mais 7 *pokémons babies*, inaugurando a segunda geração. Ao longo das 6 gerações lançadas até agora pela série, e que serão progressivamente pensadas a *Pokémon Go*, somam-se 721.

⁸ No *lvl* 5 o jogador pode escolher entre três equipes, *Instinct*, *Mystic* ou *Valor*, que correspondem aos pássaros lendários *Zapdos* (elétrico), *Articuno* (gelo) e *Moltres* (fogo).

⁹ www.pokemongo.com

caso de um novo Pokémon registrado e o dobro disso quando o jogador utiliza o recurso de um *Lucky Egg*, que fornece a duplicação da pontuação ao longo de meia hora quando acionado. Entre uma série de atividades que o jogador pode realizar ao longo desse tempo, ou seja, visitar *Pokéstops*, batalhar em ginásios, capturar novos *pokémons* e evoluí-los, ao fazer uso do ovo é possível alcançar cerca de 70 mil *XP* em meia hora, embora seja necessário para isso ter em mãos o ovo (que pode ser adquirido com dinheiro “real”) e acumular entre 12 e 100 *candys*¹⁰, de acordo com o tipo de *Pokémon* (o que implica em deslocamentos ao longo de um tempo muito maior).

O grande diferencial do jogo, quando comparado com os demais, é a interação com o mundo “real”, na medida em que o jogador precisa literalmente movimentar-se pelo cenário para encontrar os recursos, tendo a possibilidade de utilizar da realidade aumentada para amplificar sua experiência. Na tela, aparecem, além do avatar; o espaço da cidade demarcado digitalmente, fazendo com que o deslocamento corresponda à verdadeira distância em número de quadras; os pontos marcados em azul caracterizados como *Pokéstops*, onde é possível apanhar *pokébolas*, ovos que chocam novos *pokémons* e poções úteis para recuperar aqueles que foram feridos em batalhas. No percurso, é possível encontrar também os ginásios, estruturas maiores, na forma de torres, que apresentam, ainda à distância, a cor correspondente ao time que o detém junto ao *Pokémon* mais forte que está na sua defesa. Conforme o jogador se aproxima desses locais, pode acessar as recompensas associadas, o que faz com que todos os avanços dependam necessariamente da locomoção pela cidade. Condicionados à qualidade da conexão com a internet e aos requisitos técnicos do dispositivo, todos os movimentos que envolvam *Pokémons* podem ser realizados com a câmera traseira ligada, o que permite visualizá-lo em interação com o ambiente “real”.

O meu jogo, o qual iniciei em 5 de agosto por conta de limitações técnicas do meu dispositivo (*Android 4.2.1*) e que exigiu a instalação de um aplicativo alternativo (*apk*)¹¹, foi “*upado*” praticamente em uma cidade de médio porte (300 mil habitantes) no interior do Paraná. Ao longo do período em Cascavel-PR, utilizando duas vezes o recurso de duplicação do *Lucky Egg*, alcancei o nível 21, com 260.000 *XP* em 18 de setembro, estando por vezes muito atrás de outros jogadores da cidade, que se mantiveram dentro da legalidade das regras do jogo¹² e alcançaram pelo

¹⁰ Recursos utilizados na evolução de um Pokémon. No caso da evolução para *Gayrados* são necessários 400 *candys*.

¹¹ *Android package*.

¹² Alguns jogadores fazem uso de *fakegps*, *flygps* e *joysticks* alcançando a experiência necessária sem o deslocamento. Esses recursos permitem que o jogador fique em casa e acesse os locais da cidade de forma fictícia, o que não é permitido pelas regras do jogo e tem sido pretexto para o banimento de contas por parte dos desenvolvedores.

menos o nível 27 (1.100.000XP) dentre aqueles que tiveram maior avanço. Quando do lançamento de *Pokémon GO*, eu havia acabado de realizar meu exame de qualificação no Doutorado em Sociologia, onde estudo as relações entre *Facebook* e a ficcionalização do cotidiano por meio da produção e circulação de imagens. Na intenção de fazer uma pausa reflexiva na pesquisa principal e, por que não, junto à curiosidade sobre o jogo, dediquei o primeiro mês após o lançamento à problematização das relações sociais que resultaram dessa nova experiência, aproveitando parte da discussão realizada previamente sobre a incursão do brasileiro na comunicação tecnologicamente mediada.

Foi por conta do meu próprio progresso que surgiu o interesse em compreender a forma pela qual *Pokémon Go* ganhou tanto prestígio, pois que ao passar a frequentar as praças da cidade ou sair de casa a pé para capturar *pokémons*, bem como interagir com desconhecidos em busca de táticas mais certeiras, considerei importante a leitura do fenômeno sociológico, já que a interação tecnologicamente mediada ultrapassou as fronteiras do dispositivo e chegou de fato ao mundo “real”. Foi, também, a partir de uma necessidade coletiva em buscar informações sobre o funcionamento do jogo e em trocar experiências sobre práticas efetivas de avanços, que grupos no *Facebook*, *Whatsapp* e *Telegram* foram criados de imediato. Uma infinidade de jogadores passou a falar sobre suas proezas, as descobertas de macetes, ninhos de *pokémons*, estratégias de batalhas e análises intermináveis sobre as potencialidades do jogo. Embora o número e a frequência de jogadores tenha diminuído em quase um ano pós-lançamento, o que se explica, em parte, pela disparidade de recursos disponíveis, os números de downloads e debates em fóruns da internet não impressionantes.

Tendo em vista tais impressões iniciais e minha entrada em diferentes grupos locais, regionais e nacionais, elaborei um questionário com 50 questões distribuídas em quatro seções: identificação, mapeamento, questões técnicas e comportamentos, que foi aplicado entre os dias 15 e 22 de agosto de 2016, 12 dias após o lançamento oficial no país, com um pico de quase 500 respostas um dia após a sua publicação¹³. Com a ajuda e divulgação por parte dos administradores desses grupos, publiquei o formulário em uma plataforma online (nuvem) e disponibilizei o *link* de acesso por exatamente 7 dias. No questionário, além das questões referentes ao gênero, idade, atividades cotidianas (trabalho ou estudo), foram levantadas informações sobre a forma pela qual

¹³ Com relação ao alcance de 1000 jogadores, preciso realizar um agradecimento especial ao grupo *Capinaremos*, na pessoa de Morteiro, que disponibilizou o link no maior grupo de jogadores do aplicativo *Telegram @BRPokemon* (que conta hoje com cerca de 1.300 membros). Além desse canal, três páginas do *Facebook* também compartilharam a pesquisa: *Pokémon Niilista*, *Pokémon Go Br* e *Pokémon Go Brasil – Dicas*.

cada um dos jogadores passou a se relacionar com o aplicativo e com outros jogadores. Todo o debate e reflexões apresentados abaixo e igualmente as ilustrações em gráficos são, assim, resultado desse levantamento.

As questões mais importantes elencaram o tempo disponibilizado para o jogo, os avanços ao longo do período do levantamento (*level* e *pokémons* adquiridos), os recursos disponíveis próximo ao local de moradia e de trabalho/estudo, a quilometragem acumulada no marcador interno e meios de transporte utilizados. Já com relação às questões técnicas, foram levantados os tipo de conexão com a Internet e os dispositivos utilizados pelos jogadores, junto a autoavaliação sobre a relação entre essas condições e seus desempenhos pessoais.

De tal maneira, as considerações que seguem dizem respeito ao primeiro frenesi brasileiro e às adequações que os jogadores precisaram realizar com relação aos seus ambientes na época. Em decorrência das condições técnicas, progressivamente e até o momento, muitos jogadores reduziram sua frequência de jogo, abandonaram os avanços ou simplesmente desistiram da atividade, da mesma forma em que outros iniciaram posteriormente suas jornadas. No entanto, sobre os que permaneceram, novos usos diferenciais puderam ser observados e outras formas de sociabilidade foram produzidas, o que nos sugere uma reavaliação futura destes resultados em termos de posições mais estáveis e contínuas no que concerne às relações socioculturais promovidas pelo jogo.

De todo modo, o registro deste primeiro momento ainda assim tem condições de demonstrar que novos paradigmas têm surgido com relação aos usos das tecnologias e da comunicação tecnologicamente mediada e que a avaliação é válida como expressão de uma condição que continuará alterando a realidade em termos de intermediações produzidas pela técnica diante das práticas humanas.

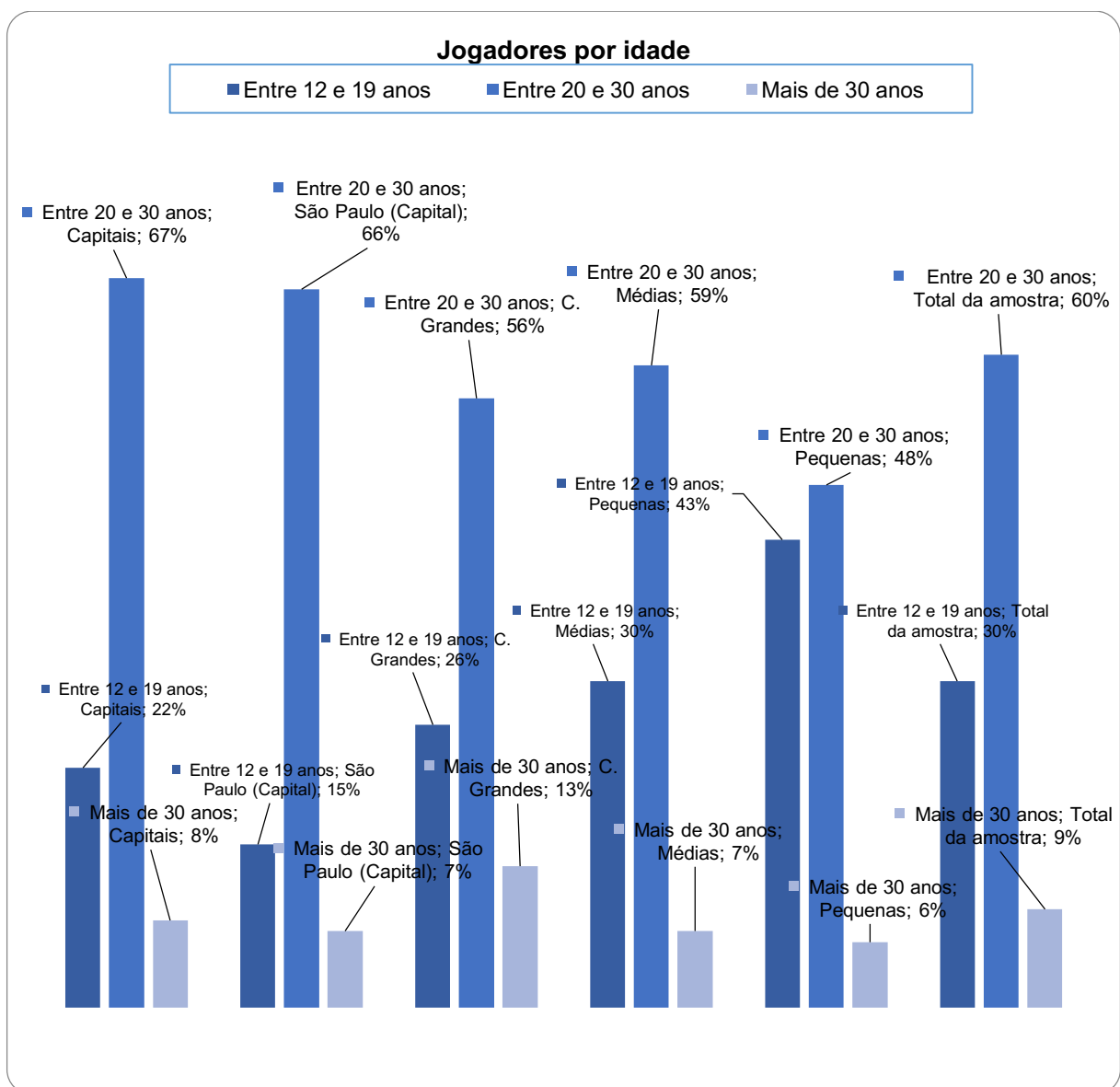
OS JOGADORES

De acordo com notícia *linkada* no site da própria *Niantic*, em dois meses foram 500 milhões de downloads oficiais no sistema operacional *Android*, enquanto que apenas com relação ao *iOS*, também oficiais, os jogadores brasileiros somaram 3% do total, diante dos estadunidenses que alcançam a impressionante marca de 35%, seguidos pelos japoneses com 8%. Estes dois países,

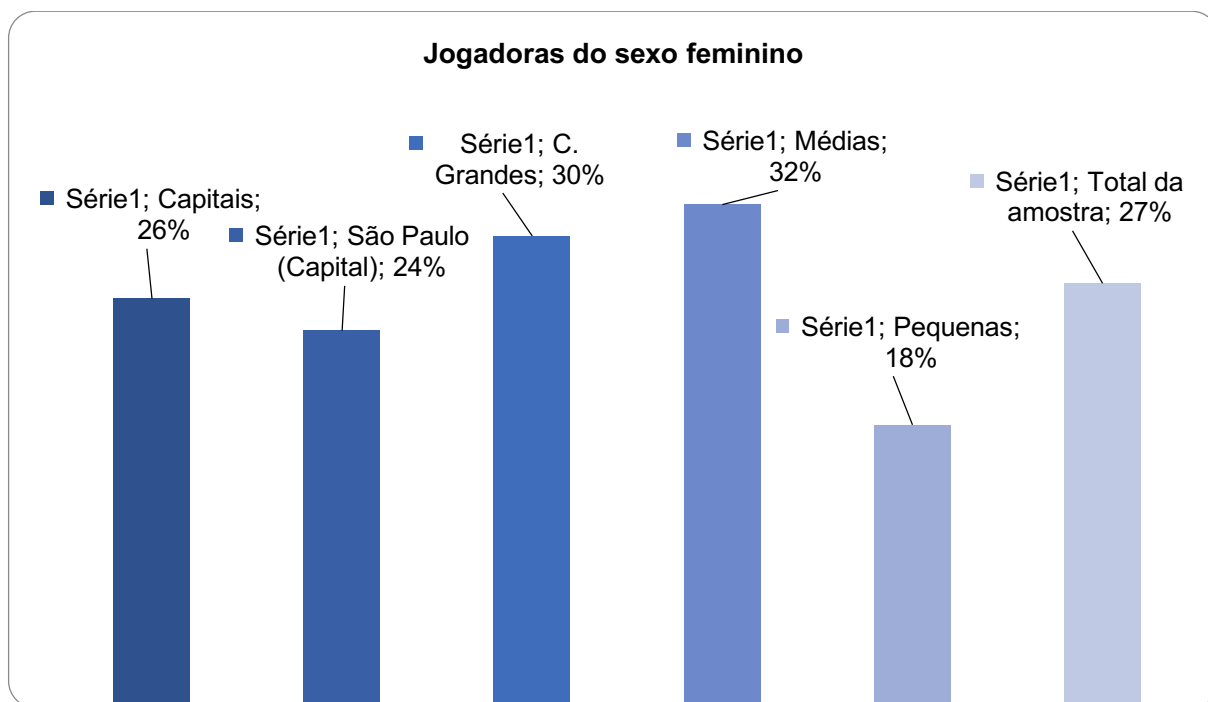
embora quantifiquem apenas 43% do total no sistema operacional de menor representação, somam 77% da receita estimada, que totalizou 85 milhões de dólares ainda no mês de agosto¹⁴.

Talvez seja com relação a este último número que a empresa tenha dificultado o acesso dos jogadores a partir da atualização do dia 26 de setembro, excluindo a conexão alternativa (até então permitida) de dispositivos desatualizados ou de menor capacidade técnica. Certamente, desta data em diante houve alterações importantes com relação ao perfil dos jogadores, uma vez que essas mudanças significaram a elitização do jogo. No entanto, cabe descrever e analisar as informações das quais dispomos para então problematizar mais a frente este novo fato.

Figura 2 – Jogadores por idade e por gênero.



¹⁴ Dados referentes a agosto de 2016. Sensor Tower, Pokémon Go. Disponível em <https://sensortower.com/ios/br/niantic-inc/app/pokemon-go/1094591345/> Acesso em setembro/2016.



Fonte: a autora, 2016.

Fica evidente, em primeira leitura, a disparidade etária com relação ao interesse sobre o jogo. Grande expressão da amostra (média de 60%) se concentra na faixa dos 20 a 30 anos, correspondendo, basicamente, aos indivíduos que acompanharam o desenvolvimento da saga por meio dos jogos e desenhos televisivos ao longo do início dos anos 2000 no país. Esses jogadores jovens, com maior presença nas capitais, são parcialmente substituídos por usuários adolescentes nas cidades menores, de modo que a proporção de São Paulo capital sobe em 28% com relação às cidades de pequeno porte (até 100 mil habitantes).

Por outro lado, há uma inversão desse quadro quando os dados são confrontados com o gênero dos jogadores, de modo que as jogadoras do sexo feminino, que já são minoria na amostra, têm uma expressão ainda menor nas cidades pequenas. Com relação aos motivos pelos quais as jogadoras estão em menor número, um relato chama atenção e merece ser destacado:

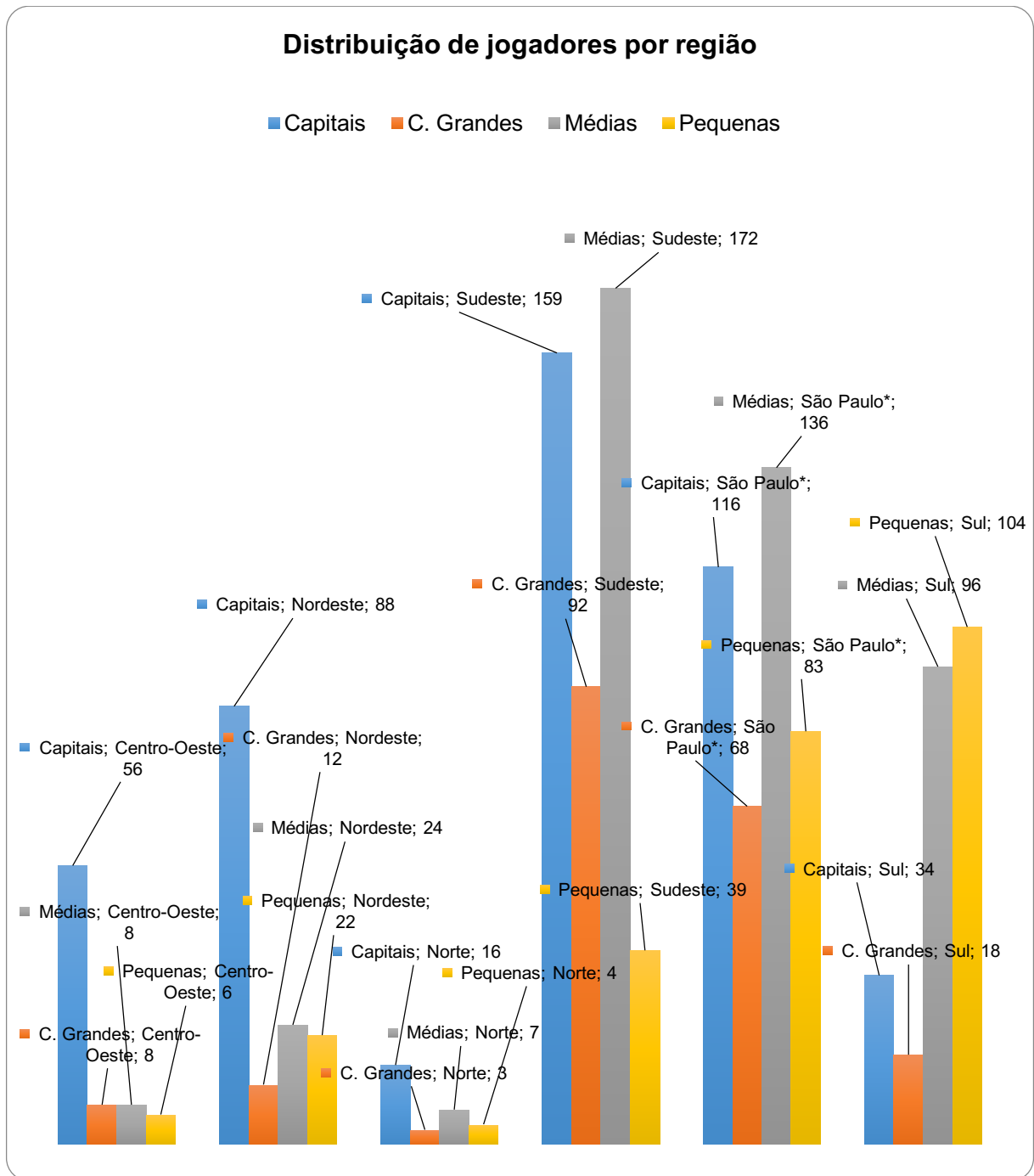
“Na questão que pergunta se já sofreu algum tipo de preconceito de outros jogadores só tem a opção sobre idade, faltou a opção quanto ao gênero. Quanto uma mulher de 24 anos, é comum ouvir insultos maquiados de brincadeira, do tipo “não sabe nem jogar direito”, “deveria estar em casa lavando louça”, “mulher não presta pra games”, e quase sempre essas frases são ditas quando eles veem que eu sou mais forte que eles, estou em um nível muito superior, tenho pokémon com cp alto ou quando sou gym leader. Enfim, na questão da idade, vejo todos interagindo, ajudando e ensinando as crianças ou alguém mais velho que não tem tanta intimidade com games, mas as

meninas são bem marginalizadas, maltratadas e excluídas.” (Feminino, 20 a 30 anos, lvl 20 ao 30, SP, cidade de médio porte)

Essas desproporções são demonstração dos usos diferenciais que surgem em decorrência de um maior ou menor relacionamento cotidiano com a tecnologia, de modo que as cidades menores passaram pela inclusão digital em um processo mais lento e postergado, resultando assim em um desinteresse significativo com relação ao jogo e/ou numa escolha particular das pessoas mais velhas e do sexo feminino, que por autocensura ou inabilidade não aparecem com tanta expressão na amostra. Da mesma maneira, já dando indícios das condições de acesso e conectividade, o quadro abaixo, em números absolutos, demonstra a distribuição dos jogadores por região, correspondendo aos limites da internet brasileira de acordo com a diferença descomunal existente entre as regiões de maior e menor desenvolvimento técnico de comunicação tecnologicamente mediada.

41% da amostra diz respeito somente ao estado de São Paulo, de modo que se destacam, assim como em toda região Sudeste, as capitais e as cidades de médio porte (até 500 mil habitantes). As capitais, por óbvio e conforme dados da próxima seção, destacam-se expressivamente diante das demais cidades, mesmo quando a totalidade dos jogadores é pequena como no caso da região Norte, que equivale a apenas 3% do total. Diferentemente, as regiões Sudeste e Sul, 73% do total (730 jogadores), mostram um acesso maior em cidades de médio porte, com destaque para o Sul que concentra os seus jogadores, ao menos na amostra, em cidades médias e pequenas em detrimento das capitais, o que implica diretamente na média de progresso de toda a região, mantida nos 12% para os lvls de 20 a 30, abaixo da média nacional e bem distante dos resultados atingidos pelos jogadores das capitais conforme a figura demonstra a seguir.

Figura 3 – Distribuição de jogadores por região



Fonte: a autora, 2016.

Em resumo e conforme exploração adiante, os dados definem um perfil formado em grande maioria de homens jovens, com idades entre 20 e 30 anos, residindo em cidades de médio porte e capitais, que alcançaram até o lvl 20 (210 mil XP) durante o levantamento. Embora tenha avançado bastante, a maioria dos jogadores trabalha ou estuda em período comercial (79%) e tem como

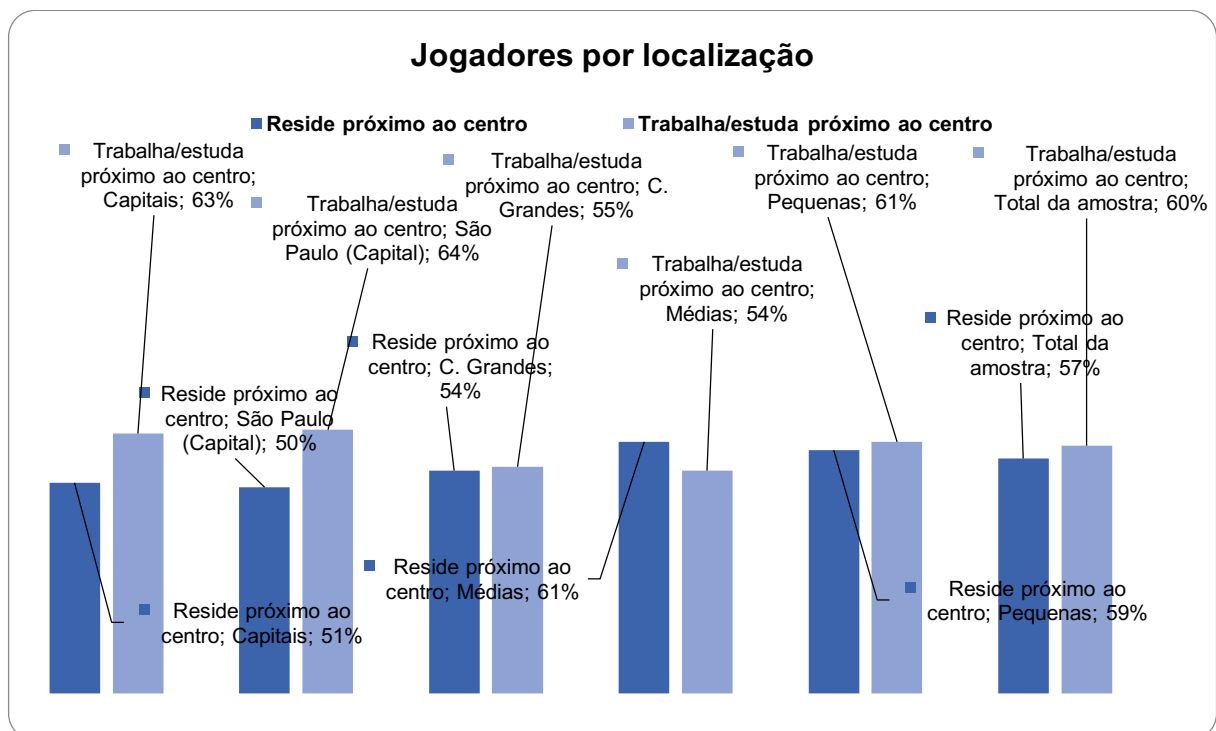
prática o jogo ao longo do percurso entre a moradia e local de trabalho ou estudo por cerca de 2 horas diária.

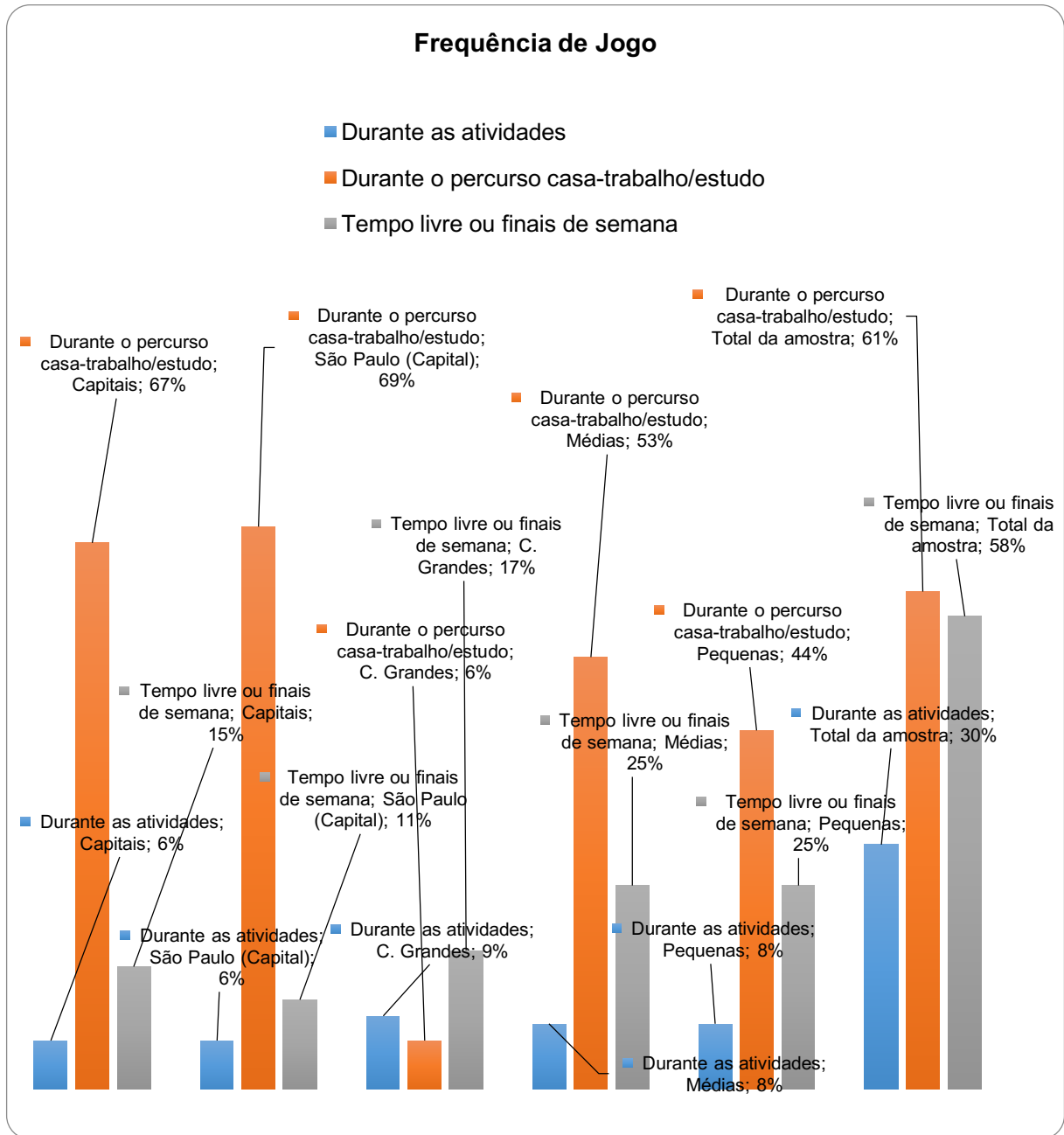
PROGRESSOS E CONDIÇÕES IMPOSTAS PELO JOGO

Os resultados do questionário e da observação participante demonstram que as disparidades citadas são condizentes aos dados sobre a Internet brasileira, em especial no que diz respeito aos bolsões de desconectividade regionais, uma vez que os avanços dos jogadores que residem em capitais ou cidades de grande porte são superiores àqueles que residem em cidades menores. Há desproporções expressivas também com relação à posição no interior da cidade, com jogadores de maior mobilidade ou que residem mais próximos ao centro e que progredem com maior facilidade quando comparados aos que se localizam em bairros mais afastados, dispondo de menor conectividade e poucos recursos internos ao jogo.

Porventura, a maioria dos jogadores e jogadoras que responderam ao questionário concentra-se próxima ao centro das suas cidades de moradia, o que demonstra mais uma vez que jogadores com avanços menores e que dispunham de menos recursos provavelmente deixaram de jogar em uma frequência muito maior do que aqueles que estão em uma “melhor” localização, concentrando boas condições de progresso.

Figura 4 – Jogadores por localização e frequência de jogo por porte de cidade





Fonte: a autora, 2016.

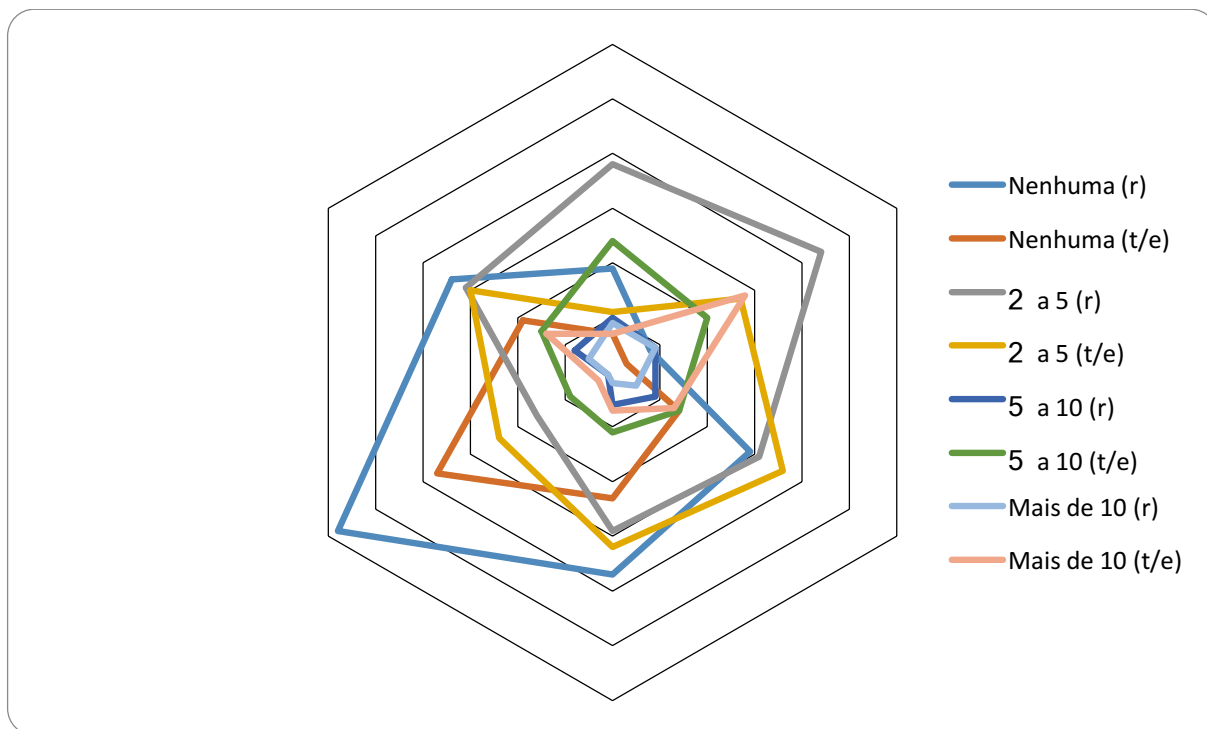
Como dito, a maioria dos jogadores estão mais próximos do centro das cidades, com uma frequência acima da média para as pequenas (dada à restrição geográfica), para os locais de moradia nas cidades médias e para os ambientes de trabalho e estudo nas capitais. Neste sentido, cabe maior destaque aos jogadores que se distanciam dessa média, apresentando avanços menores e diferentes práticas de jogo, conforme demonstra a frequência da atividade, quando se ampliam os *gameplays* durante o tempo livre e aos finais de semana conforme se reduz o porte das cidades. Ao passo que o deslocamento e o número de recursos disponíveis são menores que aqueles disponíveis nas

capitais, os jogadores das cidades pequenas muitas vezes aproveitam os finais de semana para se deslocarem a cidades vizinhas, que dispõem de maiores recursos e “maratonas” coletivas, normalmente com reuniões de jogadores em espaços que concentram as *pokéstops* e ginásios. Em muitos casos, esse deslocamento é obrigatório para dar continuidade ao jogo dentro das regras sem o uso de *hackeamentos* que forjem outra localização.

"Acho o jogo bem legal, o problema é que nem todos têm a mesma experiência com o jogo, pessoas do interior como eu se sente em desvantagem, pois na minha cidade não tem pokéstop e nem ginásios, o pokéstop mais próximo é a 14 km e o ginásio mais próximo fica a 60 km, e ainda não querem que a gente use fake gps, quer exigir ok, mas de a mesma oportunidade a todos os jogadores". (Masculino, mais de 30 anos, lvl 10 ao 20, SP, cidade de pequeno porte)

O gráfico abaixo demonstra a diferença desses recursos de acordo com o tamanho das cidades. Ao passo que nas cidades pequenas 60% dos jogadores não tem acesso a nenhum *pokéstop* dentro dos 360° passíveis de visualização na tela do jogo (o que corresponde a um raio de pelo menos 7 quadras em *zoom* mínimo), essa negativa cai para 20% nas capitais e menos de 10% em São Paulo. Já com relação ao ambiente de trabalho ou estudo, a negativa gira em torno de 40% nas cidades pequenas e quase zero em São Paulo capital, enquanto a existência de mais de 10 *pokéstops* fica na casa dos 10% na cidade, diante da média nacional de 5%. Considerando que os jogadores com uma *pokéstop* dentro do raio de abrangência do seu avatar pode adquirir 50XP a cada 5 minutos, assim como angariar recursos como *pokébolas* e poções, a velocidade do seu progresso é muito maior. Em Cascavel-PR, em um bairro residencial razoavelmente distante do centro, eu conseguia visualizar 2 ginásios e 3 *pokéstops* nesse mesmo raio de visão, estando o mais próximo deles a uma quadra da minha residência. Já em São Paulo, na Zona Oeste, próximo a Av. Escola Politécnica, visualizo 3 ginásios e 4 *pokéstops*, estando o mais próximo a pelo menos 600 metros de distância.

Figura 5 – Quantidade de “Pokéstops” por porte de cidade.



Fonte: a autora, 2016.

Para a construção de *Pokémon Go*, o mapeamento das cidades foi realizado por intermédio de outro jogo da *Niantic*, inicialmente lançado no sistema operacional *Android* (*Google*), que também dispõe do jogo coletivo e realidade aumentada. O *Ingress*¹⁵ também conta com avanços e pontuação, a posição em forma de círculo do agente e portais que foram “substituídos” em *Pokémon GO* pelas *pokéstops* na mesma posição. No lançamento do jogo, em 2011, com base nos dados de mapeamento do *Google Earth*¹⁶, locais históricos e obras de arte públicas se transformaram em portais. Conforme se deu a ampliação do número de jogadores e os espaços das cidades passaram a ser *scaneados* coletivamente, outros portais passaram a ser inseridos, fazendo com que locais centrais e as grandes cidades tivessem maior vantagem, seja pelo número de espaços públicos preservados, pelo número de jogadores ou pelo mapeamento realizado pela *Google*¹⁷. De tal modo,

¹⁵ O jogo consiste em completar missões que variam de acordo com duas equipes, os Iluminados e a Resistência, girando em torno de uma energia intitulada *Exotic Matter* que estaria influenciando a percepção de toda a humanidade por meio da inteligência artificial embutida nos *smartphones*. De tal modo, as interações com o ambiente se dão de acordo com a posição escolhida pelo jogador, ou seja, adequar-se às alterações promovidas por essa energia (controlada pela própria *Niantic*) ou resistir a ela por meio da defesa da humanidade orgânica.

¹⁶ Ver *Google Earth* e *Google Street View*. Disponível em <http://www.gosur.com/satellite/>. Acesso em setembro/2016.

¹⁷ Algumas partes do mundo ainda não foram mapeadas pelo *Google*, em alguns casos por restrições políticas, como a China, outros por restrições tecnológicas de conectividade e acesso, como boa parte do continente africano, *V. 6, n. 2. p. 161-190, mai./jul. 2017.*

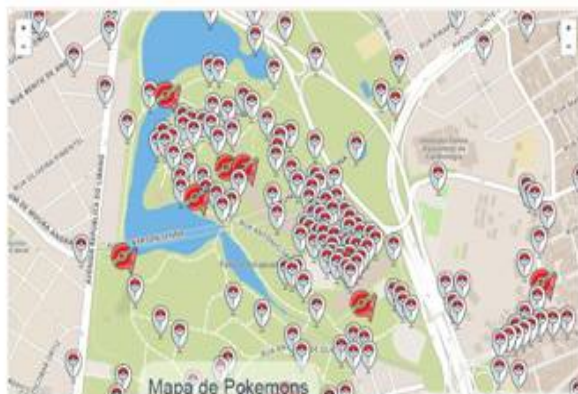
a explicação para a carência de recursos em diversas cidades se dá mapeamento deficiente realizado pelas empresas criadoras, junto à baixa conectividade e a uma suposta demanda insuficiente constatada pelas corporações.

Outros aplicativos foram criados para auxiliar na precisão de alguns progressos importantes, como é o caso dos mapeamentos que acessam a localização exata de um *spawn*¹⁸ e os mapeamentos de *pokéstops* e ginásios. No entanto, também estes são irregulares, pois não contemplam todas as cidades, já que, em sua maioria, são gratuitos e elaborados de modo colaborativo. O mapa a seguir tem como fonte um desses *sites* e foi utilizado como referência visual para ilustrar a disparidade da presença de *pokéstops* (em branco) e ginásios (em vermelho) em algumas cidades e espaços. O comparativo entre o Parque do Ibirapuera e a região da Paulista-Consolação diante da estação do metrô Capão Redondo é expressão clara das dificuldades enfrentadas por um jogador que tem menor deslocamento pelos espaços da cidade. 41% dos entrevistados afirmam fazer maior parte do percurso do jogo a pé, aproveitando com maior eficácia a disponibilidade dos recursos no espaço dos parques, a exemplo dos dois recortados aqui (Ibirapuera e Parque da Juventude), claramente bem supridos. No entanto, fazer o percurso entre as *pokéstops* do Capão Redondo ou de Cascavel-PR exige um deslocamento muito maior, de mais ou menos 20 quadras para igualar a experiência das áreas que concentram maiores recursos.

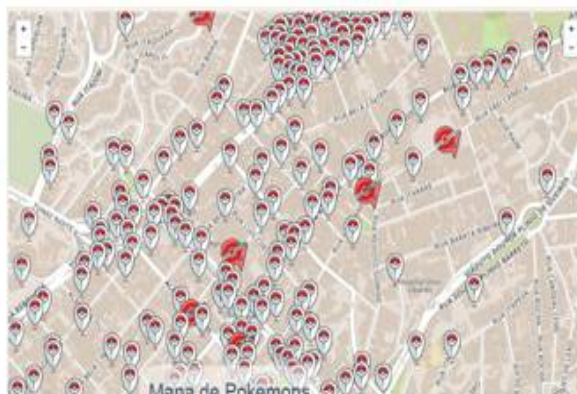
o norte da Rússia e Canadá e a Floresta Amazônica. Sobre o mapa produzido, ver *Google Street Views*. Disponível em <https://www.google.com.br/streetview/understand/>. Acesso em setembro/2016.

¹⁸ *Spawn Location*, local onde surgem ou nascem os *Pokémons* por um tempo médio de 15 ou 30 minutos, o que permite a comunicação entre jogadores, normalmente por aplicativos de mensagens instantâneas, e o deslocamento até o local para captura.

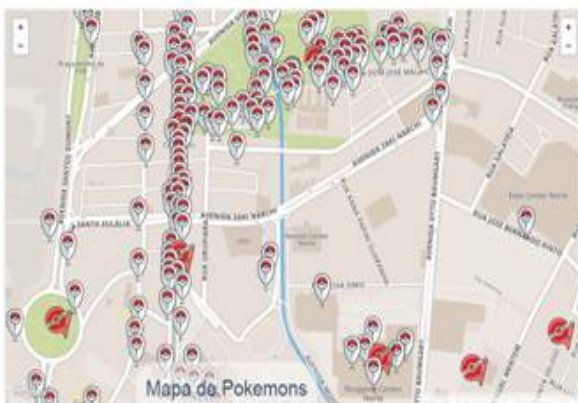
Figura 6 – Mapas de distribuição de “Pokéstops” e Ginásios (recorte¹⁹).



Parque do Ibirapuera



Paulista-Consolação



Parque da Juventude



Capão Redondo



Centro de Cascavel - PR



Centro de Campo Grande - MS

Fonte: Mapa Pokémon Go, 2016²⁰.

¹⁹ Os mapas estão na mesma escala de 2 zoom-out para possibilitar o emparelhamento.

²⁰ Disponível em <https://www.mapapokemongo.com/>. Acesso em setembro/2016.

O centro de Campo Grande também foi incluído como referência pois é muito menos guarnecido que os parques de São Paulo, por exemplo. Além disso, uma das considerações qualitativas do questionário chamou atenção sobre a disparidade no estado do Mato Grosso do Sul. O relato a seguir fala a respeito de Dourados (cidade de médio porte), não mapeada pelo *site*, e merece o destaque por conta das impressões acerca de tais diferenças e de como a cidade e seus espaços passaram a ser mais frequentados por conta do jogo, adiantando as considerações à frente.

"Há cidades no estado de Mato Grosso do Sul em que não há sequer UM ginásio ou Pokéstop. A cidade de Dourados, segunda maior cidade do estado, é melhor guarnecida, porém, a discrepância entre o interior e a capital é gritante.

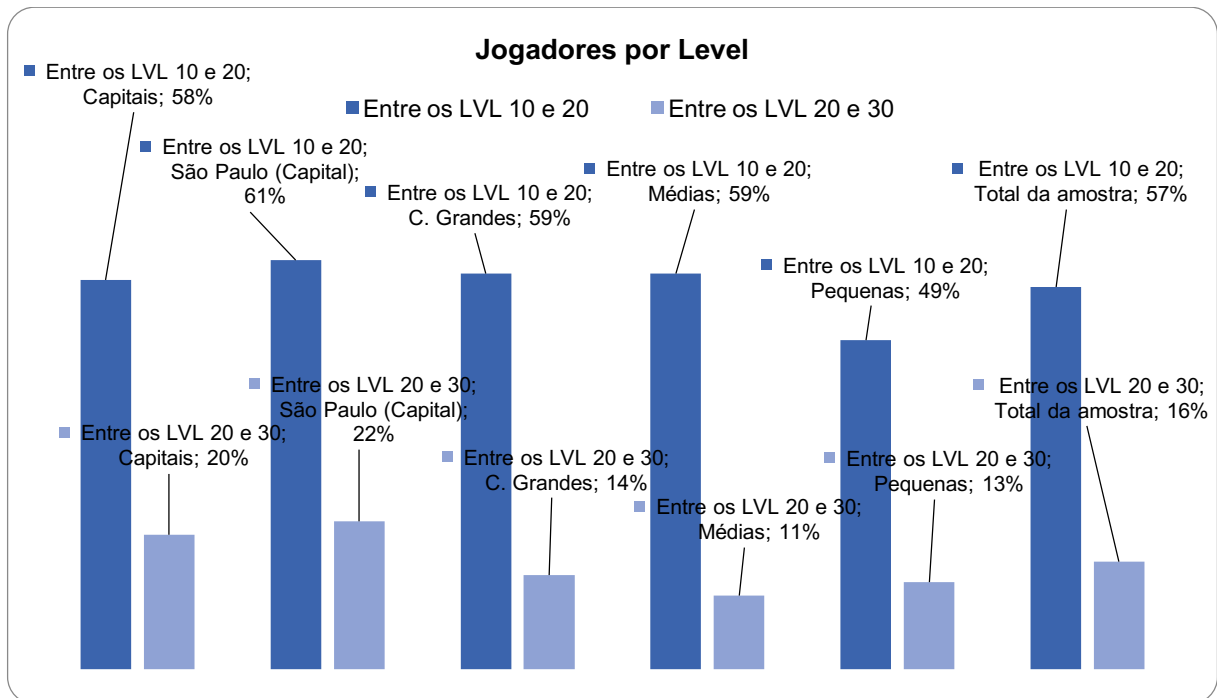
O Pokémon Go fez com que a minha noiva passasse a se interessar e a gostar de pokémons, fazendo com que pudéssemos conversar sobre o tema e nos aproximássemos ainda mais, bem como frequentar um dos parques da cidade (que também é um pokéstop).

O Parque dos Ipês, pokéstop, em Dourados, MS, aliás, não era tão frequentado há anos. Algumas poucas famílias o frequentavam aos fins de semanas. Agora, o parque está lotado durante a semana inteira.

O pokéstop da Unidade 2 da Universidade Federal da Grande Dourados, uma caixa d'água de um poço semi-artesiano aos fundos do Bloco B, costuma apresentar vazamentos e, antes, ficava vazando por horas a fio. Agora, com a presença de jogadores ali, a notícia do vazamento chega à Administração com um intervalo bem menor, fazendo com que alguém habilitado chegue até a bomba e possa desligá-la, evitando maiores desperdícios." (Masculino, 20 a 30 anos, lvl 10 ao 20, MS, cidade de médio porte)

Apresentado o contexto geral, fica evidente a disparidade entre os avanços essenciais dos jogadores com relação aos seus domicílios. A considerar que até o LVL 20, o usuário precisa angariar apenas 210.000 XP, no LVL 25, 710.000 XP e no LVL 30, 2.000.000 de XP, A diferença de quase 10% com relação às cidades pequenas diante das demais é definitiva para reconhecer que as condições técnicas e funcionais do jogo são desiguais e dificultam os avanços dos jogadores, por maior que seja sua assiduidade.

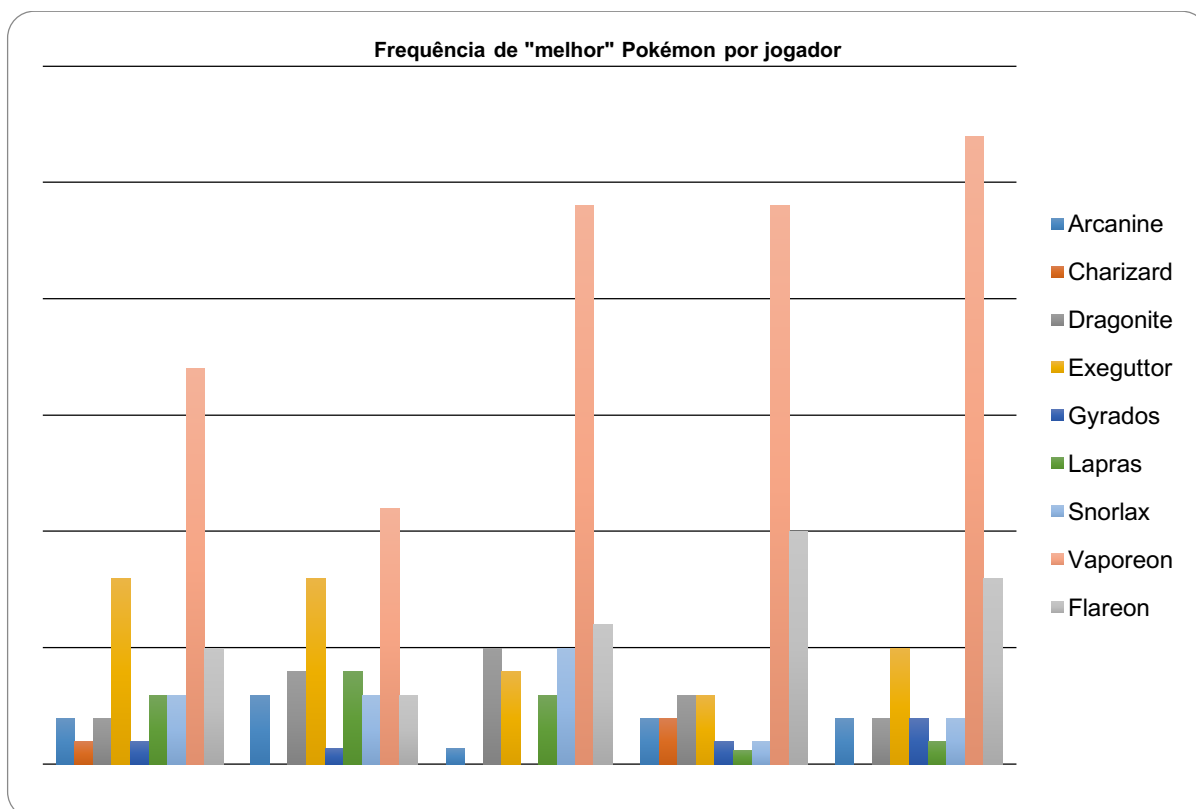
Figura 7 – Distribuição de jogadores por *Level* de acordo com o porte da cidade.



Fonte: a autora, 2016.

Da mesma forma, a média de jogadores que possuíam, durante o levantamento, *pokémons* com mais de 1.000 CP (*Combat Power*) era de 37% na média nacional, ampliando a 41% nas capitais e 44% em São Paulo. Atingir essa marca depende do desenvolvimento do jogador ao longo do jogo e das evoluções de *pokémons* de CP mais baixo. Mais uma evidência desta disparidade é a “qualidade” do *pokémon* considerado com o melhor ou mais combativo pelos jogadores dentre os quais eles possuíam no momento do levantamento. *Vaporeon* e *Flareon*, ambos com grande expressão em especial nas cidades menores, são evolução de *Eevee*, *pokémon* normal e de aparição constante. Bastam 25 *candys* para a sua evolução (o equivalente a 7 capturas) tornando o acesso a eles razoavelmente fácil. Já *Arcanine* e *Exeguttor* exigem 50 *candys*, *Charizard* e *Dragonite*, 100 *candys* e *Gyrados*, 400. Assim como *Snorlax* e *Lapras*, que não possuem nem evolução nem pré-evolução, encontrar qualquer um destes e capturá-los na sua forma final se torna muito mais difícil e raro do que progredir no jogo por meio das *candys*. De tal forma, o gráfico abaixo demonstra mais uma vez que as capitais garantem vantagens significativas com relação aos recursos e a diversidade de *pokémons* passíveis de captura.

Figura 8 – Distribuição e frequência de “melhor” Pokémon por jogador e porte de cidade.



Fonte: a autora, 2016.

A INTERNET BRASILEIRA²¹ À LUZ DE POKÉMON GO

Com relação ao uso de Internet, em termos nacionais, há uma ampla desproporção entre 67,4% daqueles que fazem parte do último quinto de rendimentos (os mais ricos) e 20,5% daqueles que estão enquadrados no primeiro (os mais pobres). Mesmo no 4º quinto de rendimento apenas 50,8% das pessoas de 10 anos ou mais utilizaram a Internet em 2014, para uma média geral de 42% (IBGE, 2014, p. 156). Já com relação às famílias que possuem renda de até meio salário mínimo *per capita*, a média de domicílios que possui acesso à Internet na sua cesta de serviços fica em 10,5%, alcançando 17,4% na região Sudeste e apenas 4,9% na região Norte. Chama atenção também a desproporção entre o menor índice, pertencente ao Tocantins com escasso 1,7% e a maior, correspondente a 25,7% na região metropolitana de São Paulo (IBGE, 2014, p. 187), o que reitera a perspectiva de Arretche (2015) e Castells (2003, p. 188) sobre as desigualdades regionais e

²¹ A não ser pelas informações referentes à conexão móvel, todos os dados são referentes aos anos de 2014 e 2015, sendo, contudo, os mais atualizados disponíveis para consulta. Independentemente, podem ser usados, guardada a ressalva, para estabelecer as relações propostas neste texto.

a proeminência de nós metropolitanos. Em resumo, locais com maiores recursos garantem uma disparidade menor mesmo quando dizem respeito aos mais pobres.

Desigualdades regionais, metropolitanas e sociais se combinam e se acumulam, com efeitos sobre os serviços prestados não apenas para os mais pobres, mas também para as elites, que tendem a ter pior acesso nas cidades mais periféricas do que nas metrópoles das regiões Sudeste e Sul. Sob o ponto de vista das condições urbanas os pobres das metrópoles periféricas são os que enfrentam os graus mais elevados de precariedade. (ARRETCHE, 2015, p. 247)

Embora 100% dos municípios contem com cobertura das operadoras de telefonia móvel²², até janeiro de 2016 somente 80,3% dos municípios possuíam a tecnologia 3G para conexão com a Internet²³. Enquanto São Paulo, Rio de Janeiro e Espírito Santo detinham 100% de cobertura, a região Centro-Oeste contava com apenas 61,5%, a região Nordeste 62,8%²⁴ e região Norte 75,6%. Em resumo, enquanto a banda larga estava presente em 97,7% (30,5 milhões) dos domicílios com Internet, sendo 23% deles conectados com as duas modalidades, a distribuição do acesso correspondia a 77,1% (24,1 milhões) à operação fixa e 43,5% (13,6 milhões) à conexão provida pela rede móvel (IBGE, 2015b, p. 37), considerando que apenas 1% das empresas, ou o equivalente a 20 organizações, prestam esse serviço à quase metade das residências brasileiras conectadas.

De acordo com os dados da Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações) e da Teleco foram contabilizados, em 2014, 280,7 milhões de celulares no país. Cabe destacar ainda que, entre os anos de 2005 e 2013, o crescimento em território nacional foi de 38,6% no número de pessoas com mais de 10 anos que detêm aparelho celular de uso pessoal, alcançando 75,2% do total²⁵, 80% da população urbana (IBGE, 2015a, p. 70) e 94,6% das pessoas economicamente ativas (IBGE, 2015a, p. 48). Apesar de o número de aparelhos celulares ultrapassar a população brasileira²⁶, até o primeiro trimestre de 2015, apenas 84%²⁷ afirmavam possuí-lo, alcançando 98% da população com

²² Número de municípios com atendimento celular por operadora segundo a Anatel (Janeiro de 2016); Teleco. Disponível em <http://www.teleco.com.br/cobertura.asp>. Acesso em fevereiro/2016.

²³ Municípios cobertos pela tecnologia 3G no Brasil - Jan/16. Teleco. Disponível em http://www.teleco.com.br/3g_cobertura.asp. Acesso em fevereiro/2016.

²⁴ Bahia e Sergipe correspondem a 83,9%.

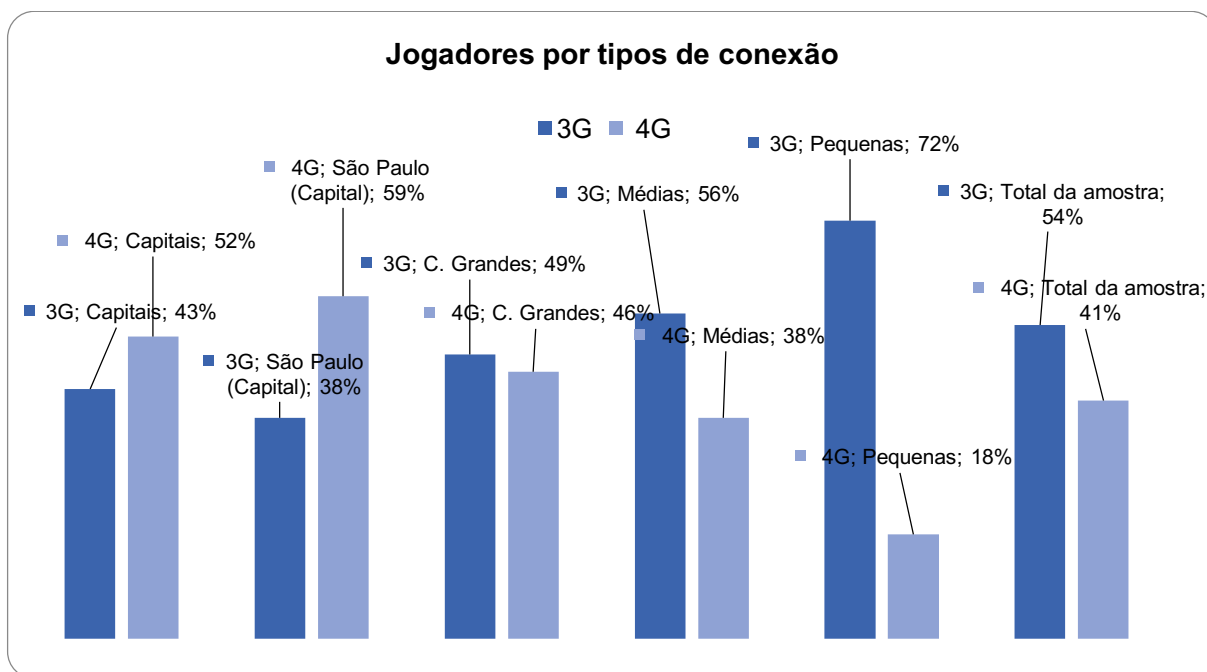
²⁵ Alcançou 77,9% da população em 2014 de acordo com publicação posterior. Cf. IBGE, 2015b, p. 44; IBGE, 2015a, p. 70.

²⁶ Com uma densidade de 138-100. Cf. Desempenho do Setor de Telecomunicações no Brasil – Séries Temporais, preparado pelo Teleco para a Telebrasil (Associação Brasileira de Telecomunicações). Disponível em <http://www.teleco.com.br/estatis.asp>. Acesso em fevereiro/2016.

²⁷ Proporção de indivíduos que possuem telefone celular; TIC Domicílios e usuários 2014 NIC.br - out 2014 / mar 2015. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em <http://cetic.br/tics/usuarios/2014/total-brasil/J2/>. Acesso em agosto/2016.

ensino superior completo, 93% das pessoas com idades entre 16 e 34 anos, 95% daqueles que recebem acima de 3 salários mínimos e 97% dos pertencentes à classe A. Já para aqueles que não possuem, destacam-se os 52% de analfabetos, os 35% de idosos com mais de 60 anos e os mesmos 35% de pessoas pertencentes às classes DE.

Figura 8 – Distribuição de jogadores por tipo de conexão.



Fonte: a autora, 2016.

Dentre os jogadores, que ao cumprirem as regras do jogo precisam necessariamente de um aparelho celular e de conexão com a Internet (especialmente a móvel quando em locomoção pela cidade), a maioria ainda utiliza o 3G como tipo de conexão mais comum, com vantagem significativa para o 4G nas capitais, que dispõem de uma rede técnica mais aperfeiçoada. Ao passo que a cobertura 3G (TELECO, 2016a) atualmente dá conta de 87% dos municípios brasileiros²⁸ e 97,2% da população total, a tecnologia 4G (TELECO, 2016b) está disponível em apenas 569 municípios, alcançando 58,3% da população com uma velocidade até 100 vezes superior à primeira. Trata-se assim de mais uma variável que impõe diferenças no progresso entre os jogadores de cidades maiores quando comparados aqueles que vivem em cidades menores e periféricas.

O último relatório disponível do ITU (2015) divulga uma listagem com o comparativo dos preços da cesta de serviços em diferentes lugares do mundo com relação aos valores de conexão.

²⁸ Com crescimento surpreendente de 7% somente ao longo do ano de 2016.

Nele, o Brasil ocupa o 93º lugar quando considerado os preços da cesta de serviços da banda larga móvel (500MB) ao custo de US\$22,05, diante da mais acessível, US\$5,36 em Macau (ITU, 2015, p. 102). Essa diferença no valor se dá especialmente pela rede técnica ainda insuficiente disponível no país, que encarece os custos de manutenção, repassados ao consumidor. Contudo, de acordo com os dados apresentados em outro relatório do ITU/UNESCO (2015), embora haja uma baixa penetração da rede nos domicílios, colocando o Brasil em 76º lugar do ranking mundial de acesso via banda larga fixa, com 11,5 inscrições para cada 100 habitantes (ITU; UNESCO, 2015), a conexão via banda larga móvel (3G e 4G) sobe para uma penetração de 78,1 inscrições para cada 100 habitantes, elevando o país à 27ª posição (ITU; UNESCO, 2015).

Como apontado anteriormente, apenas 1% das 2066 empresas provedoras de conexão com a Internet em todo o território nacional prestam serviço de tecnologia 3G e 4G (operadoras móveis). Em outra via, apenas 10% dos municípios brasileiros são cobertos pela rede 4G, o que explica a disparidade tão significativa na amostra com relação às cidades pequenas, por exemplo, onde 72% dos jogadores fazem uso do tipo mais comum de conexão móvel, dada a indisponibilidade da segunda. 66% da amostra afirmam não ter atingido em nenhum momento o limite do pacote de dados de internet móvel durante o jogo, o que nos sugere que existe uma acessibilidade relativa mesmo com conexões menos potentes, já que *Pokémon GO* não consome tantos dados embora dependa de uma conexão constante pelo fato de ser processado em tempo real. A batalha nos ginásios, por exemplo, exige rapidez do jogador, de modo que um *lag*²⁹ produz atrasos no combate e pode fazer com que o jogador perca por conta da Internet instável.

Por fim, o jogo exige uma boa configuração do dispositivo móvel, rodando na sua última atualização sem nenhum tipo de travamento ou *bugs* em aparelhos que dispõem de 2 GB de memória RAM. No entanto, outras configurações são fundamentais, como o giroscópio para a realidade aumentada, o *Android* superior a 4.4 (*KitKat*) e *GPS* em bom funcionamento. 86% dos jogadores da amostra utilizam o *Android* como sistema operacional e 41% consideraram substituir seus aparelhos para melhorar a jogabilidade. De acordo com a *Slice Intelligence*³⁰, ainda no mês de julho, antes do lançamento no Brasil, *Pokémon GO* já havia perdido cerca de 80% dos seus usuários pagantes e tenderia a perder ainda mais em decorrência da última atualização realizada no dia 26 de setembro (0.39.1). Em decorrência dela, jogadores com dispositivos que não contemplam as

²⁹ Latency at game.

³⁰ *Slice Intelligence*. Disponível em <https://intelligence.slice.com/pokemon-gos-paying-population-dropped-79-percent-still-profitable-mobile-game/>. Acesso em setembro/2016.

especificações exigidas ou aqueles que as detêm, mas que utilizam *Root* ou *Jailbreak* em seus dispositivos, em nome de uma manipulação mais eficaz dos mesmos, foram bloqueados pela empresa. Ao que consta, já que existe uma parceria formal entre *Google* e *Niantic*, nesta última atualização a empresa passou a fazer uso do serviço *Safetynet*³¹ da primeira, que avalia os *APIs*³² e diz se o dispositivo é seguro ou não para acessar os servidores. De tal modo *Androids* e *iOS* desatualizados ou que foram modificados pelos seus utilizadores não passam pelo crivo, fazendo com que a autenticação não se confirme e o acesso seja bloqueado automaticamente.

Uma hipótese para tal restrição é a segurança para compras nas lojas (*GooglePlay* e *Apple Store*), que dependem de uma segurança mais efetiva, e a concretização do *Pokémon GO Plus*, onde o jogador pode utilizar uma espécie de pulseira e ter uma experiência mais ativa com a realidade aumentada, por meio da compra do aparelho que custa atualmente US\$35 nos EUA. Em resumo, a utilização da *Safetynet* protege as compras dentro das lojas dos sistemas operacionais e mantém ativos somente os jogadores que são potenciais pagantes.

Essa prática é também uma forma de reduzir a sobrecarga de usuários dos servidores do jogo e da empresa, numa alternativa a sua necessária ampliação, o que exigiria grandes investimentos. De tal modo, duas saídas são possíveis para o crescimento das receitas: ampliar os servidores para acolher um maior número de jogadores, ou excluir aqueles que de menor potencial lucrativo, garantindo maior o acesso aos pagantes. O exemplo de Índia, China e Rússia³³ corrobora essa hipótese, uma vez que se trata do maior aglomerado populacional do mundo e que, todavia, não dispõe de mapeamento efetivo do *Google Earth* e *Street View* em boa parte dos seus territórios e até o momento não contam com uma data para lançamento do jogo. Sendo assim, há um interesse em manter países e jogadores que desfrutam de melhores condições técnicas e financeiras do que ampliar numérica e geograficamente a abrangência da corporação. Contudo, apesar da limitação elitista promovida pelo jogo, o contingente de jogadores ainda é extenso, de modo que no caso de países como o Brasil ainda se incluem jogadores com menor poder aquisitivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: Impressões e contingências

Em outra escala, houve mudanças de comportamento consideráveis no que diz respeito à interação com desconhecidos, *gameplays* coletivos e redução do sedentarismo, já que pelo menos

³¹ Ver *Checking Device Compatibility with SafetyNet*. Disponível em <https://developer.android.com/training/safetynet/index.html>. Acesso em setembro/2016.

³² *Application Programming Interface* ou Interface de Programação de Aplicativos.

³³ Dos países que constituem o BRICS, somente Brasil e África do Sul têm acesso ao jogo.

metade dos informantes alega ter feito maior contato com conhecidos e desconhecidos em espaços públicos, frequentando praças, parques e locais turísticos antes pouco explorados em suas atividades de lazer cotidianas. Em resumo, o jogo proporcionou um maior entusiasmo pela cidade e pela interação física por parte de pessoas jovens, alterando o quadro de comunicação tecnologicamente mediada observado até o momento, ainda que as condições técnicas sejam precárias. Apenas 27% dos jogadores (as) preferem jogar sozinho (a), enquanto 60% costuma jogar coletivamente.

“Pokemon go é um jogo interativo que insentiva as pessoas a se movimentarem pela cidade, criando uma harmonia entre o mundo real com o virtual, e proporcionou um resgate dos velhos hábitos que estavam extintos dos jovem de se reunirem em grupos nos parques e praças” (Feminino, 20 a 30 anos, lvl 10 ao 20, PR, cidade de pequeno porte)

“Moro ao lado de um parque e percebi um aumento significativo na quantidade de frequentadores desse parque durante a semana após o lançamento do jogo.” (Masculino, 20 a 30 anos, lvl 10 ao 20, RS, capital)

Do total de jogadores que responderam ao questionário, 54% participa de grupos de discussão no *Facebook* e 37% no *WhatsApp*, alegando ter ampliado suas redes com desconhecidos por meio desses aplicativos. Ao longo do jogo em Cascavel-PR conheci pessoas por meio do *Telegram* e do *Facebook*, o primeiro por conta da busca de informações e macetes para maior progresso no jogo e o segundo para aproximação de pessoas que fazem parte do mesmo time escolhido por mim (*Instinct*). A partir dessa aproximação, fui incluída no grupo de *WhatsApp* do time e passei, junto aos outros 68 integrantes até o momento, a compartilhar e receber compartilhamentos sobre a localização de *Pokémons* próximos e Ginásios tomados pelos membros, com o objetivo de fortalecer a presença da equipe em toda a cidade. Até mesmo os *nicknames* tiveram alteração, com a inclusão do prefixo [ITZ], o que causou agitação entre jogadores das duas outras equipes. Em uma ocasião que merece o relato, parte do grupo reuniu-se em uma praça central da cidade, onde o ginásio estava sob posse da equipe. 5 integrantes do plantel *Valor* se agruparam em torno do ginásio para derrubá-lo (já que o jogo coletivo amplia as possibilidades de vitória em casos como esse) e foram derrotados por outros 11 jogadores [ITZ], que no momento em que perceberam o ataque, foram igualmente até o local para realizar a proteção daquele. Ao todo, eram 16 pessoas, cada qual em seus aparelhos celulares, que, obrigatoriamente, precisam “*upar*” o jogo por meio do deslocamento pela cidade e, de alguma forma, umas de modo menos extrovertido outras mais, acabam por estabelecer relações físicas e dialógicas com os demais jogadores.

De tal maneira, ao considerar as informações sobre as disparidades regionais correlacionadas às condições particulares de acesso, torna-se plausível confrontar a relação estabelecida entre os direitos comunicacionais promovidos pela Internet (e pelo jogo, no que tange esta análise) e a oportunização para sua afluência, uma vez que a disposição precária da infraestrutura cria desvantagens socioeconômicas extremamente significativas (MANSDELL; STEINMUELLER, 2013, p. 515) e garante diferentes experiências para as pessoas.

Estar conectado a Internet promove sociabilidade, muitas vezes mediana e insuficiente, tanto para os indivíduos e organizações, quanto para recortes geográficos inteiros (HARGITTAI; HSIEH, 2013, p. 129) quando as condições técnicas são precárias. Negligenciar esses aspectos trata-se, assim, de uma escolha política, social e ética (BOWKER et al., 2010, p. 99), já que os direitos a ser informado, informar, e participar da comunicação pública³⁴ são diretrizes internacionais para o desenvolvimento da comunicação tecnologicamente mediada desde 1980, décadas antes da sua efetiva difusão e ainda hoje não são realidade em todo território brasileiro. Embora haja esforços com os planos nacionais de universalização, a implementação real da infraestrutura ainda é deficiente tanto no que corresponde à regulamentação do serviço por parte do poder público quanto pela função social das empresas prestadoras que priorizam retorno financeiro em oposição à ampliação da abrangência de suas operações.

Em resumo, *Pokémon GO* tem demonstrado que a Internet é capaz de promover relações e alterar significativamente o comportamento das pessoas. Por outro lado, mostra também que essa condição é díspar e atinge com maior potencial os grupos mais favorecidos, em termos de acesso aos dispositivos, conexão ou recursos. Uma série de problemas vem à tona diante deste quadro, pois a democratização e o direito à comunicação são colocados em xeque quando analisadas as condições pelas quais os sujeitos são incluídos na rede, pois ao passo que o barateamento dos dispositivos e a ampliação da infraestrutura garantem a inclusão de mais pessoas, a exigência de requisitos técnicos cada vez mais sofisticados excluem outra parte delas.

³⁴ “We quote, therefore, a formulation of this right, which shows the variety of its elements and the vision of its intentions: “Everyone has the right to communicate: the components of this comprehensive Human Right include but are not limited to the following specific communication rights: (a) a right to assemble, a right to discuss, a right to participate and related association rights; (b) a right to inquire, a right to be informed, a right to inform, and related information rights; and (c) a right to culture, a right to choose, a right to privacy, and related human development rights... The achievement of a right to communicate would require that communication resources be available for the satisfaction of human communication needs”. We suggest that this approach promises to advance the democratization of communication on all levels - international, national, local, individual” (UNESCO, 1980, p. 173).

Concordamos, portanto, com Lévy (1999) que “as tecnologias são produto de uma sociedade e de uma cultura. Mas [que] a distinção traçada entre cultura (a dinâmica das representações), sociedade (as pessoas, seus laços, suas trocas, suas relações de força) e técnica (artefatos eficazes) só pode ser conceitual” (LÉVY, 1999, p. 22), fazendo com que as tecnologias e seus usos sejam contextualizados e relacionados aos fazeres dos indivíduos, sendo ao mesmo tempo transformados e reconhecidos como vetores de transformação das relações e como expressão clara das desigualdades socioeconômicas e políticas, sobre as quais a Sociologia se debruça desde sempre.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. *Pesquisa brasileira de mídia 2014: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira*. Brasília: Secom, 2015.

_____. IBGE, *Síntese de Indicadores Sociais, Uma análise das condições de vida da população brasileira 2014*. Estudos e Pesquisas Informação Demográfica e Socioeconômica número 34. IBGE, Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. Rio de Janeiro, 2014.

_____. IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2007/2013*.

_____. IBGE, *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal: 2013*. IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. Rio de Janeiro, 2015b.

_____. IBGE, *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. Síntese de Indicadores 2014*. IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. Rio de Janeiro, 2015a.

_____. IBGE. *Censo Demográfico 2010*.

_____. IBGE. *Domicílios particulares permanentes, por existência de energia elétrica, segundo as Grandes Regiões e as Unidades da Federação – 2010b*. Disponível em (<http://www.censo2010.ibge.gov.br/sinopse/index.php?dados=P13>). Acesso em fevereiro/2016.

CGI. *TIC Domicílios e usuários 2014 NIC.br - out 2014 / mar 2015*. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em (<http://cetic.br/tics/usuarios/2014/total-brasil/A12/>) . Acesso em agosto/2016

_____. *TIC Provedores 2014 NIC.br - set 2013 / out 2014*. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em (<http://www.cetic.br/tics/provedores/2014/geral/B1/>) . Acesso em agosto/2016.

ARRETCHE, Marta (org.). *Trajetórias das desigualdades: Como o Brasil mudou nos últimos cinquenta anos*. São Paulo: Unesp/CEM, 2015.

BOWKER, G.; BAKER, K.; MILLERAND, F; RIBES, D. *Towards information infrastructure studies: Ways of knowing in a networked environment*. In HUNSINGER, J. et al. *International Handbook of Internet Research*, New York: Springer, 2010, pp-97-118.

CANEVACCI, Massimo. *Culturas eXtremas – Mutações juvenis nos corpos das metrópoles*, Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

GOOGLE Earth e Google Street View. Disponível em (<http://www.gosur.com/satellite/>). Acesso em setembro/2016.

_____. Checking Device Compatibility with SafetyNet. Disponível em <https://developer.android.com/training/safetynet/index.html> . Acesso em setembro/2016.

HARGITTAI, Eszter; HSIEH, Yuli Patrick. *Digital Inequality*. In: DUTTON, William H. (ed.). *The Oxford Handbook of Internet Studies*. New York: Oxford University Press, 2013, pp. 129-150.

Ipsos: LII Estudos Marplan/EGM. 2015. Disponível em (<https://dados.media/>). Acesso em julho/2015.

ITU (INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION). *Measuring the Information Society Report*. Geneva Switzerland, 2015.

ITU; UNESCO. *The State of Broadband 2015. Broadband as a foundation for sustainable development*. Switzerland, Geneva, September 2015. Disponível em (<http://www.broadbandcommission.org/Documents/reports/bb-annualreport2015.pdf>) . Acesso em fevereiro/2016.

LATOURE, Bruno. *Jamais fomos modernos*. São Paulo: Editora 34, 2013.

LE BRETON, David. *Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade*. Campinas: Papius , 2003.

MAPA POKÉMONGO. Disponível em (<https://www.mapapokemongo.com/>). Acesso em setembro/2016.

MANSDELL, Robin; STEINMUELLER, Edward. *Digital infrastructures, economies, and public policies: contending rationales and outcomes assessment strategies*. In: DUTTON, William H. (ed.). *The Oxford Handbook of Internet Studies*. New York: Oxford University Press, 2013, pp.509-530.

PÓVOA, Marcello. *Anatomia da internet – Investigações estratégicas sobre o universo digital*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2000.

PRENSKY, Mark. *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Disponível em (<https://edorigami.wikispaces.com/file/view/PRENSKY+-DIGITAL+NATIVES+AND+IMMIGRANTS+1.PDF>). Acesso em fevereiro/2016.

SLICE INTELLIGENCE. Disponível em (<https://intelligence.slice.com/pokemon-gos-paying-population-dropped-79-percent-still-profitable-mobile-game/>). Acesso em setembro/2016.

SENSOR TOWER, Pokémon Go. Disponível em <https://sensortower.com/ios/br/niantic-inc/app/pokemon-go/1094591345/> Acesso em setembro/2016.

TELEBRASIL (Associação Brasileira de Telecomunicações). *O Desempenho do Setor de Telecomunicações no Brasil Séries Temporais 9M15*. Telebrasil; Teleco, 2015.

TELECO. *Desempenho do Setor de Telecomunicações no Brasil – Séries Temporais*, preparado pelo Teleco para a Telebrasil (Associação Brasileira de Telecomunicações). Disponível em (<http://www.teleco.com.br/estatis.asp>). Acesso em agosto/2016.

_____. Municípios cobertos pela tecnologia 3G no Brasil - Jan/16 . Teleco. Disponível em http://www.teleco.com.br/3g_cobertura.asp . Acesso em fevereiro/2016.

_____. Municípios cobertos pela tecnologia 4G no Brasil - Jan/16 . Teleco. Disponível em http://www.teleco.com.br/4g_cobertura.asp . Acesso em fevereiro/2016.

TURKLE, Sherry. *O Segundo Eu – Os computadores e o espírito humano*, Lisboa: Editorial Presença, 1989.

UNESCO. *Many voices, one world. Report of the International Commission for the Study of Communication Problems*, Paris: UNESCO, 1980.

UNWIN, Tim. *The Internet and development: a critical perspective*. In: DUTTON, William H. (ed.). *The Oxford Handbook of Internet Studies*. New York: Oxford University Press, 2013, pp.531-554.

Recebido em: 10 de out. 2016

Aceito em: 19 de jan. 2017