

**UNIVERSIDADE VALE DO RIO DOCE – UNIVALE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU EM GESTÃO
INTEGRADA DO TERRITÓRIO**

ALBERTO GUERRA VALADARES

**TERRITÓRIOS AMPLIADOS: as mídias locativas contemporâneas na
configuração de territórios**

Governador Valadares – 2018

UNIVERSIDADE VALE DO RIO DOCE
Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu* em Gestão Integrada do Território

ALBERTO GUERRA VALADARES

“Territórios Ampliados: as mídias locativas contemporâneas na configuração de territórios.”

Dissertação aprovada em 09 de julho de 2018,
pela banca examinadora com a seguinte
composição:


Prof. Dr. Pacelli Henrique Martins Teodoro
Orientador - Universidade Vale do Rio Doce


Prof.ª Dr.ª Cristiane Mendes Netto
Examinadora - Universidade Vale do Rio Doce


Prof. Dr. Marcelo Reis Savergnini Maia
Examinador – Universidade Federal de Minas Gerais

FICHA CATALOGRÁFICA

V136t Valadares, Alberto Guerra.

Territórios ampliados : as mídias locativas contemporâneas na configuração de territórios / Alberto Guerra Valadares. — 2018.

178 f. : il.

Dissertação (mestrado) — Universidade Vale do Rio Doce, Governador Valadares, 2018.

Orientação: Prof. Dr. Pacelli Teodoro.

1. Ciberespaço. 2. Mídia. 3. Tecnologias de Informação. I. Título.

CDU-316.334.56

AGRADECIMENTOS

Sim, são muitos, mas não tinha como deixar de expressar tanta gratidão.

Agradeço a Deus pelas bênçãos, pela presença em minha vida e conforto em todo o caminho até a conclusão deste trabalho.

A todos funcionários e professores que trabalham para organização, manutenção e crescimento deste programa de mestrado. Aos professores, meus sinceros agradecimentos, não seria possível o desenvolvimento desta pesquisa sem a diversidade de assuntos explorados e incentivados durante todo o curso. Ao professor Dr. Thomas Jeffré, que me reaproximou da cartografia e me munuiu de recursos analíticos para este trabalho, meu muitíssimo obrigado.

A meu orientador, Dr. Pacelli Teodoro, pela enorme paciência e tutoria mesmo em uma temática tão distante de sua rotina. Muito obrigado professor por cada vírgula corrigida e cada novo caminho apontado, sei que não segui todos, te matei de raiva com vícios de linguagem e tantas falhas normativas, mas seu direcionamento foi fundamental para a construção teórica de alguém que sempre se enxergava como prático.

Aos amigos descobertos durante as aulas, Elton, Murilo, Mariana e Sheyla, muito obrigado por fazer este percurso mais divertido e disciplinarmente mais amplo.

Muito obrigado meus amigos “semi-orientadores” do Unileste: Agmar, Natálinha, Kêlinha, Vinícius, Sanso e Crochet que tanto ouviram minhas confusas linhas de raciocínio nem sempre organizadas e ainda se esforçavam em tentar entender, me apoiar e achar algum caminho.

Aos meus exemplos de professores, pesquisadores e amigos, Carlinha, Cássio, Danny Garcia, Dani Rezende e Fabio, obrigado por todo apoio e incentivo desde a graduação, para seguir curioso e sempre buscar crescimento tanto acadêmico quanto pessoal, obrigado por todo o carinho.

Aos meus irmãos que vieram de outros pais também super legais, Tales, Cícero e Vinícius Christian, muito obrigado pelo apoio mesmo quando dei bolo em compromissos, churrascos e resenhas, não eu não estava só caçando *Pokémon*. Em especial agradeço ao Lude que durante o processo além de tudo foi motorista,

lembrou de levar água, foi suporte técnico das questões de *Android* e questionador de para onde isso tudo ia dar. Amo vocês.

A meus avós, tios e tias, primos e primas, que mesmo depois de um generoso “chá de sumiço” ainda me consideram da família.

A Van, minha cunhada que extrapolou o status de irmã da minha esposa para ser mesmo uma irmã durante todo o programa. Contar com você nas idas e vindas, no andamento de cada disciplina e nos levantamentos para a dissertação foi extremamente importante e significativo para mim.

Aos meus pais Edinho e Beth que formaram meu caráter, me nortearam, me nutriram com a ludicidade da música, da fotografia e de outras formas de arte. Agradeço por aceitarem e incentivarem todas as minhas escolhas acadêmicas, até mesmo quando não faziam ideia dos porquês de projetar imagens em paredes em um TCC de arquitetura, ou mesmo ao utilizar de um jogo associado a bichinhos japoneses no mestrado.

A minha esposa Amanda, muito obrigado por insistir para que eu entrasse no programa, obrigado por apoiar meus devaneios, por ajustar minhas “viagens”, por me direcionar e motivar. Seria impossível sem você do meu lado. Obrigado por me ajudar a chegar onde não sabia que podia.

A meu filho Vicente, que me roubou noites de sono, me desviou a atenção, me cobrou tempo, mas que me ensinou todos os dias, no auge de seus 6 meses a ser mais focado, mais leve, mais feliz e mais paciente. Obrigado por ser um ótimo ouvinte e dividir comigo as mais diversas incursões teóricas durante nossos passeios.

Mestres, Amigos, Família, Amor, Filho, conseguimos!

RESUMO

O contato diário com as Tecnologias de Informação e Comunicação é cada vez mais intensificado na sociedade contemporânea. Da constante evolução das tecnologias de informação, associada à mobilidade do crescimento das redes móveis e sem fio e as aplicações informatizadas que utilizam recursos locativos, define-se outras experimentações espaciais. Destas ações de envolvimento híbrido entre o físico e o digital, mediado por aplicações georreferenciadas, identifica-se uma nova construção da relação entre o sujeito e a cidade, que conforma o Território Informacional Ampliado. Esta dissertação teve como objetivo investigar o uso das mídias locativas, associado ao da Realidade Aumentada, como estruturadora de territórios ampliados. Para tanto, a pesquisa foi realizada sob uma abordagem exploratória qualitativa-quantitativa e por meio de um estudo de caso do jogo *Pokémon Go* em dois momentos temporais, abril e dezembro de 2017, na cidade de Ipatinga, estado de Minas Gerais. Para o viés de análise, foi apropriada a tríade da produção do espaço proposta por Henri Lefebvre (1991), que engloba a prática espacial, as representações do espaço e os espaços de representação em uma dinâmica de interação físico-virtual-híbrida. Interpretou-se as condições locais por meio de mapeamentos e dados censitários, juntamente às informações fornecidas pelo jogo, e analisou-se suas contribuições com a construção territorial. Como resultados, obteve-se a construção de um cenário da participação do jogo e do jogador relacionado à intencionalidade e o controle da desenvolvedora da aplicação, a apropriação do usuário e a representação das interações com o espaço mapeado. Concluiu-se que o aprofundamento das relações dos territórios informacionais ampliados propicia uma forma de compreensão do espaço vivido, no qual jogadores se estabelecem com base na relação indissociável entre o real e o virtual.

Palavras-chave: território informacional, mídia locativa, ciberespaço.

ABSTRACT

The daily contact with Information and Communication Technologies is increasingly intensified in contemporary society. From the constant evolution of information technologies, associated with the mobility of the growth of mobile and wireless networks and the computerized applications that use locative resources, other spatial experiments are defined. These actions of hybrid involvement between the physical and the digital, mediated by georeferenced applications, identify a new construction of the relationship between the subject and the city, which makes up the Expanded Information Territory. This dissertation aimed to investigate the use of locative media, associated to Augmented Reality, as a structuring of extended territories. For that, the research was carried out under a qualitative-quantitative exploratory approach and through a case study of the Pokémon Go game in two temporal moments, April and December 2017, in the city of Ipatinga, state of Minas Gerais. For the analysis bias, the space production triad proposed by Henri Lefebvre (1991), which encompasses space practice, representations of space and representation spaces in a hybrid-physical-virtual interaction dynamics, was appropriated. Local conditions were interpreted through mapping and census data, along with the information provided by the game, and their contributions to territorial construction were analyzed. As results, the construction of a scenario of the participation of the game and the player related to the intentionality and control of the developer of the application, the appropriation of the user and the representation of the interactions with the mapped space was obtained. It was concluded that the deepening of the relations of the extended informational territories provides a way of understanding the lived space, in which players establish themselves based on the inextricable relationship between the real and the virtual.

Key Words: informational territory, locative media, cyberspace.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	14
2 A CONSTRUÇÃO DE UMA MÍDIA ESPACIALIZADA.....	23
2.1. DAS MÍDIAS ÀS REALIDADES	26
2.2. NOVAS ESPACIALIDADES: O CIBERESPAÇO, O ESPAÇO COMPRIMIDO E OS ESPAÇOS FLUXOS	41
3 O POKÉMON GO: DAS RUAS ÀS ACADEMIAS.....	48
3.1. DINÂMICA DO JOGO	50
3.2. ABORDAGENS ACADÊMICAS	64
3.2.1 Turismo / Mercado / Vendas	65
3.2.2 Áreas Públicas / Reapropriação / Lazer	69
3.2.3 Ferramenta na educação	71
3.2.4 Influência da Mídia / Riscos	74
3.2.5 Representação Arquitetônica	77
3.2.6 Reflexo social	78
3.2.7 Monitoramento	80
4 TERRITÓRIOS: ENTRE O CIBER E O ESPAÇO	84
4.1. TERRITÓRIOS CULTURAIS, O HIBRIDISMO E OS TERRITÓRIOS INFORMACIONAIS: TERRITÓRIOS AMPLIADOS	84
4.2. A TRIADE ESPACIAL DE HENRI LEFEBVRE E OS TERRITÓRIOS AMPLIADOS	93
5 ESTUDO DE CASO POKÉMON GO EM IPATINGA: CIDADE TABULEIRO.....	104
5.1. O TABULEIRO E O JOGO E A PRIMEIRA RODADA	110
5.2. O TABULEIRO E O JOGO E A SEGUNDA RODADA	122
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	143
6.1. REFERÊNCIAS DAS ABORDAGENS ACADÊMICAS DE POKÉMON GO.....	154
APÊNDICE 1.....	159

1 INTRODUÇÃO

O contato diário com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) é cada vez mais intensificado na sociedade contemporânea. O acesso à internet populariza-se constantemente, novas formas de conexões à rede mundial de computadores são cada vez mais rápidas, portáteis e pessoais. São apresentados ao mercado novos celulares, *tablets*, televisores, *notebooks*, relógios, pulseiras, óculos e outros tantos dispositivos vestíveis,¹ que se inserem na vida cotidiana, ancorados no crescente desenvolvimento da internet das coisas² e da computação ubíqua (LEMOS, 2009).³ Estar conectado a alguma rede informacional nunca foi tão corriqueiro e, muitas vezes, despercebido.

Dúvidas diárias, como “quais as condições do tempo de hoje?”, são possíveis de serem esclarecidas com retorno imediato e preciso, sobre o exato local de onde enuncia a questão. “Qual melhor rota para tal lugar?” pode ser desvelada com retorno rápido e relacionado inclusive à informação da situação do trânsito no momento, por meio de informação geolocalizada. Todas estas funções são nativas dos sistemas operacionais mais comuns de *smartphones* fabricados e comercializados (*iOS* e *Android*).

De uma TIC conectada às diversas redes disponíveis (EDGE, GSM, 3G, 4G, Bluetooth, WiFi Zones), pessoas de diversos locais no Globo podem realizar conversas, trocar textos, visualizar fotos, compartilhar vídeos e, até mesmo, pontuar localizações exatas em tempo real. O verbete “conectar” se torna amplamente utilizado, relacionado habitualmente com ações cotidianas e se difunde junto à dispersão das mídias locativas, recursos móveis, muitas vezes de uso pessoal,

¹ Dispositivos vestíveis ou *wearable devices* se referem às tecnologias móveis, incorporadas em vestuário e possibilitando realizar alguma interação informacional pelo contato direto ao corpo do usuário ou de alguma forma sensível ao ambiente. Um exemplo simples são camisas que detectam ritmos de sons e reagem com luzes de LED. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HAWXximitY8>>. Acesso em: 16 jan. 2017.

² Internet das coisas ou *internet of things* foi o termo cunhado em 1999 para designar aplicações que interligam objetos, edifícios, carros ou qualquer outra forma física a uma rede computacional ou um servidor, que garante fluxo contínuo de informações, consolidando dados em tempo real sobre objetos para empresas, cidades ou demais órgãos governamentais. Disponível em: <<http://www.theinternetofthings.eu/what-is-the-internet-of-things>>. Acesso em: 16 jan. 2017.

³ Computação ubíqua é o termo utilizado para conceituar o modelo de interação humano-máquina, posteriormente ao modelo de interação via *desktop*. Trata-se de um modelo de interação sutil, qual o recurso midiático permite a conectividade em qualquer localidade, a qualquer tempo mesmo como plano de fundo das atividades cotidianas, sem que o usuário esteja interagindo diretamente (LEMOS, 2009).

conectadas constantemente e que permitem o referencialmente segundo a posição de uso no espaço físico.

O crescente envolvimento das pessoas com as diversas tecnologias informatizadas propicia a intensificação das redes informacionais e por meio da troca constante de dados no ambiente virtual, várias dimensões se fundem ao espaço real. A dimensão do vivido pelo humano conectado por uma TIC é reconfigurada constantemente, sejam por *tags*⁴ usadas para descrever uma localidade ou evento, mapas de circuitos de corridas ou passeios de bicicletas, *tweets* ou postagens em redes sociais e de trocas de mensagens. Outra possibilidade dessa imbricação da camada virtual no real são as aplicações informáticas em Realidade Aumentada (RA).

A RA é um termo vinculado a campos relacionados à informática e ao desenvolvimento de mídias comunicacionais, a qual se caracteriza pela sobreposição de camadas informacionais a objetos ou a um determinado ponto do espaço físico (LEMOS; QUEIROZ, 2012). O termo foi desenvolvido juntamente ao desenvolvimento das realidades virtuais, onde uma pessoa pode interagir com elementos digitais por meio de óculos, tela de computador ou pelo celular (CUPERSHMID, 2014).

Enquanto a realidade virtual configura uma experiência inteiramente sintética, onde todos os pontos explorados pelo usuário são completamente virtuais, a RA proporciona uma interação entre o real e o virtual. Por meio da interface do celular é possível vislumbrar em aplicações de RA a sobreposições de imagens, textos ou objetos tridimensionais à paisagem captada pela câmera do aparelho.

Várias são as experiências que utilizam deste recurso. O cientista da computação Ronald Azuma (1997), nos primeiros escritos sobre a RA, demonstra o potencial de utilização da tecnologia. Exemplifica com práticas da medicina, como auxílio à visualização direta sob área de estudo de um corpo, pela mescla de dados de ultrassom para visualização do feto na barriga de uma grávida ou mesmo como auxílio a cirurgias sobrepondo imagens da área a ser intervinda diretamente sobre o corpo do paciente, o que permitiria uma visualização mais ampla e menos invasiva

⁴ *Tags* são espécies de etiquetas formadas de palavras ou frases a fim de definirem um atributo comum de um grupo ou objeto. Uma *tag* cria, por sua vez, um hipertexto capaz de organizar informações relativas ao mesmo atributo. *Hashtags* são *tags* usualmente utilizadas em redes sociais, precedidas pelo caractere # que identifica que a palavra ou expressão deve ser reconhecida como hipertexto. Disponível em: <<https://www.lifewire.com/define-tagging-3486207>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

no procedimento cirúrgico⁵; também cita o uso na engenharia e robótica a partir da mescla de informações, manuais e simulações com os objetos de estudo, como motores ou peças mecânicas⁶.

No campo da Arquitetura e Urbanismo, Ana Cupershmid destaca o uso da RA no processo de concepção projetual, em sua pesquisa de doutorado “Realidade Aumentada no processo de projeto participativo arquitetônico: desenvolvimento de sistema e diretrizes para utilização” (2014), e aborda o auxílio da RA na execução de determinada técnica construtiva, na pesquisa “Realidade Aumentada como auxílio à montagem de parede em *wood-frame*” (CUPERSCHMID, GRACHET; FABRÍCIO, 2015).

Como parte do processo e concepção do projeto arquitetônico, a RA foi utilizada no trabalho de Cuperschmid (2014) como meio ao diálogo entre arquiteto e outros participantes da concepção de um projeto participativo, já que era possível enxergar volumetrias, partes constituintes das edificações e, ao mesmo tempo, visualizar possíveis conflitos causados pela mudança de organização dos prédios. Para este estudo, foram desenvolvidos modelos tridimensionais virtuais correspondente à marcadores físicos e, assim, a visualização por meio de algum dispositivo conectado à internet mesclava o que estava sendo captado pela câmera com o modelo tridimensional correspondente ao marcador. A RA não só fora tratada como comunicação do projeto, mas como artefato de linguagem, que garantia a comunicação clara entre todos participantes da prática projetual, independente de seu conhecimento técnico das representações arquiteturais (CUPERSHMID, 2014).

Como auxílio à execução de técnicas da construção civil, a pesquisa de Cuperschmid et al. (2015) envolveram sete pessoas de ambos os sexos sem experiência na execução e montagem de painéis de *wood-frame*,⁷ amparada pela RA. Aqui, a inserção de informações sobre a realidade serviu de manual interativo, mediado por um par de “óculos inteligente”, em sincronia de imagem e som com a posição e avanço da atividade, liberando as mãos para os trabalhos e permitindo aos usuários a imersão completa na tarefa.

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fH_RD3p4vMM>. Acesso em: 10 jan. 2018.

⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=P9KPJIA5yds>> Acesso em 10 de jan 2018

⁷ *Wood-frame* é uma técnica que consiste na montagem de placas de madeiras para vedação, que são enrijecidas e estruturadas com barrotes também de madeira e unidas por parafusos (CUPERSCHMID; GRACHET; FABRÍCIO, 2015).

Além da relação exposta acima, a RA permite outras formas de manifestações artísticas, por exemplo, o projeto “Invisíveis” de Bruno Viana (2007), realizado no Parque Municipal de Belo Horizonte. O projeto propõe inserir personagens em determinados pontos do parque, que somente eram visualizados através da interface do celular, quando este apontado para pontos predefinidos. A intenção do artista era levantar o questionamento do uso do espaço e “dos ‘estranhos’ que habitam os lugares que vamos” (VIANA, 2007, não paginado).

Dentre suas diversas aplicações, destacam-se os jogos pervasivos que permitem ao jogador não somente a visualização de objetos sobrepostos, mas o convida a andar pela cidade e interagir com pontos virtuais geolocalizados. Foi por meio desta plataforma, o jogo, que a RA ganhou maior notoriedade, destaque midiático e aproximação generalizada com os usuários de TICs. O jogo *Pokémon Go*, produzido pela *Niantic Labs* (NIANTIC, 2017a) e lançado em diversas partes do mundo de julho à agosto de 2016, alcançou as maiores marcas de adesão que qualquer outra aplicação em RA já havia alcançado,^{8 9} sendo impossível ignorar sua relevância.

Pokémon Go se destacou pela interação entre os diversos recursos locativos junto a uma interface simples, amplamente difundida tanto pelo desenho animado iniciado em 1996, quanto pelos subprodutos gerados (jogos físicos e digitais, brinquedos e demais produtos de *merchandising*). Aponta-se também ao sucesso de sua “herança” recebida de outro jogo da mesma produtora, o *Ingress*, que fora lançado anteriormente e consolidou a base do que se viera a ser pontos de interação entre o *Pokémon Go* e a cidade.

O jogo fora considerado a aplicação que ampliou a escala da utilização da RA (FREITAS, 2016). Nele, os participantes têm que se deslocar fisicamente pela cidade com seus celulares, ou outro dispositivo conectado à internet, para somente assim receberem um aviso de proximidade a *Pokémons* em determinados pontos na malha urbana. A interatividade em RA se dá pela captura da imagem do local pela câmera do aparelho sobreposta pela imagem do *Pokémon* (Figura 1). Além da RA, *Pokémon Go* apresenta amplo uso de marcações georreferenciadas que carregam não somente partes do jogo, mas também, informações sobre a cidade.

⁸ Disponível em: <<https://www.nianticlabs.com/products/>>. Acesso em: 12 jan. 2018.

⁹ Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/pokemon-go/107612-pokemon-go-quebra-recordes-downloads-unica-semana-app-store.htm>>. Acesso em: 12 jan. 2018.

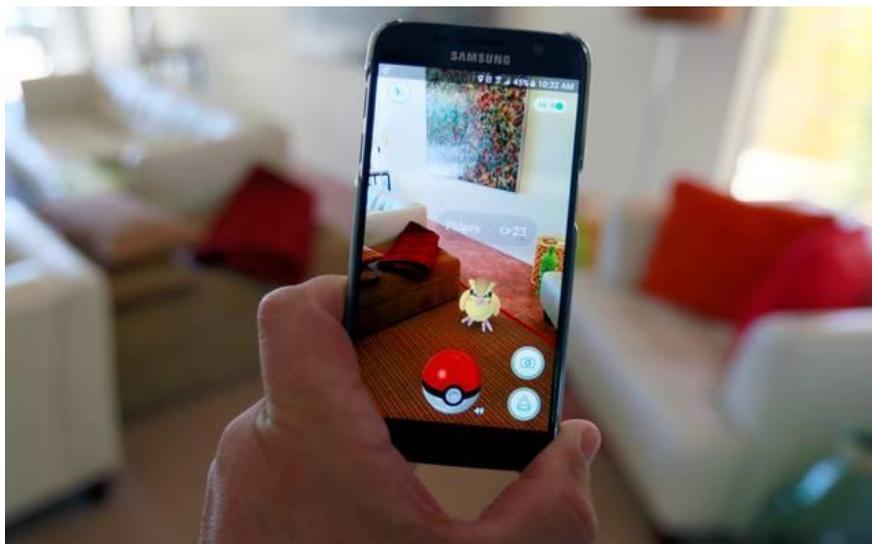


Figura 1 – Realidade Aumentada em *Pokémon Go*
Extraída de: FREITAS, 2016

Sua grande adesão de usuários e ampla relação com tecnologias de interação urbana convidam fortemente o jogo a uma experiência acadêmica. Roger Silverstone afirma que a brincadeira é um “[...] instrumento de análise da experiência midiática” (2002, p. 114), um poderoso meio de investigação dos fatores culturais e sociais. Para o autor, o brincar é uma atividade que está no cerne da vida cotidiana e não pode ser desprezado como ato irracional, irrelevante às abordagens fundadas na racionalidade; a brincadeira é, pelo contrário, racional. A brincadeira é diretamente ligada à experiência midiática e, pela sua natureza, implica a participação coletiva (SILVERSTONE, 2002).

A importância dada aos jogos como impulsionador de experiências sociais e culturais já é evidenciado desde a publicação do livro “*Homo Ludens*” do filósofo Johan Huizinga, em 1938. Huizinga (2000) inicia seu discurso posicionando o jogar como atividade primitiva, não exclusiva dos seres humanos e, portanto, uma relação inata dos seres vivos. Acentua o jogo como fenômeno cultural, parte do cotidiano do humano, propulsor da criatividade e evidência seu caráter voluntário. Aponta, então, a necessidade de análise dos jogos com seriedade, visto que, apesar de seu caráter lúdico, tem papel fundamental nas relações sociais. Assim, procura-se na relação entre jogo e território não apenas a descrição da plataforma, mas também, a relação racional, coletiva, virtual e não obrigatória de uma mídia e seus impactos nos processos de territorialização.

Parte-se da hipótese que recursos incorporados às TICs permitem configurar uma sobreposição interativa de dados que podem expandir a materialidade, criando

ressignificações nos espaços vivenciados e, também, uma ferramenta de redescoberta da cidade e constituição de multiterritorialidades híbridas, determinadas pela experiência do digital e real. Trata-se, por conseguinte, de adentrar à leitura das possibilidades de interação propostas pelo jogo *Pokémon Go*, geolocalização de pontos de interesse, dispersão de informações locais e RA como um recurso com potencial crescente, que pode somar elementos às diversas relações rotineiras, e entender como suas marcas podem amplificar a relação espacial no mundo contemporâneo.

Neste panorama, a presente pesquisa apresenta a aproximação analítica da RA conjugada aos recursos locativos contemporâneos com a cidade, como recurso potencial de releitura, alteração e redescoberta espacial. Portanto, esta tem como objetivo geral investigar o uso das mídias locativas, associadas ao uso da realidade aumentada, como conformadoras de territórios ampliados, por meio de sua aplicação no estudo de caso sobre o jogo *Pokémon Go*. Ainda se propõe, de forma específica:

- Avaliar uma interface de conexão entre o meio digital e o meio físico no *Pokémon Go*, bem como suas potencialidades instrumentais;
- Analisar a relação territorializante estabelecida por intermédio do jogo e a cidade, com fundamentos na tríade espacial de Henri Lefebvre; e
- Demonstrar a construção dos territórios ampliados pelo uso das mídias locativas e da realidade aumentada.

A dissertação se estrutura a partir da explanação do que se trata por mídia, como se estabelece na sociedade e como sua evolução tecnológica provocou uma aproximação da mídia como prótese diretamente conectada ao humano. O capítulo **“A CONSTRUÇÃO DE UMA MÍDIA ESPACIALIZADA”** parte da inclusão dos meios de comunicação nas vivências cotidianas ao processo de virtualização das relações sociais. A virtualização apresenta os conceitos de realidade virtual e aumentada como conceito de expansão dos meios de utilização das mídias que permite a espacialização de um domínio digital. Este domínio, o ciberespaço, é discutido como camada informacional presente nas relações físicas, explicada por teorias do espaço fluxo das sociedades de redes do sociólogo espanhol Manuel Castells (1999), pela compressão tempo-espaço do geógrafo inglês David Harvey (2008) e pelo complemento desta última pela também geógrafa inglesa Doreen Massey (2000) e seu sentido global do lugar.

Procede-se, assim, com a apresentação do jogo locativo em estudo no capítulo **“O POKÉMON GO: DAS RUAS ÀS ACADEMIAS”**, como possibilidade de trazer a dinâmica da mídia atual ao contexto urbano. O jogo se destaca pelo uso de diversos recursos tecnológicos, como o da RA móvel e serviços de localização, além da enorme abrangência de usuários e por ter em sua dinâmica o deslocamento pela cidade. Após sua apresentação foi realizada uma pesquisa de reverberações acadêmicas e resultados de pesquisas realizadas sobre diversas óticas disciplinares.

Por sua vez, é introduzida a temática territorial como abordagem de concepção espacial relacional e a construção de um conceito que envolva as dinâmicas híbridas das mídias locativas associadas à RA no ambiente da cidade. Em **“TERRITÓRIOS: ENTRE O CIBER E O ESPAÇO”** é apresentado, além de uma revisão bibliográfica das relações territoriais culturais e pautadas nas dinâmicas tecnológicas, um estudo sobre o trabalho do filósofo e sociólogo francês Henri Lefebvre sobre a produção do espaço. Este estudo é tratado como instrumento metodológico para configuração dos territórios ampliados e analítico deste conceito. Sua tríade dialética expandida ao trinômio real/virtual/híbrido possibilita a determinação de um espaço socialmente construído por relações conectadas.

Assim, o capítulo **“A CIDADE TABULEIRO: IPATINGA E O POKÉMON GO”** apresenta as manifestações do território ampliado convergente das relações jogo e a cidade de Ipatinga, estado de Minas Gerais, e discorre sobre a relação imbricada entre as dinâmicas midiáticas. Por fim, as considerações finais não definem um panorama estabelecido, mas busca refletir sobre o potencial das dinâmicas do território ampliado.

1.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização deste trabalho, deve-se considerar inicialmente a revisão bibliográfica como fonte fundamental para o desempenho da pesquisa. A revisão tem como objetivo a conformação de um quadro teórico, que possibilite a compreensão do caminho percorrido para a interpretação do fenômeno pesquisado. Neste sentido busca-se compreender a posição dos recursos tecnológicos na

sociedade contemporânea, valendo-se do repertório teórico de comunicólogos, filósofos e sociólogos. Posteriormente, trata-se de aproximar a relação estabelecida entre as tecnologias de informação, seus modos de operação e a construção territorial, por meio do cruzamento de conceitos outra vez filosóficos, sociais, comunicacionais e geográficos – uma forma de conformar, nesta pesquisa de cunho interdisciplinar, um núcleo conceitual ampliado, a fim de municiar a interpretação de um fenômeno complexo. Ciente da limitação bibliográfica do assunto que rege a pesquisa, propõe-se somar à literatura reconhecida um método que permita a aproximação conceitual a uma relação contextual.

Alguns autores foram preponderantes para enunciar determinadas temáticas e, por sua vez, pesquisas, artigos e textos foram utilizados para a compreensão mais atualizada da temática mencionada. A busca se deu a partir de um olhar ampliado sobre o objeto de estudo, a fim de apreender outras perspectivas ao trabalho, conferindo novamente um caráter interdisciplinar. Dos principais termos buscados foram aqueles relacionados a mídia e cidade, mídia e território, relação ciberespaço e cidade, tecnologias móveis, com foco em trabalhos sobre realidade aumentada, seu desenvolvimento e seus desdobramentos, bem como a cibercultura como elemento de confluência entre produto, humano e novos modelos das relações e práticas sociais. A união dos assuntos permite a análise do objeto em diferentes escalas, o que favorece seu estudo de forma ampla e multifocal.

Para análise espacial e os reflexos do jogo, este trabalho procura aproximar as relações encontradas entre jogo e cidade com as abordagens territoriais (e multiterritoriais) culturais e simbólicas de Haesbaert (2006; 2007; 2008a; 2008b) associadas à construção do território informacional de Lemos (2007; 2008). Oportuniza-se travar o reconhecimento de um território informacional ampliado, ou território ampliado, que tem como indissociável a relação da localidade física onde o corpo se faz presente com as representações digitais/virtuais de uma aplicação *mobile*. Para tanto apropria-se da ótica das tríades da produção do espaço proposta por Henri Lefebvre (1991), que engloba a prática espacial (percebido), as representações do espaço (concebido) e os espaços de representação (vivido) em uma dinâmica de interação físico-virtual-híbrida. Interpretar-se-á as condições locais com as estabelecidas pelo jogo e suas contribuições com a construção territorial.

No intuito de reconhecer a RA como meio de representação do território informacional e, portanto, ferramenta potencialmente conformadora de múltiplos

territórios, esta pesquisa foi realizada sob uma abordagem exploratória qualitativa-quantitativa e por meio de um estudo de caso. Tendo em vista os objetivos baseados em reconhecimento e aproximação da temática, caracteriza-se por exploratória, haja visto que a relação das mídias locativas e o território ainda é pouco explorada (GIL, 2002). Em função destas ponderações, o estudo de caso vem como uma ferramenta de grande valia, visto que “[...] contribui, de forma inigualável, para a compreensão que temos dos fenômenos individuais, organizacionais, sociais e políticos” (YIN, 2001, p. 21). Para demonstrar os diversos territórios ampliados como no instrumental teórico, parte-se para uma análise do jogo *Pokémon Go* no ambiente urbano.

Para fins de definição do universo para estudo de caso foi escolhida a cidade de Ipatinga, localizada na Região Metropolitana do Vale do Aço (RMVA) em Minas Gerais. A escolha se dá por sua pluralidade de cenários conferida pela sua dimensão física, populacional e urbanística, sendo esta com planejamento modernista delimitado por interesses industriais e diverso, até mesmo espontâneo, conferido pelas oportunidades da implantação da indústria, além de sua consolidação como centralidade regional (PDDI, 2014). Esta multiplicidade de informações pressupõe maior heterogeneidade de informações sobre o espaço estudado e, portanto, maior possibilidade analítica.

Para o levantamento de dados relativos ao jogo *Pokémon Go* foram realizados dois cadastramentos em momentos diferentes da área urbana do município, um na semana do dia 03 de abril de 2017 e outro na semana do dia 04 de dezembro do mesmo ano. Mapear desta forma se fez necessário para verificar alterações de posicionamento dos pontos de interação ou outra possibilidade de interação do jogador com a cidade. A opção por exclusão da zona rural foi pela inexistência de rede de internet móvel ou, em alguns casos, pela baixa taxa de transferência de dados que não permitia a comunicação da aplicação com os servidores que armazenam as informações. Estes mapeamentos foram realizados de carro para cobrir todas as áreas da cidade de Ipatinga onde viessem a ter algum ponto de interação. No primeiro mapeamento foram coletados 92 (noventa e dois) pontos em dois dias, já no segundo mais 112 (cento e doze) pontos foram identificados em um levantamento que durou quatro dias, totalizando-se 204 (duzentos e quatro) pontos.

Para tanto, foi utilizado um aparelho *smartphone* com conexão à internet e devidamente cadastrado no jogo, além de computador portátil vinculado ao celular por um acesso pessoal que conferia internet ao mesmo. Desta forma, o pesquisador guiou o motorista pela indicação de pontos presentes na aplicação de celular. Os pontos, próximos à localização do jogador, podem ser visualizados em até aproximadamente 500 (quinhentos) metros da posição real no jogo e, por isto, áreas maiores eram cobertas mesmo sem a necessidade de passar por todas as vias da cidade. Isto pode ser conferido na Figura 2, que do lado esquerdo mostra a tela do jogo com a forma mais abrangente de visualização do mapa, com o personagem que simboliza a posição do jogador no espaço real; na direita, outro mapa destaca os mesmos itens e o raio de abrangência do que o jogador pode ver daquele ponto.

A partir de uma mesma posição, simbolizada pelo ponto preto na figura supracitada, tem-se no raio de aproximadamente quinhentos metros em vermelho a área correspondente ao campo máximo de visualização na tela do jogo, enquanto no azul, o campo total pode ser visto com a manipulação do jogador na tela de seu dispositivo. Consequentemente os pontos verdes que demarcam os pontos de interação fixos do jogo, que estão fora das áreas, não podem ser vistos daquela localização. Apesar da visualização permitida de pontos em relativa distância, a interação com estes só acontece com a presença real em sua proximidade, numa distância aproximada de até 30 (trinta) metros. Desta forma, esta distância também foi utilizada quando necessário contabilizar os pontos dentro de uma determinada área e, assim, o número de interações possíveis em um local não é somente da coordenada absoluta, mas também, baseada no raio de interação.

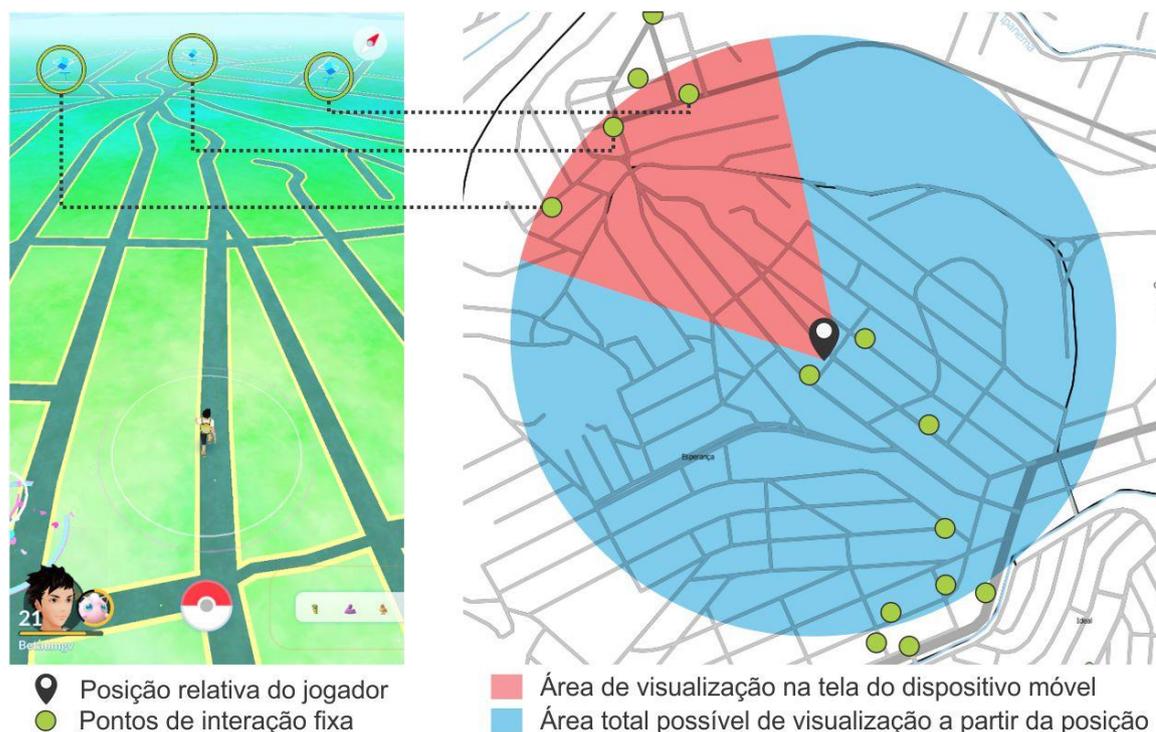


Figura 2 – Visualização possível a partir de um determinado ponto no jogo *Pokémon Go*
 Fonte: Autor, 2018

Ao passo que um ponto era detectado, deslocou-se até o mesmo para verificação e cadastramento dos dados do jogo e do ponto real. Um ponto tinha sua posição aproximada registrada a um mapa *online* no serviço *My Maps* da empresa *Google* e, ao mesmo tempo, em outra aplicação, *Planilhas*, da mesma empresa desenvolvedora, na qual foram transcritas as informações dos pontos em uma tabela. Cada ponto do mapa recebeu um código referente ao bairro em que se encontra, determinado pela divisão administrativa demarcada pelo IBGE e uma sequência numérica. No quadro, este mesmo ponto foi registrado com dados além de seu nome cadastrado no jogo, como o tipo de ponto (se *PokéParada* ou *Ginásio*¹⁰) e se havia alguma descrição relativa ao mesmo. Todas estas informações foram transcritas da mesma forma que estavam apresentadas na aplicação, não sendo realizada nenhuma correção. Cada ponto foi fotografado e a imagem da tela do aparelho celular também foi salva.

A rota estabelecida para mapeamento foi determinada anteriormente aos levantamentos e seguida igualmente nas duas datas. A diferença se deu pelo

¹⁰ *PokéParada* ou *Ginásio* são pontos virtuais do jogo *Pokémon Go* atrelados a pontos físicos existentes nas cidades, os quais são responsáveis pela obtenção de itens e para desenvolvimento de habilidades no jogo. Estes só permitem a interação quando o jogador se faz presente na localidade específica de cada ponto.

aumento da coleta na segunda ação, o que aumentou o tempo sob o percurso. Buscou-se com o percurso atingir maior área na cidade de Ipatinga com maior eficiência e, portanto, todos os bairros foram contemplados pelo menos em suas vias principais, visto que pontos mais distantes também poderiam ser avistados e, ao encontrá-los, se expandia a área mapeada.

Após o mapeamento no local, os dados foram compilados utilizando as ditas aplicações *Google*, *My Maps* e *Planilhas*, além do *software* livre de geoprocessamento *QGIS 2.18*. Cada ponto georreferenciado, cadastrado inicialmente no mapa, recebera todos as informações respectivas que haviam sido inseridas no quadro, consolidando os atributos individuais relativos à posição e as descrições presentes no jogo.

Informações complementares às fornecidas pelo jogo, como uma descrição do ponto físico, também foram adicionadas à linha correspondente no quadro. Posteriormente, no intuito de organizar as informações do jogo e do reconhecimento local, buscou-se classificá-los sob a ótica de suas funções. Para tanto, foi utilizada como base inicial a NBR 9284/86 (ABNT, 1986) que apresenta classificações de equipamentos urbanos. A norma citada não permite a categorização de todos os pontos, pois sua função é determinar apenas equipamentos urbanos, descritos por ela como bens públicos e privados que têm como objetivo a prestação de serviços para cidade e seriam implantados sob alguma autorização do poder público. Como não é o caso de todos os dados levantados, afinal, muitos se tratam de monumentos, pinturas, grafites e espaços comerciais, tem-se na norma apenas uma base formal de classificação.

Para a presente pesquisa, foram usadas as seguintes categorias: **1.** Circulação e mobilidade; **2.** Educação; **3.** Esporte e lazer; **4.** Saúde; **5.** Cultura e religião. Esta última foi separada em pontos de cultura e pontos de religião, haja visto grande número de equipamentos religiosos registrados, o que possibilitará na separação dos dados maior potencial analítica (**5.** Cultura; **6.** Religião). Ainda foram registrados, como já mencionados, pontos vinculados diretamente à equipamentos comerciais e, portanto, uma sétima categoria, **7.** Comércio, foi estabelecida. Também foram determinadas subcategorias, como pode ser visto no Quadro 1. Apenas um ponto (**8.** Sem Identificação) não recebeu nenhuma das classificações por ser visualizado no mapa do jogo como *PokéParada*, mas não ser acessível à leitura das informações relativas ao mesmo, devido à baixa qualidade de sinal de

internet móvel no local. O quadro completo, com todos os dados conforme o Apêndice 1 desta pesquisa, foi a base que permitiu grande parte das análises seguintes.

Quadro 1 – Categoria e subcategorias dos pontos analisados

#	CATEGORIA	#	SUBCATEGORIA
1	Circulação e mobilidade	1.1	Terminais e estações do sistema de transporte
2	Educação	2.1	Faculdade
		2.2	Colégio e escola
3	Esporte e lazer	3.1	Academia pública *
		3.2	Campo e pista de esporte
		3.3	Clube
		3.4	Estádio
		3.5	Parque
		3.6	Parque infantil *
		3.7	Praça
4	Saúde	4.1	Organização de interesse social *
5	Cultura	5.1	Anfiteatro *
		5.2	Apoio educacional *
		5.3	Biblioteca
		5.4	Centro Cultural
		5.5	Equipamento temporário *
		5.6	Monumento Público
		5.7	Objeto de interesse Artístico/Cultural em espaço privado *
		5.8	Pintura e Grafite *
		5.9	Teatro
6	Religião	6.1	Templo
7	Comercial *	7.1	Alimentação *
		7.2	Shopping *
8	Sem Identificação *	8.1	Sem Identificação *

* Classificação ou subclassificação determinada pelo autor

Fonte: do Autor

Para desenvolvimento das bases dos mapas da cidade de Ipatinga, foram utilizadas as malhas de setores censitários desenvolvidas pelo IBGE (BRASIL, 2011) para o censo de 2010 e disponibilizados *online*. Das informações cartográficas coletadas, foram consolidadas em uma única base ruas, bairros, setores censitários e divisões administrativas do município. Os setores censitários são, segundo o IBGE (2011a), uma unidade espacial de controle da coleta, caracterizados por serem contíguos e respeitarem limites administrativos e políticos; em alguns casos, são unidades menores ou iguais aos limites de bairros. Quando menores, permitem

estabelecer a leitura ainda mais heterogênea que pode ocorrer no interior desta demarcação administrativa.

Além dos atributos físicos para confecção de mapas, outros dados públicos do mesmo censo foram utilizados para somar aos levantamentos do jogo *Pokémon Go*. Dados como idade média, distribuição populacional, renda média e características do entorno das áreas urbanas foram extraídos e compilados de planilhas (IBGE, 2011b), no intuito de determinar um panorama social em que o jogo acontece. Os dados selecionados foram unidos aos arquivos cartográficos e vinculados pelos códigos dos setores censitários no programa *QGIS 2.18* e, posteriormente, gradações de estilos de representações eram escolhidos segundo a necessidade das informações a serem demonstrados nos mapas gerados.

A confluência de informações censitárias com a delimitação dos pontos de interação do jogo permite a construção de um cenário complexo, que favorece a leitura da cidade pelo artifício da apropriação físico/digital. As planilhas utilizadas para desenvolvimento das cartas foram:

- a) *Basico-MG.xls* – contempla informações gerais sobre domicílios em setores censitários do estado de Minas Gerais. Foram associadas às geometrias dos setores a coluna V005 que disponibiliza o “valor do rendimento nominal médio mensal das pessoas responsáveis por domicílios particulares permanentes (com e sem rendimento)” (IBGE, 2011a, p. 44);
- b) *Pessoa13_MG.xls* – arquivo que contempla informações sobre quantidade de indivíduos de determinada idade em setores censitários do estado de Minas Gerais. Foi realizado, portanto, um somatório das colunas relativas à quantidade de indivíduos de 20 a 30 anos, além da coluna v001 relativa ao número de indivíduos totais por setor; e
- c) *Entorno01_MG.xls* – arquivo que contempla dados relativos às condições urbanas do setor e a situação do entorno das moradias dos setores censitários do estado de Minas Gerais. De posse de tais informações, somou-se os números relativos às inexistências de iluminação pública, ruas pavimentadas e calçadas, esgoto a céu aberto, não presença de meio fio e boca de lobo. Deste somatório, dividiu-se a quantidade de índices utilizados (19), resultando num indicador médio de condições de entorno (CE), sendo os números

próximos à 0 (zero) os melhores, já que somaram menos irregularidades. A fórmula utilizada, portanto, foi: $CE = [(v007 + v009 + v011 + v013 + v015 + v017 + v019 + v021 + v023 + v025 + v027 + v029 + v031 + v033 + v035 + v037 + v050 + v052 + v054) / 19]$. Sendo “v0**” o nome da coluna correspondente à informação.

2 A CONSTRUÇÃO DE UMA MÍDIA ESPACIALIZADA

Segundo a reportagem da Agência Brasil, “IBGE: celular se consolida como o principal meio de acesso à internet no Brasil”, no ano de 2015, “92,1% dos domicílios brasileiros acessaram a internet por meio do telefone celular, enquanto 70,1% dos domicílios o fizeram por meio do microcomputador” (CAMPOS, 2016, não paginado). Tais acessos não se restringem aos grandes centros urbanos e se espalham sobre todo país, efeito que cresce e incorpora novos usuários ano a ano. Desta informação destaca-se o quão comum tem sido ao cidadão brasileiro algum contato com experiências que o permitem extrapolar sua vivência cotidiana.

Seja por acesso às redes sociais, seja por troca de mensagens virtuais, busca-se no ciberespaço algum tipo de contato, uma conexão a uma rede em que a relação espaço-tempo tem outra configuração, não mais física e mensurável como se conhecia até então. Novas formas de mobilidade (LEMOS, 2007) são conformadas por intermédio das tecnologias sem fio que promovem a relação do usuário com objetos ou a cidade, um movimento de conexão constante, e, por sua vez, de reinterpretação do espaço urbano, o que nos posiciona no centro de discursões sobre as relações espaço, tempo e território.

Dos instrumentos mais comuns à contemporaneidade, o telefone celular capaz de conectar à internet ganha papel importante quando se trata de temas relacionados a esta nova mobilidade. Em pesquisa com dois mil usuários de *smartphones* em dezembro de 2015, o Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE) (2015) levantou os quinze aplicativos mais usados. Dentre estes, oito fazem uso de recursos de geolocalização. Os aplicativos de redes sociais e troca de mensagens (*Whatsapp, Facebook, Instagram, Twitter e Snapchat*) utilizam-se, como forma de enviar localização, a marcação de um ponto no espaço ou o uso de recursos exclusivos para determinada localização. Mapas e *Waze* usam o recurso para navegação e, até mesmo, construção de estatísticas de tempo gastos em determinados percursos, valendo-se de informações fornecidas por outros usuários ou mesmo pela análise dos deslocamentos. Já *Mobile Banking* fornece informações das agências mais próximas e apresentam a localização de compras, realizadas ao utilizar o cartão de crédito em mapas.

Aplicativos e redes sociais conformam um território não palpável, um território informacional (LEMOS, 2008) que impacta diretamente nas relações de pessoas entre si e seu meio. As interações permitidas no ciberespaço evocam uma postura dicotômica, favorecem encontros de grupos, criação de comunidades, ambientes de debates, troca de informações, relações recreativas e profissionais, mas também, fomenta discursos de ódio, construção e difusão de informações infundadas, mascaradas por um anonimato físico. Ao passo que o mundo contemporâneo, por meio dos recursos tecnológicos, encurtou fronteiras, abriu caminhos para encontro de iguais, deu voz a grupos que não sabiam que a detinham, também criou novos limites, distanciou pensamentos por meio de bolhas sociais.^{11 12}

Eli Pariser (2012), em seu livro “O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você”, aponta como as grandes empresas da rede identificam usuários e determinam o conteúdo apresentado em seus resultados de busca, ou *feed* de notícias de sua rede social. O caminho percorrido pelo internauta em sua navegação é interpretado por algoritmos que apuram constantemente os dados sobre quem navega e determina o que possivelmente será de maior interesse na continuidade da navegação (PARISER, 2012, p. 14). O reflexo é percebido no direcionamento de publicidade e da aproximação, ou de uma quase limitação da visão do usuário, uma “personalização” do ciberespaço pelos interesses interpretados da máquina a fim de saciar o ímpeto de velocidade de informação daqueles que a procuram no meio digital.

A este aspecto de vigilância e controle das redes, pode-se apontar um paralelo à leitura de *panóptico* por Michael Foucault (1999), inicialmente uma proposta de ver sem ser visto. Uma presença constante, mas que nem sempre pode ser aferida. O controle é uma forma de poder e, tal como apontado pelo autor sob os aspectos prisionais, o controle do ciberespaço é também um trunfo às grandes empresas digitais, uma forma de ordenar e alienar. Ordem que beneficia aos iguais se encontrarem, preferirem suas vozes sobre a amplitude do espaço dos dados e serem ouvidos por si próprios. Uma bolha social, delimitada pelo controle do usuário e delimitação de seu perfil (PARISER, 2012).

¹¹ Disponível em:

<<https://www.uai.com.br/app/noticia/pensar/2017/07/28/noticias-pensar,210591/algoritmos-da-internet-favorecem-criacao-de-bolhas-sociais.shtml>>. Acesso em: 15 dez. 2017.

¹² Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2017/09/1920816-cada-macaco-no-seu-galho---zuckerman.shtml>>. Acesso em: 15 dez. 2017.

Porém, toda esta conectividade interligada extrapola as relações virtualizadas na rede informacional e manifesta-se sobre o território vivido. André Lemos reforça a relação entre a mobilidade favorecida pelas mídias locativas e a espacialidade. “A mobilidade informacional-virtual tem impactos diretos sobre a mobilidade física e sobre o lugar e o espaço onde opera, e vice-versa” (LEMOS, 2009, p. 29), assim por meio dos processos de encontros, trocas, leituras e interpretação de dados favorecem a reinterpretação de vivências, permitem outras visões de espaços e podem contribuir com diferentes experimentações e novas construções simbólicas.

Trata-se de um fenômeno complexo, com desdobramentos além da interação entre sujeito e instrumento, que reflete no contexto o qual estão inseridos. Até a década de 1990, as informações eram recebidas através de meios de comunicação de massa (televisão, rádio, jornais), sem participação ativa do sujeito, quem apenas selecionava o tipo de instrumento e suas fontes para receber as informações desejadas. Desde então, com a diversidade de meios de comunicação e com a internet onipresente, o usuário passa a ter percepção de ser ativo no espaço virtual, enunciador de suas ideias com uso de *blogs*, sites pessoais e redes sociais. Neste panorama o sujeito não é apenas passivo às mídias existentes, mas potencial participante.

Portar um celular conectado à internet em um centro urbano é fazer parte de uma interação social (macro), que permite, mesmo ubiquamente, a construção de informações diversas. Passa a ser parte da consolidação de dados de uma cidade real, que pode ser lida virtualmente. Na sociedade da conexão ativa, o indivíduo torna-se integrante de uma rede de informações da cidade, voluntária ou muitas vezes involuntariamente. Isso acontece no sistema de trânsito, por exemplo: ter um celular com aplicações de mapas instaladas pode gerar informações do local onde está no momento, com transmissão a um servidor de dados de posição e deslocamento. Isto possibilita o cruzamento de dados com os de outros usuários, gerando novas informações de como está o tráfego de veículos em determinado momento e posição. Assim, os indivíduos que vivenciam o espaço real conformam dados que “alimentam” o ciberespaço.

Contudo, esta conformação não é apenas unilateral, não se tratam apenas de dados transmitidos das TICs à grande rede de dados, mas também, cíclica, contínua. O ciberespaço, em sua diversidade de relações construídas, imbrica-se na vivência dos espaços físicos em uma dialética que configura uma camada

informacional sobreposta a realidade. Esta camada de dados pode se manifestar e ser percebida de diversas maneiras, seja por estímulos auditivos de sons transmitidos e recebidos, sejam por imagens, por mensagens ou textos trocados. Não se trata de algo novo, já que o humano experimenta esta interpolação de dados, capaz de alterar a dimensão social do espaço, desde que passou a transmitir informações entre si. A construção do modelo de mídia contemporânea permite a diminuição do tempo entre o ato de transmitir e receber qualquer informação e, também, consolidou paralelamente novas espacialidades.

Assim, a continuidade deste capítulo vem estabelecer um panorama do conceito de mídia como conformador cultural. Parte-se de uma delimitação histórica da inserção de modelos midiáticos na vida cotidiana e sua ligação intrínseca com relações de realidade e virtualidade. Deste último ponto, traça-se o caminho do desenvolvimento da internet, dos modelos de realidade virtual e aumentada até a convecção dos recursos em uma mídia presente, ubíqua, reativa e interativa, conectada às relações espaciais.

2.1 DAS MÍDIAS ÀS REALIDADES

Vivemos em um tempo quando a relação das mídias comunicacionais se amálgama em relações do dia a dia. Trabalhamos em computadores ligados à internet; interagimos por celulares ou *smartphones* carregados constantemente junto a nossos corpos; descansamos ouvindo música que muitas vezes escolhemos sem possuímos CD, DVD, vinis ou K7; vemos vídeos de lugares e culturas diversas e determinamos quando e como continuar vendo. Em tempos atuais, continuamos consumidores de informações, mas também, produtores e, em meio a toda revolução midiática que a sociedade contemporânea passa há anos, não percebemos quando estamos ou não conectados a outro espaço que não o que é presencialmente vivenciado e materializado.

Roger Silverstone (1945-2006), professor de estudos midiáticos, defende a necessidade de análise da mídia na contemporaneidade. Para o autor, compreender os fenômenos relacionados se faz necessário pelo caráter imbricado que a mídia tem com o cotidiano e seus impactos político-sociais e culturais.

Pois a mídia é, se nada mais, cotidiana, uma presença constante em nossa vida diária, enquanto ligamos e desligamos, indo de um espaço, de uma conexão midiática, para outro. Do rádio para o jornal, para o telefone. Da televisão para o aparelho de som, para a Internet. Em público e privadamente, sozinhos e com os outros. (SILVERSTONE, 2002, p. 20).

Também em defesa do estudo crítico das mídias, Lucia Santaella reafirma o caráter inseparável entre a cultura e a comunicação. Alega que, apesar de algumas concepções mais tradicionais de cultura conectarem o termo às produções artísticas eruditas, o crescimento exponencial das mídias leva ao questionamento das divisões entre “cultura erudita, popular e de massas como campos perfeitamente separados e excludentes.” (SANTAELLA, 2003a, p. 31). Portanto, o estudar as mídias comunicacionais na sociedade contemporânea sugere analisar uma parte fundamental da cultura.

Lúcia Santaella (2003b) caracteriza, em análise aos meios de comunicação e seus respectivos usos, que muitas foram as eras culturais pelas quais a humanidade passou, e ainda passa, e que as mudanças não são rupturas pelo advento tecnológico, mas sim, cumulativas. Não se trata de uma afirmação meramente evolucionista, pelo contrário, Santaella reforça que existem quebras, que alguns elementos desaparecem, mas que de certa forma os novos modelos absorvem elementos fundamentais dos passados. Propõe o entendimento de um contexto de “era digital”, também chamada da cultura do acesso (SANTAELLA, 2003b). Um momento tanto de acesso à tecnologia, favorecido pela velocidade desenvolvimentista da indústria que proporciona maior circulação de produtos tecnológicos no mercado, quanto do acesso às redes de informação por meio da internet.

A era digital não é produto apenas da indústria, mas do modelo de consumo de informação que a sociedade experimenta desde o surgimento da cultura de massa. Contemporâneo ao início da década de 1980 é o movimento de misturas das mídias existentes e, por sua vez, a multiplicação destes meios. Santaella (2003b) classifica como mensagens híbridas produtos mistos de linguagens de matrizes diversas, seja verbal, visual ou sonora, a se entender por radiojornais, telejornais, videoclipes etc. Também atribui ao processo de mudança da cultura de massa para uma cultura de mídias equipamentos que favorecem à escolha e o consumo individualizado, diferente daqueles que propiciam o consumo de massa:

Fotocopiadoras, videocassetes e aparelhos para gravação de vídeos, equipamentos do tipo walkman e walktalk, acompanhados de uma remarcável indústria de vídeo clips e vídeo games juntamente com a expansiva indústria de filmes em vídeo para serem alugados nas videolocadoras, tudo isso culminando no surgimento da TV a cabo. (SANTAELLA, 2003b, p. 26).

É neste contexto de pluralidade midiática e hibridização dos meios que se conforma o cenário essencial para a experimentação na era digital: a possibilidade de escolha, estimulada pela busca de novas informações e entretenimento nos tiraram do processo estático do recebimento de mensagens pelos anteriores meios de comunicação (SANTAELLA, 2003b). A posição do sociólogo Manuel Castells corrobora com a visão apresentada sobre as condições dos tempos atuais, no qual os novos meios são ferramentas abertas, redefinidas juntamente ao seu modo de apropriação, e que usuários e criadores podem ser a mesma coisa (CASTELLS, 1999).

Viver no contexto da era do acesso não é romper com a efervescência da criação de novos modos de transmitir uma mensagem: desligar-se da cultura das mídias e dar um passo adiante; mas sim, estar em no contexto da mistura de toda forma de distribuição de informação caracterizada pelo amplo acesso a tecnologias informáticas. Esta nova configuração da relação humano e mídia é caracterizada como um formato pós-massivo (LE MOS, 2007; 2010; 2012), um formato de mídia aberto, livre de produção divulgação e consumo, não mais unidimensional, onde os atores emissor/receptor são bem definidos, mas bidimensional.

Se a importância da mídia para Santaella (2003a) é pelo seu caráter cultural, suporte aos modelos de linguagem e de acesso informacional, e para Silverstone (2002) por ser algo indissociável ao cotidiano, já para Marshall McLuhan (2007) a mídia pode ser vista como uma extensão do homem. Já em 1969, McLuhan (2007) postulava que os veículos de comunicação, a partir dos meios elétricos, seriam extensões do sistema nervoso central. Afirmava que toda nova invenção com finalidade de transmitir mensagens configuraria uma nova postura em nossos órgãos e sentidos, não somente a visão e audição (amplamente exigida), mas todo nosso corpo invariavelmente se remonta. Exemplificava com o que hoje podemos considerar o mais simples dos meios de comunicação, o telégrafo elétrico, mas que em seu apogeu revolucionou o modo de transmitir e captar notícias e que, deste

modo, impactou “na linguagem, no estilo literário e nos assuntos.” (MCLUHAN, 2007, p. 282).

Milton Santos, em seu livro “A natureza do espaço” (SANTOS, 2014), atribui este impacto da prótese no usuário à intencionalidade. Para o autor, a mediação ação e objeto se dá pela intencionalidade, sendo esta como fator de ligação entre o homem e o meio e, assim, “[...] à intencionalidade da ação se conjuga a intencionalidade dos objetos e ambas são, hoje, dependentes da respectiva carga de ciência e de técnica presente no território.” (SANTOS, 2014, p. 94). Assim, como ação e objeto, as interações entre nós e mídias não podem ser desassociadas, visto que a inseparabilidade é justificada como compreensão do como fazemos.

Mas não se trata apenas de considerar a mídia de maneira isolada como mediador social, pois tratar assim seria “[...] incorrer em uma ingenuidade e equívoco epistemológicos básicos.” (SANTAELLA, 2003b, p. 25). A mediação não se inicia na mídia, mas sim, nos signos e no conteúdo da mensagem qual ela carrega e distribui. A mídia é um meio e por meio entende-se apenas ser veículo de transmissão de algo, como som, imagem, vídeo e/ou textos, por fim, uma linguagem híbrida recheada de conteúdos e significados. Desta forma, aprofundar no estudo da mídia e no universo simbólico que a circunda nos posiciona no núcleo da cultura material.

De fato, entender o meio depende então de entender os processos tecnológicos contextualizados ao momento vivido, “[...] a cultura fica sob o domínio da técnica ou da tecnologia de comunicação mais recente” (SANTAELLA, 2003b). Compreendê-la, portanto, se torna uma forma de nos manter atentos ao potencial instrumental e suas consequências num contexto de mudança constante (SILVERSTONE, 2002). Somente assim, após a compreensão dos processos que coordenam as mensagens recebidas por nós em nosso dia a dia, que poderemos conceber os reais reflexos da absorção do novo meio em nossas vivências diárias.

Em defesa do sincronismo entre compreensão do momento vivido e contexto tecnológico, Santos (2014) afirma que uma nova técnica não nos leva só a perceber o tempo de um novo modo, como também nos leva a um novo uso deste tempo. A influência da técnica sob o comportamento humano afeta diretamente o modo de pensar, um modo de pensar adaptado à forma do instrumento. E este estará inserido em algum determinado contexto, imbuído de referências e de experiências de quem faz seu uso. Assim, a mídia se consolida como mediador e tem sua função mediada pelas experiências do sujeito.

Tais afirmações podem ser percebidas facilmente pela nossa adaptação física em como transmitimos mensagens uns com os outros. Em alguns milhares de anos, passamos de desenhos rudimentares em paredes de pedras a pequenos fragmentos de textos decodificados por aparelhos celulares. Assim, enquanto a forma, o meio e a técnica mudam, mudam também o tempo de resposta, a distância relativa entre os interlocutores e o modo qual operamos o aparelho responsável.

Em tempos atuais, apesar de distante temporalmente da escrita de McLuhan, cuja primeira edição é da década de 1960, podemos nos ver ainda mais próximos de sua interpretação dos meios de comunicação como extensões do corpo. Passamos demasiado tempo interagindo, trabalhando ou relaxando por intermédio de alguma mídia e, mesmo quando não nos damos conta, temos algum aparelho pessoal próximo aos nossos corpos. Não há volta, “[...] da técnica em geral, costuma-se dizer que ela é irreversível, isto é, que uma vez uma inovação implantada é impossível viver sem ela” (SANTOS, 2014, p. 181).

O entendimento da mídia como prótese que amplia suas capacidades e conduz à busca da análise de suas consequências nas experiências cotidianas da contemporaneidade. Tais extensões corpóreas são cada vez menos um artefato de uso descontínuo e mais dispositivos que se conectam quase permanentemente a seus usuários, incorporam novas dinâmicas e resultam em novos significados. Assim, enfrentamos na era digital (SANTAELLA, 2003b), na era do acesso, o desafio de compreender como o repertório de tecnologias pode reconfigurar a experiência de se relacionar com outro, definir identidades e mesmo de como se conectar e/ou estabelecer territórios. De fato, tais consequências individuais e espaciais, não observadas apenas no contexto atual, e a evolução dos meios de comunicação, desde os mais rudimentares, propiciaram entre os seres humanos outras noções relacionais e incitaram a virtualidade como algo comum, mas crescente progressivamente ao desenvolvimento e ao engajamento teológico.

“Vivemos em um ambiente de mídia, e a maior parte de nossos estímulos simbólicos vem dos meios de comunicação” (CASTELLS, 1999, p. 421). Comunicar, transmitir mensagens, compartilhar informações são inerentes a um processo tecnológico, atualmente intrínsecos nas relações humanas, porém, as formas desenvolvidas para a comunicabilidade envolvem pontos tão importantes quanto o processo emissão-recepção. O tempo que vivemos compreende diversas interfaces que possibilitam estas trocas entre humanos, mas o desenvolvimento e a difusão

tecnológica contribuem com o surgimento de relações ainda mais distintas, que incorporam fatores de localização, virtualidade e interação humano-informação-mundo.

A comunicação entre humanos à longa distância e de forma instantânea se inicia no telégrafo elétrico. De fato, a humanidade já evocava a necessidade de transmitir mensagens a outros que não estivessem ao seu alcance visual ou mesmo auditivo. Para tanto, sinais visuais de luzes, sons e fumaça eram utilizados por povos antigos, todavia, distâncias extremas, montes, oceanos, desertos não eram obstáculos transponíveis para tais recursos. A escrita por muito deu conta de difundir mensagens por diversos meios, sejam eles manuscritos ou reproduzidas, como livros e jornais, mas o tempo entre emissor e receptor ainda dependia do deslocamento do meio. Com os meios elétricos, cabos passaram a ligar cidades, países e continentes e trouxeram nova perspectiva à relação tempo-espaço (MCLUHAN, 2007).

Ainda segundo McLuhan (2007), nenhuma outra tecnologia apresentara tal crescimento até a invenção do telégrafo elétrico. Por meio de cabos submarinos, a distância (espaço-temporal) comunicacional que levava semanas para acontecer entre espaços longínquos se esvai. Um ponto no Globo se comunicava com outro por meio de códigos numa fração de segundos. A barreira oceânica que separava o contato entre humanos de continentes distintos é virtualmente reduzida. Sinais sonoros binários transmitiam informações completas e possibilitavam retornos imediatos. O espaço encurta conforme diminui o tempo entre a mensagem proferida por um emissor e a decodificação pelo receptor.

Em pouco, as vozes também rompem as barreiras da transposição espacial. Primeiro pelos telefones, ainda interligados uns a outros em uma infinidade de cabos conformando redes e, logo após, por meio das ondas de rádio, reconfigurando a necessidade de algum elemento físico material para interconectar pessoas. As ondas invisíveis eletromagnéticas dos sinais de rádio, inicialmente utilizadas para fins militares, não tinham limites de infraestrutura para ligação de pontos no Globo, sendo que sua funcionalidade se dava a cargo de estações e antenas e seu meio de propagação não necessitava da intervenção humana ininterruptamente (MCLUHAN, 2007).

A evolução dos meios de comunicação se mostrou ao longo da história recente extremamente veloz. Com pouco mais de cem anos, passamos da

comunicação binária dos telégrafos à transmissão de imagens para televisores pessoais, passando por rádio, cinema e telefone. O contato humano já se estabelecia em uma representação virtual não só pela abstração semântica de sons dos “bips”, mas também, por sons e imagens sincronizados recebidos nas próprias casas. Em pouco, o tempo da percepção humana sob a distância entre interlocutores e o tempo das respostas sensoriais foram relativizadas, posto que nos acostumamos aos poucos a se relacionar com o abstrato em qualquer instância em que as mídias nos permitiram (MCLUHAN, 2007).

Apesar de sua criação ser datada da década de 1940, o computador se reconheceu como um equipamento pessoal na década de 1980, com o surgimento no mercado dos *personal computers*, os PCs. Além de fatores de custo, o tamanho e os estudos de desenvolvimento de interfaces gráficas mais amigáveis foram fatores determinantes para a chegada dos microcomputadores nas casas de diversas pessoas. Santaella (2003a) classifica este processo de popularização do acesso dos PCs como uma Grande Revolução, portanto, “uma inovação imprevisível que transformaria a informática num meio de massa para a criação, comunicação e simulação” (SANTAELLA, 2003a, p. 204). Seria para a autora outra prótese, não muscular, não sensorial – tal qual as de McLuhan (2007) –, mas uma máquina cerebral, com o poder de amplificar as habilidades mentais, dar novo suporte às memórias e impulso às atividades processadas.

Porém, os microcomputadores sozinhos, isolados nos lares de seus proprietários e ambientes corporativos não teriam o mesmo potencial aos seus usuários se não fosse o advento da internet. A rede de computadores teve seu conceito desenvolvido e descrito em 1962 por J.C.R. Licklider do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Logo que os estudos foram realizados e os experimentos comprovaram que informações poderiam ser trocados por meio de pacotes por uma rede em vez de circuitos, a internet passa a ser alvo de relevância militar para o Governo norte-americano. Nomeado pela agência estadunidense DARPA (*Defense Advanced Research Projects Agency*) de ARPAnet, a rede desenvolvida inicialmente interligava uma rede de computadores entre quatro centro de pesquisas (BERNARDES, 2002; CALAZANS; LIMA, 2013).

Em 1970, a ARPAnet passa a ser liberada a instituições de pesquisa e universidades relacionadas à pesquisa. Com isso se desenvolvem rapidamente os primeiros sites e, em pouco tempo, a quantidade de máquinas na rede leva a criação

de um protocolo que se mantém o mesmo modelo da rede mundial de computadores atualmente. Na década de 1980 a rede é difundida entre outras instituições e, logo, a rede passa a ser mundial. O Brasil tem suas primeiras instituições acadêmicas conectadas em 1988 (BERNARDES, 2012).

O ano de 1991 marca o surgimento da WWW (World Wide Web), como interface gráfica que permite a navegação do usuário entre dados de diversas fontes e recursos multimidiáticos de forma livre. Nos Estados Unidos da América, a rede deixa de ser exclusiva de determinados serviços em 1993 e, já no Brasil, este processo tem início em 1995 e, conforme o serviço fora difundido, sua adesão cresce exponencialmente devido à infraestrutura baseada nas redes telefônicas que abarcavam todo território nacional (CALAZANS; LIMA, 2013).

Já após uma década de seu acesso liberado a público no Brasil, segundo a PNAD (Pesquisa Nacional de Amostra de Domicílios) realizada no ano de 2005, 21% das pessoas com idade acima de 10 (dez) anos haviam acessado a internet em algum local, ao menos por uma vez em um período de três meses (BRASIL, 2007), e segundo PNAD 2014, após duas décadas este número chega 54,4% (BRASIL, 2016), o que reafirma o crescimento do acesso à rede. Todavia, deve-se se salientar que apesar do aumento do acesso, ainda existem disparidades do perfil do usuário, segundo mesma pesquisa, o uso é prevalente em adultos jovens de ambos os sexos com relação direta ao nível educacional.

Os computadores, ao passar da década de 1990, deixam de ser um distante objeto de trabalho para muitas pessoas e passam a ter presença comum nos lares. Sua popularização se dá pela celeridade de produção e desenvolvimento tecnológico da indústria informática. Estima-se que a velocidade dos processadores e demais *hardwares*, a cada doze ou dezoito meses, tenha sua potência dobrada e, assim, se difundem produtos e cresce a abrangência de mercado (SANTAELLA, 2003b).

Dentre as diversas ações possíveis de serem realizadas diante de um computador, estar conectado à internet permite ao usuário um deslocamento não físico a um universo de dados, imagens, sons, vídeos etc. A utilização do meio sugere a imersão do usuário a uma camada da virtualidade de diversas experiências. É, portanto, uma configuração espacial virtualizada, marcada por uma característica de interligação de diversos pontos do mundo.

Manuel Castells (1999) atribui a todo este desenvolvimento das tecnologias da informação, de processamento e das comunicações o caráter de revolução contemporânea e denomina a sociedade vivente desta revolução como “sociedade em rede”. A rede de Castells se assemelha ao disposto por Santos, no âmbito atual tecnológico: a rede é abstração (SANTOS, 2014, p. 262), sendo o mais eficaz transmissor do processo de globalização (SANTOS, 2014, p. 266).

Castells (1999) discorre sobre a constituição desta sociedade. Esta se dá pelo desenvolvimento técnico-comunicacional, pelo contexto social – qual se mostra amplamente relacionado aos produtos de interação de seu tempo –, pelos processos econômicos trabalhistas e também na relação cultural, bastante associada a processos de interação de interpessoal (CASTELLS, 1999).

Pode-se atribuir a cultura desta sociedade como “cultura da virtualidade real” (CASTELLS, 1999, p. 415). Esta virtualidade do real é atribuída ao ambiente simbólico construído pela convergência de uma pluralidade cultural e multimidiática contida no ambiente de rede. Em análise a Roland Barthes e Jean Baudrillard, Castells (1999, p. 459) afirma ser a cultura um processo de comunicação “baseado na produção e consumo de sinais”. Portanto, a relação entre representação simbólica e realidade é indissociável. Desta maneira, o autor destaca o poder construtor da realidade virtual pelos meios de comunicação imbuídos na atual dinâmica informacional.

A partir da noção estabelecida por Castells, o conceito de virtual e virtualidade devem ser convergidos às relações estabelecidas pelas mídias de telecomunicação. Para o filósofo e sociólogo Pierre Levy (1996), o virtual é aquilo que existe não como ato, mas como potência. O autor deixa claro que o virtual não é uma negação do real, é algo experimentado diariamente em diversos campos que não só na informática, já que está presente na linguagem, nos conceitos, nas abstrações. Em exemplo afirma que uma “[...] árvore está virtualmente presente em uma semente” (LEVY, 1996, p. 15).

O virtual não é o não-real, mas uma dimensão imaterial da realidade; não é noção fantasiosa, mas relação direta do real. O virtual se opõe à noção de atual, sendo o último aquilo que é constituído e o primeiro: tendência, força, potência (LEVY, 1996). Ainda sobre os mesmos conceitos, o também filósofo francês Gilles Deleuze, em seu texto “O atual e o virtual”, publicado originalmente como anexo à edição de 1996 do seu livro “*Dialogues*”, afirma que não existe objeto puramente

atual, “[...] todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais” (DELEUZE, 1996, p. 49). Confere à noção de atual uma relação de completude quando posto junto ao virtual, uma relação de dependência.

Já a virtualização é o processo de deslocamento do atual ao virtual e se este é potência, virtualização é dinâmica. Não desmonta a realidade, mas configura uma “mutação de identidade” (LEVY, 1996, p. 19). Desta forma, enquanto o desenvolvimento tecnológico das comunicações a distância entre pessoas ocorria, também desenvolvia a virtualização das relações entre os interlocutores. Para Levy, o espaço onde a ação ocorre, da conversa telefônica por exemplo, não acontece em lugar algum, mas em um não lugar, virtualizado. Assim, distingue-se os equipamentos e meios de comunicação como absolutamente reais e sua significação virtual, onde as duas dimensões acontecem paralelas, mas a virtual carrega os significados (LEVY, 1996).

É no meio dos significados que muitas interações acontecem e nem por isso se distanciam do real; a virtualização é parte importante para a criação da realidade. Em meio à dinâmica das telecomunicações, podemos estar em um lugar físico e outro virtual paralelamente, portanto, passamos por um processo de virtualização de nossos corpos. Levy (1996) afirma que a virtualização dos corpos se dá em diversas instâncias de remodelação, desde processos como cirurgias plásticas e dietas até por meios bioquímicos que permitem o controle de funções vitais individuais, tal como se tornassem públicas e customizáveis. Portanto, este aspecto exteriorizado do corpo físico e psíquico se mistura com aspectos “[...] econômicos, institucionais e tecnocientífico” (LEVY, 1996, p. 27). O corpo virtualizado de Levy quando relacionado às tecnologias da comunicação se modifica, conforma um novo corpo amplificado, “[...] o telefone para a audição, a televisão para a visão, os sistemas de telemanipulação para o tato e a interação sensório-motora, todos estes dispositivos virtualizam os sentidos” (LEVY, 1996, p. 28). Assim, pelos estímulos recebidos e percebidos se tem a construção de uma experiência real, mesmo que por um corpo virtualizado.

Este processo de virtualização das experiências ganha novos vieses na sociedade contemporânea. Como vistos, dados afirmam que a população brasileira já acessa a internet mais pelo telefone celular do que por um computador (CAMPOS, 2016). Aparelhos portáteis com capacidade de processamento superior a microcomputadores vendidos em meados dos anos 2000, capazes de fotografar,

filmar em alta resolução, gravar e reproduzir áudio, fazer e receber ligações, trocar mensagens de texto, definir localização e se conectar à internet sem a necessidade de estar fixo, configuram outro parâmetro para a relação do humano, seu corpo e suas relações com seu meio.

André Lemos classifica o conjunto de aparelhos que permitem o contato a processos informacionais referenciados a um determinado local como mídias locativas (*locative media*) ou mídias baseadas em localização (*location-based media*) (LEMOS, 2008; 2009; 2010; 2012; 2013). Define, então, para a incorporação destes aparelhos nos cidadãos outra noção de mobilidade, uma mobilidade entre o espaço físico e o ciberespaço (LEMOS, 2005), sendo este ponto somente possível pela compreensão do paralelismo entre o real e o virtual e, conseqüentemente, a realidade vivida e a virtualidade corpórea experimentada.

O termo mídia locativa foi proposto inicialmente por Karlis Kalnins no início dos anos 2000, como categoria teste de produtos provenientes do intitulado *Locative Media Lab*. Ganhou expressividade em meados da década com relação de expressões artísticas e aplicações midiáticas que relacionavam um processo cartográfico colaborativo ao processo de interação com o espaço das cidades (GALLOWAY; WARD, 2006; LEMOS, 2008). A classificação de mídia locativa pode ser vista como uma forma de virtualizar as relações analógicas dispostas no espaço, visto que a cidade apresenta diversos pontos de interação estáticos como placas, painéis, letreiros – um objeto não imersivo, com dados absolutos, incrustados na noção de sua representação e significado. Desta forma, as mídias locativas permitem a ligação de um determinado local com um campo de informações dinâmicas que podem ser redefinidas a partir da troca de dados (LEMOS, 2008). Galloway e Ward (2006) propõem observar semelhança na determinação do conceito supracitado e no sentido de mapa, posto por Deleuze e Guattari, como aberto e possível de conectar a diversas dimensões e, também, de ser desmontado e modificado.

As mídias locativas podem criar uma interface humana e de rede por diversas formas. Desta maneira, Lemos (2008) sugere uma classificação por funções. Dentre elas, a Realidade Móvel Aumentada, ou somente a RA, é apontada como um meio que passou a ser amplamente difundido e discutido por empresas de tecnologia e em aplicações móveis. Em síntese, a aplicação consiste na exibição de informações, *hyperlinks*, imagens, sons ou vídeos na tela de um dispositivo, somando-se ao

conteúdo captado por sua câmera. A imagem do local capturada pela câmera apresenta-se somada a uma camada dados que configura uma ampliação do real informacional, uma mescla de espaço material e dados informatizados (LEMOS, 2008). “[...] Ela é uma nova forma de interface homem – informação – mundo” (LEMOS, 2013, não paginado).

Apesar da dinâmica da RA ser parte de estudos sobre a Realidade Virtual indicados nos anos de 1950 e 1960, a temática tem se tornado popular a partir dos anos 2000 e as aplicações cotidianas têm se tornado mais comuns em meados da década atual, quando a difusão do uso de *smartphones* a define como a forma mais comum de acesso à internet, somada ao requisito da conectividade – até mesmo os aparelhos mais simples são munidos de câmera e algum sistema de localização. As grandes empresas de tecnologia móvel global estão em busca do desenvolvimento do recurso que permite a interação direta do espaço físico com o conteúdo *online*. A empresa *Alphabet Inc. Holding*, proprietária de diversos serviços e companhias tal como Google, investiu em outubro de 2014 \$542 milhões em uma companhia de desenvolvimento de *hardwares* e *softwares* para aplicações de RA, chamada *Magic Leap* (KASTRENAKES; POPPER, 2014).

A *Microsoft* em agosto de 2016 iniciou a venda do *HoloLens*, sua plataforma vestível, com óculos capazes de controlar e reproduzir RA (KLEINA, 2016). Em junho de 2017, durante uma conferência anual para desenvolvedores, a empresa Apple apresentou o que ela chamou de *ARKit*, uma plataforma de desenvolvimento de aplicações em RA para seu sistema operacional (ROBERTSON, 2017).

Conforme explicam Kirner e Tori (2016) na publicação sobre os fundamentos da Realidade Virtual e Aumentada desenvolvidos para o VII *Symposium on Virtual Reality* em 2006, a RA é inserida num contexto maior, chamado de realidade mista ou misturada, visto que seu funcionamento é caracterizado pela sobreposição de camadas reais e informacionais e, então, situa entre o ambiente real e o ambiente virtual, como ilustra a Figura 3. De acordo com Ronald Azuma (1997), cientista computacional, pioneiro nos estudos da RA e creditado como definidor do termo, outra distinção entre o ambiente virtual ou de realidade virtual é do ponto de vista da impossibilidade de percepção do usuário quanto ao mundo ao redor, enquanto na RA o mundo é necessário para interação com o virtual, ainda segundo o autor, a RA suplementa a realidade e não a substitui.

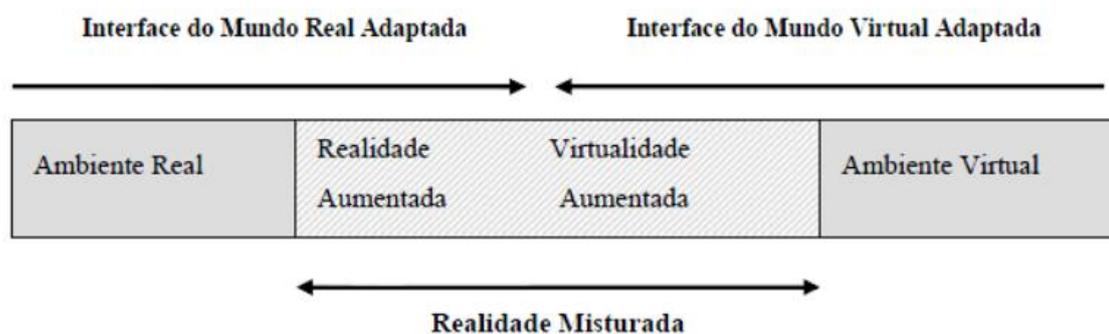


Figura 3 – Diagrama de ambientes reais e virtuais
Extraída de: KIRNER; TORI, 2006.

A origem dos estudos de RA foi, como supracitado, iniciado para estudos da Realidade Virtual. Lemos (2013) e Kirner e Tori (2006) apontam estudos em Harvard realizados pelo cientista Ivan Sutherland, em 1960, os quais os classificam como primitivos, mas que “[...] já mostravam a ideia de ‘aumentar’ a realidade, fundindo real e virtual” (LEMOS, 2013, não paginado). Destaca-se a diferença pelas necessidades da realidade virtual em “vestir” o usuário com equipamentos especiais a fim de propiciá-lo uma experiência sensorial distanciada do ambiente real. O vislumbre da realidade aumentada acontece com a necessidade de uma “lente”, algum equipamento capaz de decodificar mensagens inseridas no lugar da experiência e permitir a leitura mista do usuário, onde o dado virtual sobrepõe o real.

A denominação “aumentada” vem de uma publicação feita por Azuma (1997) em referência à capacidade de acrescentar informações ou mesmo objetos no mundo vivido em simultaneidade com a experiência, uma forma de aumentar a realidade. Esta propriedade de aumentar a visualização do real é apontada no estudo pela utilização de HDM (*Head-Mounted Display*, podendo ser traduzido de forma literal para “tela montada sob a cabeça”) ou tela de um computador. Ambas as tecnologias se baseavam em dois procedimentos simultâneos: um que consiste na captura da imagem por uma câmera de vídeo (caracterizado pelo autor como vídeo do mundo real) e por outro baseado em um rastreador de movimento. A convergência das duas informações se dava pela geração de um vídeo combinado entre a visualização espacial pela câmera e as informações relacionadas ao rastreamento.

Em um modelo de HDM, Azuma (1997) apresenta a possibilidade de um vídeo, baseado no rastreamento, ser projetado diretamente em uma lente a frente dos olhos e, assim, dispensando a necessidade da câmera de vídeo. Por meio

destes estudos, Azuma ainda aponta a portabilidade como algo de grande importância ao afirmar que na maioria dos ambientes virtuais o usuário não é encorajado a deslocar-se, já no caso da RA, o usuário controla as aplicações pelo deslocamento, já assim vislumbrando a possibilidade de utilização em ambientes externos (AZUMA, 1997, p. 16-17).

Lemos (2013), em análise ao texto acima, acrescenta aos dispositivos capazes de realizar a mescla ótica/informacional da RA os aparelhos celulares, algo que certamente se soma às possibilidades vislumbradas inicialmente por Azuma. Em consonância à pontuação de Lemos, Kirner e Tori afirmam que o interesse tecnológico na temática e, por sua vez, o desenvolvimento de dispositivos para interação apontam para novas aplicações baseadas em RA, o que ampliam seu uso em diversas áreas e constituem “verdadeiros laboratórios de pesquisa” (KIRNER; TORI, 2006, p. 6).

A RA pode ser observada de forma isolada, porém, é uma tecnologia que abre diversas possibilidades de diálogo com ambientes, sejam internos ou externos – entende-se neste ponto como interno a uma edificação e externo ao mesmo objeto. Interessa, nesta pesquisa, explorar as potencialidades da tecnologia relacionada à característica móvel, qual permita “experienciar” a cidade de forma “aumentada” e sua possível construção multiterritorial. Não que a experiência da RA não possa ser usada de forma dinâmica em ambientes privados, mas o sentido de privacidade e limitação de acesso dos espaços não contribuirá para a proposta de análise da apropriação territorial, ainda que venha ser discutida posteriormente. Dentro desta categoria, ou seja, aplicações relacionadas ao uso de RA em ambiente externo, Lemos (2007; 2008; 2009; 2010a) destaca as anotações urbanas eletrônicas, *wireless mobiles games* ou jogos móveis locativos (também chamados de jogos pervasivos).

Por anotações urbanas eletrônicas se entende a possibilidade de tal qual cartazes, pichações e grafites deixarem marcas no espaço, sejam textos, fotos, vídeos ou sons que podem ser decodificados por algum dispositivo móvel conectado à internet. Um caso é do projeto do artista Brian House (2004) intitulado de “*Yellow Arrow*”, que consistiu em adesivos de setas amarelas que eram deixados na cidade e cada um possuía um código que permitia ao transeunte deixar alguma nota vinculada àquela seta, nota esta que podia ser lida por outros que acessassem aquele mesmo código. Outro projeto neste sentido é o “*Tagwhat*” (STERLING,

2010), o qual permite anotações dinâmicas ao espaço pelo usuário, sejam estes recados de texto ou anotações multimidiáticas que levam em conta o reconhecimento da posição onde foram realizadas e, assim, os espaços ganham novas marcações virtualizadas e permitem outras interações em uma camada justaposta ao vivido.

Também podem se entender como anotações eletrônicas projetos que permitem incluir dados diversos, como informações turísticas ou até mesmo mais interativas, em objetos ou coordenadas geográficas com informações de eventos. É o caso do *“Olympic Games 2016 – Globo Rio App”* (WIKITUDE, 2017), o qual permitia ao usuário da aplicação explorar os arredores do local onde estava, sobreposto a informações dos jogos e seus horários, da localização e distância de equipamentos e demais infraestrutura. O mesmo é utilizado por diversas cidades com intuito de fornecer ao passante, munido de um decodificador (uma TIC conectada), informações sobre edificações ou monumentos de um determinado lugar, em alguns casos propondo interação como o *“Nike True City”* (NIKE, 2010), que além de apresentar pontos de entretenimento e compras de uma cidade, permitia ao usuário adicionar novos pontos relacionados aos produtos da marca, como locais de práticas esportivas ou mesmo jogos e eventos que estejam acontecendo em um determinado tempo.

Como fora mencionado, outro uso da RA se dá nos jogos móveis locativos. Desde a popularização dos aparelhos de GPS e do desenvolvimento de dispositivos capazes de utilização de internet móvel, seja esta por conexão de redes WiFi ou por telefonia móvel, jogos começaram a “sair” dos ambientes fechados e começaram a utilizar a cidade como tabuleiros para suas interações e narrativas. Como o projeto *“Can you see me now”* do grupo de artistas *Blast Theory* (THEORY, 2003), o qual consistia em uma interação em tempo real entre jogadores em computadores e outros jogadores no espaço público de uma cidade. Apesar de não utilizar da RA, foi um formato de dinâmica baseada em mídia locativa que já indicava grande possibilidade de interação digital e real. Os primeiros controlavam personagens em uma cidade digital baseada no local da interação, já os segundos recebiam estas informações de posição dos personagens nos seus dispositivos e os procuravam na cidade real. A RA permitiu a outros jogos acrescentar fatores ainda mais dinâmicos, como a visualização interativa de personagens ou pontos dos jogos sob a imagem captada por uma câmera.

André Lemos em seu artigo de 2010, “Jogos móveis locativos: cibercultura, espaço urbano e mídia locativa” (LEMOS, 2010a), cita alguns jogos que utilizam da RA como principal forma de interação: *ARQuake*, *Epidemic Menace*, *NetAttack* e o educacional *Savannah*. A cidade passa a ser o plano de fundo das interações, uma visualização mista entre o real – paisagem – e o digital – construção imagética de dados do ciberespaço acessado. Da publicação de seu artigo até o ano de 2017, outros jogos em RA se popularizaram, como o próprio *Pokémon Go* e seu antecessor *Ingress*, e contribuíram para ressignificar o sentido de perceber o espaço da cidade.

Ainda sem que se configure como uma anotação eletrônica e nem como um jogo locativo, outras aplicações baseadas em RA reconfiguram o ambiente das cidades. Por exemplo, o caso da aplicação *World Lens*, recentemente comprada e incorporada ao *Google Tradutor*, que ao apontar a câmera de um dispositivo a um texto realiza a tradução em tempo real: não só disponibiliza a tradução como substitui na tela do aparelho, da mesma maneira em cor e posição, os dizeres para o idioma escolhido (HÜNTERMANN, 2014). Usar a RA, neste caso, remodela o olhar sobre a cidade, afinal, um possível distanciamento com um lugar pelo idioma pode ser decodificado em segundos.

Podemos compreender que vivemos um cenário propício ao desenvolvimento e a utilização cotidiana das aplicações RA e, portanto, deve surgir paralelamente o questionamento quanto a seus reflexos e quanto ao território. Por se tratar de um modo de comunicar baseado na experiência humano-máquina-espaço, a RA pode ser considerada uma interface desta relação real-informacional. Assim cabe o entendimento de suas possibilidades como veículo de transporte, de linguagem e símbolos para compreensão de suas significações, reflexos no espaço vivido e implicações sobre as territorialidades.

2.2 NOVAS ESPACIALIDADES: O CIBERESPAÇO, O ESPAÇO COMPRIMIDO E OS ESPAÇOS FLUXOS

Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema

humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando. (GIBSON, 2016, p. 77).

Crescem os usuários, aumenta-se a teia da comunicação. A *Web* rapidamente se consolida como espaço, seja de relacionamentos, de informação ou de lazer, um espaço marcado pela presença e interação humana. O ciberespaço, que uma vez fora introduzido em 1984 por William Gibson em seu romance ficcional “*Neuromancer*”, passa a ser temática recorrente à contemporaneidade. De certo o que se tem como ciberespaço não é um retrato da apresentação de Gibson, mas a abstração literária do autor que permite de forma metafórica certas aproximações com a conceituação acadêmica da temática.

Para Pierre Levy, o ciberespaço é definido como um “[...] espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LEVY, 1999, p. 92) e fazem parte de sua definição os sistemas eletrônicos que mediam as trocas neste espaço. É neste sentido que, em análise à Levy, Bernardes (2012) em sua tese de doutorado “Das perspectivas ontológicas à natureza do internauta: contribuição à epistemologia em Geografia”, evidencia a relação sistêmica qual o autor confere ao ciberespaço, como rede e interface. Pode-se neste sentido entender por interface quaisquer equipamentos capazes de se conectar a uma rede informacional.

Bernardes (2012) aprofunda ainda na análise do ciberespaço do reconhecimento geográfico de sua condição espacial, ao definir como sistemas de ações – entende-se aqui pela comunicação e troca de informações – e sistemas objetos – neste caso pelas interfaces. Neste ponto, característica inicial para a constituição espacial de Milton Santos, “[...] propomos que o espaço seja definido como um conjunto indissociável de sistemas de objetos e de sistemas de ações” (SANTOS, 2014, p. 21).

Já o prefixo “ciber” advém do grego *kubernetes*, em referência a algo que se controla. Em definição mais contextualizada como menciona Stafford Beer, filósofo e teórico da pesquisa operacional e da gestão cibernética em sua palestra sobre o que é cibernética, *kubernetes* significava timoneiro nos tempos de Homero na Grécia antiga, na qual sua função era de controlar grandes navios de batalha em quaisquer condições meteorológicas, através da localização de faróis distantes para manejar o leme e ajustar a embarcação em tempo real. A partir de sua origem etimológica, a

cibernética é então nomeada, pelo matemático Norbert Wiener, por aquilo que se pode controlar, inicialmente caracterizado por máquinas simples (BEER, 2001).

Desta forma, pode-se afirmar que ao anexar o espaço ao prefixo “ciber”, o compreenderíamos não somente como um espaço controlável, mas também, como Lemos afirma em seu artigo “Cibercultura” (2003), pela sua relação de “determinismo tecnológico”. Justifica esta afirmação pela relação qual temos de definir as épocas históricas pela relação técnica respectiva. Sendo assim, ciberespaço, pelo que fora apresentado, se relaciona a um espaço real marcado pelas relações de controle e troca de informação.

Porém, Guimarães Júnior (2000) contesta o reducionismo da comunicação em seu artigo “O ciberespaço como cenário para as ciências sociais”. O ciberespaço se caracteriza como espaço simbólico capaz de se arrolar como suporte social à representação de grupos que nele se relacionam. Não se trata de espaço não-real, configura-se como “[...] *locus* virtual criado pela conjunção das diferentes tecnologias de telecomunicação e telemática, em especial, mas não exclusivamente, as mediadas por computador” (GUIMARÃES JÚNIOR, 2000, p. 142). Contudo, pondera que existe uma tendência a partir de plataformas digitais de uma unificação das relações de telecomunicação, o que leva a concluir que a internet se tornaria a instância mais ampla de suporte ao ciberespaço.

Há de se considerar a complexidade inerente ao conceito de ciberespaço. Não há, neste sentido, classificação de referencial quantitativo mensurável quanto sua dimensão. Pois ao mesmo tempo em que abriga inúmeras relações de socialização, de organização política e ideológica, determina posturas econômicas e relações simbólicas e, nisto, humanos e máquinas confrontam-se neste espaço potência (em alusão filosófica do virtual) (GUIMARÃES JÚNIOR, 2000). Assim, configura também uma leitura não posicional do espaço, o que permite que as interações aconteçam em dissonância da relação física do espaço-tempo newtoniano. O impulso do ciberespaço conjugado a globalização, por sua vez, tem com David Harvey a atribuição de um movimento de compressão do tempo-espaço (2008).

Harvey atribui a palavra compressão amparado no que condiciona como indícios da história do capitalismo, caracterizado pela “aceleração do ritmo de vida” (2008, p. 219) e pela transposição de barreiras espaciais que permite em alguns momentos, reduzir as distâncias do mundo. Atraca suas ideias às relações de

trabalho e mercado, mas confere papel importante às telecomunicações e o avanço da mobilidade, reporta seu início ao fim do século XIX à meados do XX, e suscita o pós-modernismo (a partir da década de 1970) como nova rodada da compressão do tempo-espaço (HARVEY, 2008). Tem-se, no universo de discussão de Harvey, aceleração da produção nas trocas e no consumo e, por sua vez, a circulação de informações e mercadorias ganha nova velocidade. Pode-se afirmar que, sob a perspectiva de Harvey, as distâncias virtualmente se encurtaram.

A atribuição do fenômeno ao desenvolvimento das telecomunicações é evidente quando, a partir dos anos de 1970, comunicar-se via satélite com qualquer parte do Globo teria mesmo custo e mesma relação temporal. Reforça sua condição o desenvolvimento dos meios de transporte e barateamento dos custos, o que possibilitara maiores facilidades para o escoamento de mercadorias a partir de um só lugar. Assim, as barreiras do espaço são rompidas por produtos de qualquer nacionalidade, mas também por sons e imagens que poderiam ser transmitidas a todo o planeta Terra, o que Harvey considera “processo de aniquilação do espaço por meio do tempo que sempre esteve no centro da dinâmica capitalista” (HARVEY, 2008, p. 264).

Entretanto, a geógrafa Massey avança sobre o conceito de Harvey e aponta que a homogeneidade do mundo globalizado perde força em função das expressões do lugar. Em “Sentido global do lugar”, Massey (2000) aponta vários fatores que contribuem para este fenômeno de compressão espaço-temporal. O primeiro ponto é colocado com relação aos processos de colonização e as trocas culturais destes processos, que evocam o capital como responsável pela compressão de viés cultural e econômico. Porém, afirma que esta análise é insuficiente sobre o capital e pondera que há muitos outros pontos que determinam a vivência espacial (MASSEY, 2000).

Massey aponta a relação desigual de parcelas da sociedade em relação a mobilidade física e mesmo a digital, pelos recursos de trocas de mensagens, e-mails etc., e a massificação de trocas culturais como responsáveis por esta compressão. Ainda para a autora, a compressão espaço-temporal configura consequências variadas e complicadas a depender das pessoas incluídas neste processo. Pondera que um movimento divergente entre grupos, onde a mobilidade e controle de alguns pode enfraquecer a de outros, e questiona que “nossa relativa mobilidade e poder

sobre a mobilidade e a comunicação aumenta o aprisionamento espacial de outros grupos” (MASSEY, 2000, p. 181).

O questionamento apresentado sugere um reflexo ao conceito de lugar e a noção do “sentido do lugar”. Ao passo que o comportamento invariável da compressão espaço-tempo parece corromper a noção de comunidade local, Massey (2000) sugere repensar a localidade. Recai ao “sentido do lugar” como uma forma de manutenção identitária que confronta o movimento de progresso relacionado ao “tempo” e se equipara à noção de imobilismo do “espaço” (MASSEY, 2000).

A este imobilismo a autora ataca sob a ótica do processo e confronta quatro argumentos que justificam repensar o sentido do lugar como imaculado e único, pois as interações sociais não são inertes e, assim, não se faz possível o imobilismo do espaço. Aponta ainda que o lugar não apresenta fronteiras demarcatórias capazes de restringir as dinâmicas entre o interno e o externo, pois pondera que os conflitos internos são evidências da não unicidade da identidade local. Por fim, destaca que os desenvolvimentos desiguais das relações globalizadas conferem ao lugar seu caráter singular, pois “[...] cada lugar é o centro de uma mistura distinta das relações sociais mais amplas com as mais locais” (MASSEY, 2000, p. 185). Visto o posto, Massey (2000) propõe acrescer à discussão da localidade a noção de consciência global do lugar, uma condição espacial de singularidade ainda que assumidamente possuidora de referências globalizantes.

A esta perspectiva global do lugar, pode-se aproximar da noção espacial proposta por Manuel Castells à sociedade em rede. A este espaço dinâmico de dimensões relativizadas, de encontros culturais e mesmo desigual, Castells aponta o espaço fluxo (1999, p. 476-522). Para entendimento deste se faz necessária a compreensão de que a sociedade se mostra construída em meio aos fluxos, sejam de capital, informação, tecnologia ou interação social. Estes fluxos não podem ser reduzidos a um elemento da organização social atual, pois “[...] são a expressão dos processos que dominam nossa vida econômica, política e simbólica” (CASTELLS, 1999, p. 501). Portanto, define o espaço fluxo como “[...] a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos” (CASTELLS, 1999, p. 501) – em síntese, como suporte material da sociedade em redes.

A conformação deste espaço material como suporte à sociedade em redes acontece por meio de três camadas: 1) por sistemas baseados nas tecnologias da

informação, como cabos, antenas, receptores, computadores, celulares etc.; 2) pelo que define como nós ou centros estratégicos locais e centros de comunicação; e, por fim, 3) pela “[...] organização espacial das elites gerenciais dominantes (e não das classes) que exercem as funções direcionais em torno das quais esse espaço é articulado” (CASTELLS, 1999, p. 504). O formato proposto prefigura um domínio simbólico e cultural de uma elite cosmopolita sobre uma parcela majoritária (em número) local.

Ante esta lógica, propõe-se duas tendências: uma onde as três camadas constituem um espaço formado por “microrredes pessoais”, que se conectam por meio de seus interesses em “macrorredes funcionais” que estão ligadas a um conjunto de interações globais; e outra que trata da substituição de ambientes locais, definidos por seus aspectos históricos, por espaços de significação global, projetados para reafirmação das identidades globais pautado nas elites dominantes. São estes, redes de hotéis internacionais, redes de museus, dentre outros espaços, marcados pela internacionalização dos padrões de atendimento, *design* e serviços (CASTELLS, 1999, p. 505-506).

Entender os aspectos dos espaços de fluxos e do ciberespaço nos fornece subsídio para compreender a compressão do tempo-espaço, proposta por Harvey (2008). A compressão pode tanto ocorrer por fatores virtualizantes, motivados por um deslocamento informacional mediado pelas relações comunicacionais e simbólicas do espaço dos dados eletrônicos, quanto pode se relacionar ao espaço fluxo determinado por relações internacionalizadas e mediado por uma dominação do global ao local, que é paulatinamente absorvida ao cotidiano citadino.

As dinâmicas multiespaciais, sob o olhar do espaço cibernético e o fluxo, acontecem em paralelo, ambas possuem dentre outros fatores comuns a conectividade como um meio. O meio descrito, baseado nas relações informatizadas, é relacionado por diversas tecnologias dentre as quais nos importa para esta pesquisa o potencial locativo midiático, sua relação cartográfica e RA. Um meio essencialmente híbrido, formatado pela convergência das camadas materiais e comunicacionais, um meio sensível aos aspectos físicos experimentado e reativos às interações dos usuários. Portanto, o estudo aprofundado do jogo *Pokémon Go* permitirá compreender o uso associado de técnicas em uma aplicação *mobile* capaz de absorver interatividade e espacialidade. Sua popularidade e amplo uso provocou o surgimento de diversos estudos que versam combinar maiores propriedades

àquelas de apenas um brinquedo, como uma brincadeira que permite olhar para o potencial de seu ferramental.

3 O POKÉMON GO: DAS RUAS ÀS ACADEMIAS

Segundo dados da *Niantic* (2017a), a produtora do jogo *Pokémon Go* já recebeu mais 750 milhões de *downloads* desde seu lançamento em julho de 2016. O jogo não foi o primeiro a colocar a realidade aumentada móvel como forma de interagir com o ambiente, porém, foi a aplicação que mais popularizou o formato. A experiência já havia sido feita pela mesma empresa com o jogo *Ingress* em 2013, que se trata da simulação de um universo onde os jogadores devem se deslocar até pontos para controlar portais de energia (FREITAS, 2016). Os jogadores se dividem em duas facções e colaboram para manter seu time à frente controlando o maior número de portais possíveis. *Pokémon Go* não é muito diferente, entretanto, a popularidade do nome se encarregou de sua enorme abrangência.

Após o lançamento do *Game Boy* por volta de 1989, um console de jogos portátil da japonesa *Nintendo*, Satoshi Tajiri, idealizador da franquia *Pokémon*, iniciou os conceitos do jogo baseado em seu hobby de infância, caçar insetos. Em uma de suas raras entrevistas para meios de comunicação ocidentais, afirma à *Time* (1999) que sua ideia surgiu a partir da observação da dificuldade de existirem lugares para se caçar insetos em função processo de urbanização. Ainda segundo Tajiri, a ideia era excelente para o console, que tinha como acessório um cabo para interação entre jogadores, assim, detentores do jogo poderiam trocar entre si os “bichos” coletados, treinar e duelar (TIME, 1999). O nome *Pokémon* tem origem na contração das palavras *pocket monster*, ou monstros de bolso em tradução livre, sendo estas criaturas diversas que convivem com humanos na natureza, tendo cada uma habilidades especiais, muitas vezes relacionadas a sua origem ou ambientes em que habitam (LUCENA, 2016).

O jogo consistia em um RPG (*Role Play Game*¹³), onde os jogadores iniciavam uma jornada em busca de capturar e catalogar monstros. Em seu lançamento em fevereiro de 1996 no Japão, 151 *Pokémons* estavam disponíveis

¹³ *Role Playing Game* é o termo que define um estilo de jogo baseado na interpretação de personagens pelos jogadores, em aventuras narrativas dentro de um determinado universo com enredo, regras e características próprias. Inicialmente o termo era atribuído a jogos físicos, que utilizavam de uma espécie de manual para englobar os elementos pertencentes àquele universo. Os jogadores criavam seus personagens por meio de fichas que discriminavam as características e habilidades individuais. Com a evolução dos jogos digitais, os RPG ganharam *status* de jogos abertos, que, apesar de pontos predeterminados de interação, permitem ao jogador a liberdade de explorar e definir sua interação (KIM, 2008).

para busca e captura, ação que se dava pelo uso de bolas especiais que têm capacidade de abrigá-los, as *Pokébol*as (Figura 4). Assim, os jogadores, então chamados de treinadores, munidos de *Pokébol*as vazias, podiam procurar por *Pokémons* selvagens e capturá-los, incorporá-los em seu time, treiná-los, evoluí-los em novos e mais forte e aumentar suas chances nos torneios e batalhas, além de completar seu *Pokédex*, uma espécie de catálogo para organizar os bichos vistos e capturados (LUCENA, 2016). De todos os *Pokémons* disponíveis, um só poderia ser obtido por meio da interação entre jogadores, ação que estimulou a crescente venda do jogo. Além de explorar o ambiente desenvolvido em busca dos monstros, a plataforma disponibilizava ginásios onde o jogador deveria participar de batalhas entre *Pokémons*, para coletar insígnias e desenvolver habilidades de sua coleção (THOMAS, 2006).

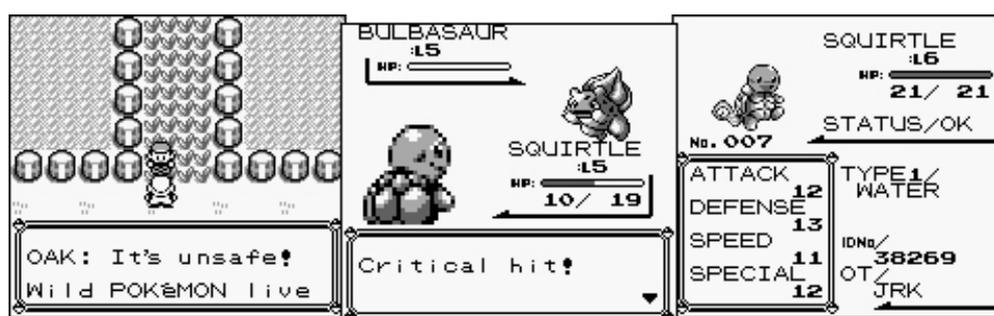


Figura 4. Pokémon para Game Boy em 1996
Extraído de: THOMAS, 2006

Baseado na história do jogo e em seu sucesso recorrente, o desenho animado japonês (*anime*) de mesmo nome (POKÉMON, 2018) foi lançado em abril de 1997 no Japão. A série narrou a história de *Ash Ketchum*, um rapaz que se aventura motivado a se tornar um mestre *Pokémon*. Para isso, em sua jornada *Ash*, além de toda narrativa criada, tinha basicamente as mesmas necessidades do jogador de *Game Boy*, precisava capturar e treinar *Pokémons*, desenvolver suas habilidades, evoluí-los para serem mais fortes e, assim, batalhar em torneios com outros na busca de seu objetivo principal (LUCENA, 2016).

De 1996 até janeiro de 2018, a franquia contabiliza oitenta títulos de jogos¹⁴, trinta filmes¹⁵, oito temporadas do *anime*¹⁶ iniciado em 1997 e *Sun&Moon*,

¹⁴ Lista disponível em <<http://www.pokemon.co.jp/game/title/>> Acesso em: 15 de jan 2018

¹⁵ Lista disponível em <<http://www.pokemon.co.jp/anime/movie/#anc6>> Acesso em: 15 de jan 2018

¹⁶ Lista disponível em <<http://www.pokemon.co.jp/anime/tv/#anc6>> Acesso em: 15 de jan 2018

transmitida no Japão a partir de 18 de janeiro de 2018. Além do material supracitado, conta ainda com cinco aplicativos para celular,¹⁷ incluindo *Pokémon Go* (POKÉMON, 2018). Todo este universo rendeu à empresa *status* de segunda maior franquia de jogos do mundo, com a distribuição de 300 milhões de cópias até novembro de 2017, sendo estas apenas dos jogos de plataforma, não incluindo *Pokémon Go* (GAMEINFORMER, 2017).

3.1 DINÂMICA DO JOGO

Pokémon Go segue dinâmica semelhante ao realizar *download* em algum dispositivo móvel que atenda aos requisitos de processamentos exigidos, com câmera e capacidade de acesso à internet, e criar uma conta gratuita na plataforma. A partir disto, abre-se um mapa da região onde se encontra o aparelho e inicia-se a jornada do jogador como treinador. Este tem que se deslocar fisicamente pela cidade a fim de localizar e capturar *Pokémons*, conseguir *Pokébol*as, completar a *Pokédex* e batalhar em *Ginásios* para se consolidar como mestre. Junto aos documentos disponibilizados pela *Niantic* para o jogo, um intitulado *Diretrizes para Treinadores do Pokémon Go*¹⁸, a empresa ratifica a necessidade de deslocamento físico, sendo o uso de formas de emular o jogo e simular o deslocamento passíveis de banimento da plataforma.

Inicialmente o jogo foi lançado com a possibilidade de completar a *Pokédex* a partir da captura de 146 *Pokémons* da saga inicial. Já durante as atualizações, foram adicionados diversos outros oriundos da 2ª e 3ª geração, além de alguns chamados lendários de forma paulatina e regionalizada – logo, algumas partes do mundo contemplaram monstros exclusivos. Alguns são disponibilizados em eventos ou datas comemorativas e, até o fim de outubro de 2017, o sítio eletrônico *FevGames* catalogou um total de 386 *Pokémons*¹⁹ disponíveis para o jogo. Cada *Pokémon* se enquadra em pelo menos um dos dezoito tipos disponibilizados, os

¹⁷ Lista disponível em <<http://www.pokemon.co.jp/app/?inc=gnav>> Acesso em: 15 de jan 2018

¹⁸ Diretrizes para Treinadores do *Pokémon GO*. Disponível em: <<https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/pt-br/articles/221993967-Diretrizes-para-Treinadores-do-Pok%C3%A9mon-GO>> acessado em 16 de jan de 2018.

¹⁹ *Pokédex* disponível para *Pokémon GO*, organizada com 386 *Pokémons*. Disponível em: <<https://fevgames.net/pokedex/>> acessado em 16 de jan 2018.

quais definem, quando combinados, as características básicas e como se relacionam em combate, determinando fraquezas e habilidades²⁰, além de influenciar a localização onde provavelmente estarão disponíveis à captura. O Quadro 2 apresenta todos os tipos básicos.

Quadro 2 – Tipos de *Pokémons*

#	TIPO	#	TIPO	#	TIPO
1	Aço	7	Fogo	13	Planta
2	Água	8	Gelo	14	Psíquico
3	Dragão	9	Inseto	15	Sombrio
4	Elétrico	10	Luta	16	Terrestre
5	Fada	11	Normal	17	Venenosos
6	Fantasma	12	Pedra	18	Voador

Fonte: do Autor

A RA se faz presente no momento da captura, apesar de poder ser desligada por opção do jogador. Quando é identificado um *Pokémon* no mapa, o treinador pode tentar capturá-lo ao clicar sobre ele e, posteriormente, uma janela se abre com a imagem capturada pela câmera do celular e o monstinho inserido no contexto. A captura é realizada com o lançamento de bolas sobre o bicho, sendo que quanto mais raro ou forte, mais difícil consegui-lo. O recurso da RA permite trazer monstros fictícios ao mundo físico, manipulando a relação simbólica com o espaço.

Não fora a primeira vez que um jogo utilizou deste recurso, pois a RA já havia sido utilizada outras vezes. Ainda, a integração ao *Pokémon Go* foi vista como pequena e preliminar (FREITAS, 2016; GREENEMEIER, 2016), com utilização simples das possibilidades da RA. O jogo apresentava uma solução de inserção de objeto sem grandes relações com o espaço, com pouca dinâmica de interação possível com o jogador, algo referente à necessidade de *hardwares* modestos, o que conferiu ao jogo sua ampla adesão. Greenemeier (2016) destaca que, apesar do uso superficial do potencial da RA, a representação a partir da plataforma do jogo permitiu o acesso de diversas pessoas à tecnologia e que esta aproximação favorecerá a implementação da mesma em outras aplicações.

Em dezembro de 2017 foi aperfeiçoado o recurso da RA do jogo, intitulado de RA+ (POKÉMON, 2018), porém, disponível apenas para celulares de sistema iOS

²⁰ *Pokédex* geral da franquia *Pokémon*, com filtro de tipos e características. Disponível em: <<https://www.pokemon.com/us/pokedex/>> acessado em 16 de jan 2018.

com uma plataforma de processamento específica para RA, chamada ARKit. O RA+ permite maior relação entre o objeto tridimensional e as superfícies, o que confere à visualização mista maior representação do *Pokémon*, bem como maior relação com o espaço inserido. O treinador, por meio deste recurso, não somente visualiza o monstro, mas se vê inserido em um ambiente com maior fidelidade, permite buscá-lo no ambiente, aproximar, enxergá-lo por outros ângulos para assim capturá-lo. A Figura 5 mostra o mapa do jogo e a visualização de *Pokémons*, a modificação nas superfícies para indicar proximidade e estimular a busca e sua inserção no espaço com o recurso da RA+.

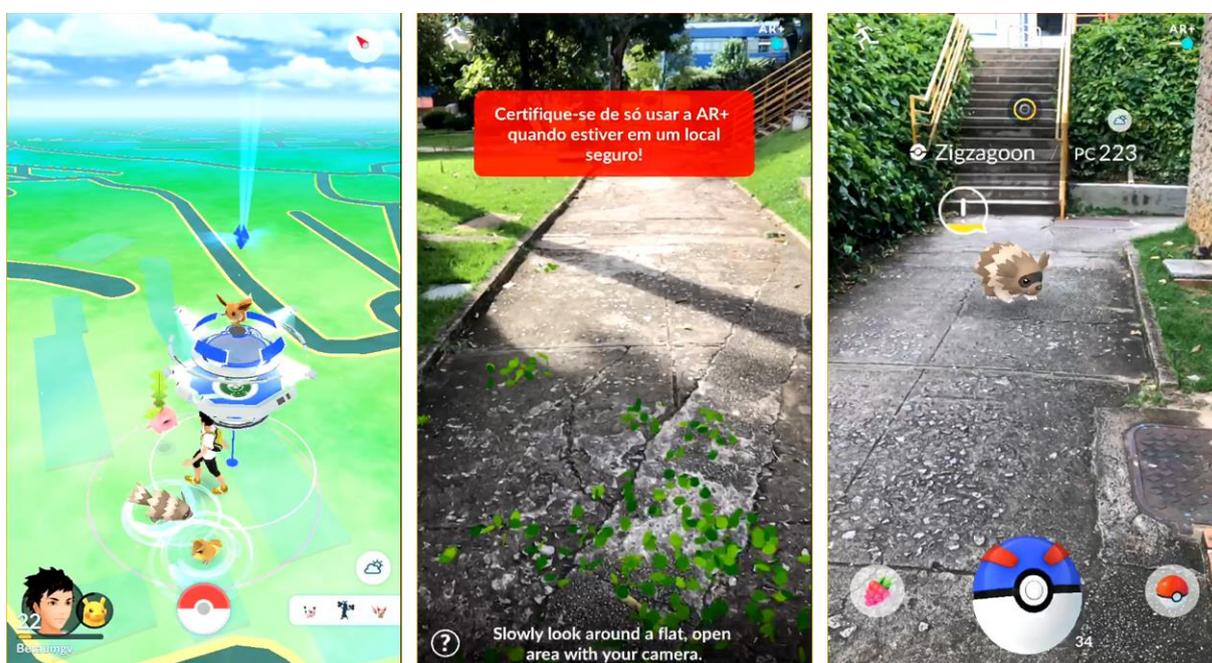


Figura 5. Mapa do jogo e a visualização de um *Pokémon* em RA+
Fonte: Autor, 2018

Para adicionar mais fatores de interação, o jogo confere à dinâmica a progressão do nível do jogador a partir de pontos de experiência, adquiridos por capturas, batalhas ou coleta de itens. O acesso aos itens é progressivo ao jogo de acordo com o nível em que se encontra o jogador e podem ser adquiridos de forma paga – compra direta de moedas virtuais e aquisição em loja no jogo –, por adquirir pontos de experiência suficientes e subir de nível, ou ainda por passar em pontos fixos, dispersos na malha urbana, chamados de *Pokéstops* (traduzido nas últimas atualizações para *PokéParada*) e *Ginásios*. Estes pontos costumam ser monumentos históricos, equipamentos públicos e edificações de interesse comum

de acesso público e só são acessados quando o jogador se aproxima fisicamente do ponto. O jogo possui diversos itens e os mais comuns são:

- a) *Bolas* – necessárias para captura de *Pokémons* e podem ser, além da *Pokébola* comum liberada desde o início do jogo, conforme a progressão do jogador, sendo liberadas as *Super Bolas*, *Ultra Bolas* e *Master Bolas* – o que as diferenciam são sua disponibilidade no jogo e seu nível de acurácia para a captura;
- b) *Incenso* – quando acessado, atrai por quinze minutos *Pokémons* até o jogador;
- c) *Ovo* e *Incubadora de ovo* – cada ovo coletado determina uma quantidade de quilômetros que devem ser deslocados para que seja chocado um monstro. Para que o ovo seja ativado, o jogador precisa ter disponível uma incubadora. Para determinar a distância, o jogo calcula a velocidade de deslocamento para que somente seja contabilizado o percurso realizado a pé. Os ovos têm distâncias preestabelecidas de dois, cinco ou dez quilômetros, sendo os de menor distância com maior probabilidade de chocar um *Pokémon* mais comum. Os ovos são coletados nas *PokéParadas*, já as incubadoras são mais comuns quando acontece a progressão de nível do jogador;
- d) *Módulo de atração / Lure module* – só pode ser utilizado em *PokéParadas* e, ao ser ativado, atrai por trinta minutos *Pokémons* até o local. O item quando ativo é sinalizado para todos os jogadores que passam pelo local e ocorre a mudança do ícone do local para sinalização do uso do módulo, bem como indica o nome do usuário que o disponibilizou;
- e) *Porções* e *Reviver* – para recuperar os pontos de vida do *Pokémons* utilizados em batalhas nos ginásios, gradualmente ou mesmo reanimando aqueles que perderam todos os seus pontos na disputa e, portanto, estão desmaiados, conforme a descrição do jogo;
- f) *Doce* e *Poeira Estelar* – para melhorar o desempenho do *Pokémon* ou evoluí-lo em algum ainda mais forte. São adquiridos quando é capturado algum *Pokémon* ou quando o usuário opta por transferir a um personagem do jogo chamado de Professor;

- g) *Frutas Frambo, Anaba, Caxi* – quando utilizados em uma captura, conferem algum benefício ao jogador, seja para pegá-lo com facilidade, deixá-lo mais calmo, já que o *Pokémon* se movimenta para desviar das bolas, ou receber mais doces quando ocorre a captura.

Os *Pokémons* não aparecem em lugares fixos demarcados no mapa, mas existem zonas brilhantes que identificam regiões de possível concentração, como aquelas mais presentes em áreas públicas (parques e praças). Estas áreas são chamadas de *habitats* e, por assim chamar, favorecem o aparecimento de *Pokémons* com características correlacionadas, por exemplo, regiões próximas à cursos d'água têm maior probabilidade de abrigar monstros com tais características. As zonas de geração, ou zonas de *spawn*, têm dinâmicas baseadas no tempo e, por isto, algumas geram novos *Pokémons* a cada quinze minutos, outras a cada uma hora, porém, nunca ficam inativas (GO HUB, 2017).

As *PokéParadas* são pontos de interação básica do jogo com o espaço físico. Ao aproximar-se do ponto, o treinador pode interagir com o seu aparelho ao acessá-lo, tendo uma foto com o nome do ponto e, algumas vezes, uma descrição do ponto disponibilizadas. Após girar a foto na tela do dispositivo, o ponto disponibiliza itens de forma aleatória, mas necessários para a continuidade da experiência do jogo. Não são pontos onde necessariamente serão encontrados *Pokémons*, mas que podem receber *Módulos de Atração* a fim de atraí-los. Após a coleta de itens, a *PokéParada* só pode ser utilizada de novo para o mesmo usuário após cinco minutos. A visualização do mapa e dos elementos fixos, *PokéParadas*, anotações de identificação e descrição, *Ginásios*, e suas variações podem ser vistos na Figura 6.



Figura 6. PokéParadas e Ginásios
Fonte: Autor, 2018

Tal como *PokéParadas*, o jogo define na cidade a localização de *Ginásios* ou *Gyms*. Com o jogador já em nível 5, ao primeiro acesso em um *Ginásio*, deverá escolher um dos três times disponíveis para defender: amarelo (*Instinto* ou *Team Instinct*), azul (*Místico* ou *Team Mystic*) ou vermelho (*Valentia* ou *Team Valor*). A escolha do time é uma forma de motivar os jogadores na defesa dos *Ginásios* e, por sua vez, aumentar sua experiência no jogo. São locais onde o jogador pode, em caso de dominado pela própria equipe, deixar algum *Pokémon* para ajudar a defender a posição ou, caso seja de um time adversário, pode participar de batalhas com outros *Pokémons* dos rivais. Caso vencedor, além de adquirir pontos de experiência, conquista o *Ginásio* para sua equipe. Os monstros que perdem as lutas deixam vaga sua posição no ginásio e, para serem utilizados em outra batalha,

precisam de itens como o *Reviver* e *Porções*. *Ginásios* e *PokéParadas* são visualizados no mapa como pontos fixos, porém, o primeiro adquire a cor da equipe que por último o conquistou.

Até uma atualização realizada em junho de 2017, as *PokéParadas* eram a única forma de interação no meio físico que disponibilizava itens aos jogadores, contudo, após a atualização, o jogo permitiu aos *Ginásios* disponibilizar também itens aos usuários que por ele passem, além de distribuir insígnias sempre que o usuário acesse-o pela primeira vez (POKÉMON GO, 2018). Como forma de estimular os preceitos iniciais do idealizador da franquia de interatividade entre humanos, foi implementado um sistema de batalhas em grupo chamado *Reide*. Antes deste modo, o jogo privava os treinadores em jornadas individuais, pois as ações possíveis não permitiam, através do aparelho, interação em tempo real entre duas ou mais pessoas.

Reides consistem em um modo de batalha colaborativa nos *Ginásios*, que possibilita a interação de até vinte treinadores para tentar derrotar um Chefe, um *Pokémon* com níveis de combate extremamente altos. A modalidade acontece em horários determinados e o *Ginásio* passa a ter, além das cores da equipe que o conquistou, um ovo por contagem regressiva. Ao fim da contagem, o Chefe é revelado e outra contagem que marca o fim da possibilidade de batalhar é iniciada. Para jogar, o treinador deve possuir entre seus itens um passe que é conseguido apenas uma vez por dia após passar em um *Ginásio*, mas apenas se ele não portar nenhum outro passe. Caso queira batalhar novamente em um mesmo dia, o jogador deve realizar uma compra na loja virtual do jogo. Após um jogador aplicar para a batalha *Reide*, outros jogadores na proximidade do *Ginásio* têm cinco minutos para também aplicar e ajudar no combate contra o Chefe. Com a vitória, todos os participantes podem tentar capturá-lo e somar às suas coleções um *Pokémon* poderoso (POKÉMON GO, 2018).

Tanto *PokéParadas* quanto os *Ginásios* tiveram sua localização determinada por um cruzamento de dados georreferenciados do *Google*, com a base de dados relacionada aos jogadores do jogo anterior da produtora, o *Ingress* (MONTEIRO, 2016). Ao jogar *Ingress*, o jogador poderia apontar novos locais de interação que cumprissem determinados critérios, como segurança, acesso público, interesse artístico, arquitetônico ou aglomerado comercial. Após a submissão dos dados, estes eram conferidos, avaliados e disponibilizados ou não ao jogo por uma equipe

da *Niantic*. Além dos pontos disponíveis inicialmente, a *Niantic* disponibilizou em seu site de suporte a possibilidade de usuários submeterem outros pontos de interesse. O anúncio desta ação foi realizada no fim de abril de 2017 por meio de comunicado da empresa pela rede social oficial do jogo²¹ e, assim, os pontos aceitos eventualmente se tornariam *PokéParadas* ou *Ginásios* no *Pokémon Go*. Para tanto, em consulta ao *site* da empresa em janeiro de 2018, a opção encontra-se indisponível, no entanto, permanece a possibilidade de informar um problema com um ponto e solicitar a remoção tanto de uma *PokéParada* quanto de um *Ginásio*²².

Quanto mais *Pokémons* capturados, itens coletados, batalhas ganhas e *Ginásios* conquistados, aumentam os pontos de experiência dos usuários, o que favorecem que este consiga desempenho melhor em ações solicitadas no jogo. Por esta essência de jogo global, dependente da presença real, o jogo não tem um vencedor ou fim, mas sim, existem objetivos a serem cumpridos que passam por constantes atualizações e eventos propostos pela desenvolvedora, a fim de manter o interesse dos jogadores e fãs da franquia pelo jogo (POKÉMON GO, 2018).

Apesar de seu sucesso e amplo uso, junto a seu lançamento, muito se questionou sobre a relação com a privacidade do jogo. Quando instalado e aberto pela primeira vez, uma série de solicitações são realizadas ao usuário, como: permissão para que o jogo tenha acesso à localização enquanto o usa; permissão para envio de notificações e alertas; e quando o jogador tenta capturar seu primeiro *Pokémon*, permissão para acesso à câmera do aparelho. Outro ponto é relacionado à conta de acesso que deveria ser associada ao jogo, visto que inicialmente, em datas próximas ao lançamento do jogo, a única opção era uma conta *Google*, entretanto, ao associar a conta ao jogo, era solicitada a permissão de total acesso ao serviço – falha esta relatada apenas para usuários do sistema operacional da *Apple*, o *iOS*. A Figura 7 mostra o conteúdo das telas onde são solicitados acessos e, também, é apresentada a política de privacidade do aplicativo.

Ainda em julho e agosto de 2016, diversos veículos de comunicação apontaram estas permissões como falhas de segurança que podem afetar

²¹ Adição de novas *PokéParadas* e *Ginásios*. Disponível em: <https://www.pokemongobr.com/2540/adicao-de-novos-pokestops-no-brasil/> Acessado em 16 jan 2018

²² Reportar problemas com *PokéParadas* e *Ginásios*. Disponível em: <https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/pt-br/articles/221968408> Acessado em 16 jan 2018.

diretamente à privacidade dos jogadores²³. O acesso completo à conta *Google* foi apontado como um erro corrigido em uma atualização seguinte à disponibilizada²⁴. Tal acesso permitiria a empresa *Niantic* acesso à conta de *e-mail*, dados de agenda, calendário, dados de mapas e contatos. O acesso foi alterado para um modelo de “Informações básicas sobre a conta”, possível de visualizar o endereço de *e-mail* do usuário para autenticação da conta e informações básicas do perfil, como nome, idade ou país²⁵.

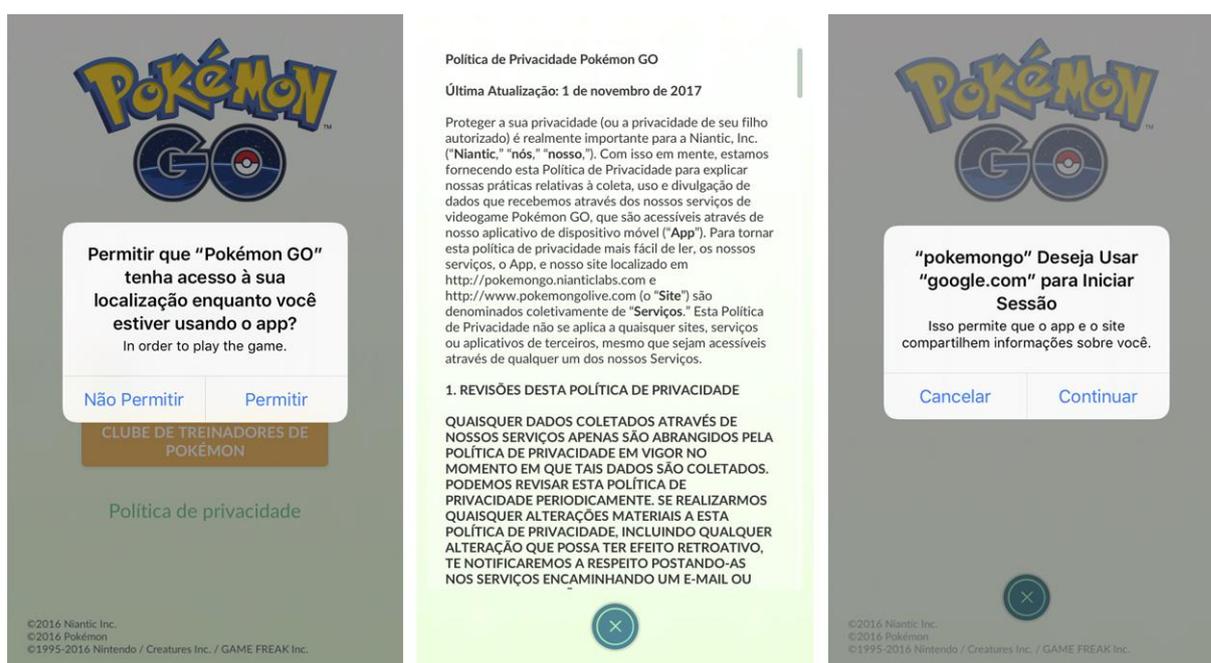


Figura 7. Solicitações do jogo para acessos e política de privacidade.
Fonte: Autor, 2018

Um artigo publicado em agosto de 2016 na revista Carta Capital, pelo jornalista e então doutorando em Sociologia da Tecnologia, Jonas Valente, impulsiona ainda mais o questionamento sobre o quão invasivo é o jogo *Pokémon Go*. O texto intitulado “Vale abrir mão da privacidade pelo Pokémon Go?” (VALENTE, 2016) busca associações entre os acessos necessários para que a

²³ Você se preocupa com privacidade? É melhor se afastar do *Pokémon GO*. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/seguranca/107116-voce-preocupa-privacidade-melhor-se-afastar-pokemon-go.htm>> Acessado em 17 jan 2018

²⁴ Primeira atualização de *Pokémon Go* bloqueia acesso total à conta *Google*. Disponível em : <<http://mashable.com/2016/07/12/pokemon-go-google-account-security-update/#39R61P7Ermq1>> Acessado em 17 jan 2018

²⁵ Permissões de acesso a contas *Google*. Disponível em: <<https://support.google.com/accounts/answer/3466521?hl=pt-BR>> Acessado em 17 jan 2018.

aplicação rode em um celular e dados das políticas de privacidade, disponibilizados na época, em confronto com as diretrizes nacionais e internacionais de preservação da privacidade, por meio de pontos da Declaração Universal dos Direitos Humanos e da Constituição Federal Brasileira. Aponta ainda riscos do monitoramento constante dos dados de jogadores para mapeamentos de áreas restritas privadas.

Alguns pontos apontados no artigo foram alterados, como o acesso completo à conta de *e-mail*, conforme supracitado. O autor ainda enumera a leitura de dados via USB e de extratos de pagamentos do *Google Play*, ambos retirados do *hall* de solicitações de acordo com a Figura 8, extraída tanto de um aparelho com sistema *Android* quanto *iOS*. É possível, por esta modificação, perceber uma pequena alteração no direcionamento da produtora do jogo, que optou por uma utilização mais restrita de dados, mas ainda possível de retomar questionamentos sobre o controle e o monitoramento, como podem ser percebidos *a posteriori*.

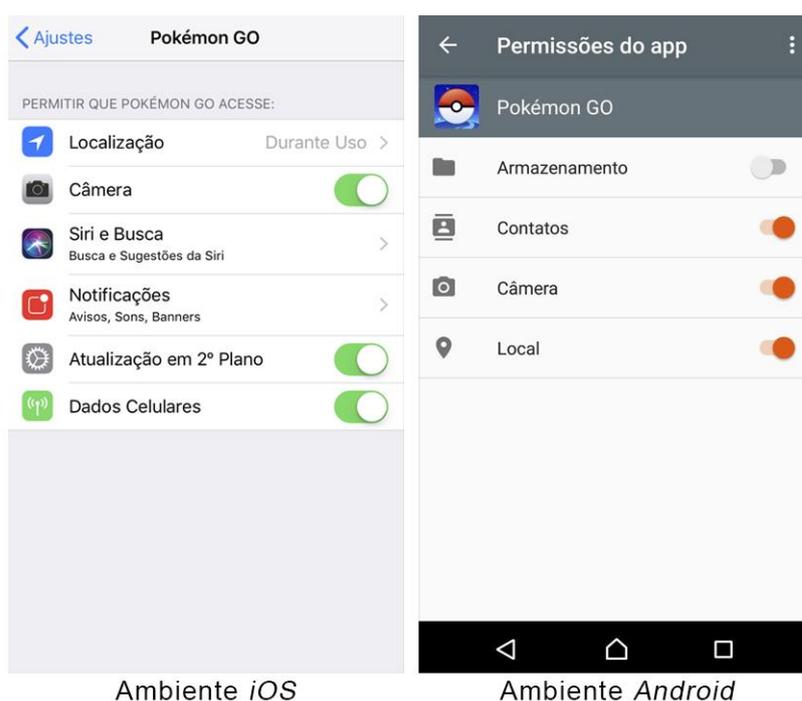


Figura 8. Permissões do Pokémon Go em sistemas *iOS* e *Android*
Fonte: Autor, 2018

Valente (2016) prossegue apontando inconsistências e mesmo divergências na política de privacidade do jogo. Ao mesmo tempo que reforça que não há identificação do usuário por parte da empresa, já que o cadastro para jogar utiliza de conta de e-mail a qual permitiria apenas o acesso da *Niantic* ao próprio endereço e

data de nascimento não liberaria, portanto, nome ou qualquer outro documento. No entanto ao aceitar jogadores com menos de 13 anos, um cadastro de um responsável com parentesco comprovado deve ser realizado, cadastro que consta não somente nome completo, data de nascimento e endereço, mas em caso de pessoas residentes nos Estados Unidos da América fornecimento do número do seguro social, o *Social Security Number*.

Além da identificação de usuários, um *cookie* é instalado simultaneamente, um recurso que permite o envio automático de informações relacionadas às atividades do jogador enquanto joga tanto para a empresa quanto a terceiros, que não são discriminados. Valente (2016) ainda questiona sobre a falta de clareza quanto aos tipos de dados coletados, já que o documento por ele analisado não especifica os tipos de dados ou informações de posse da *Niantic* e de terceiros.

Um ponto de grande relevância que o autor aponta é o repasse de informações a órgãos e entes governamentais. Valente (2016) cita a seção três do documento, na qual a desenvolvedora expõe sua cooperação “com o governo, com órgãos de fiscalização ou com terceiros para aplicar e respeitar a legislação” (VALENTE, 2016, não paginado). Apontam ainda que o repasse de informações visa: “(a) responder a solicitações, processos; (b) proteger nossa propriedade, direitos e segurança e direitos de um terceiro ou do público em geral; (c) identificar e interromper atividades que nós consideremos ilegal, antiética ou legalmente questionável” (VALENTE, 2016, não paginado). A partir disto, o autor tece informações que possivelmente vincularia a *Niantic Lab* com a *CIA*, Agência de Inteligência Central dos Estados Unidos da América – hipótese que daria à agência o controle de dados de espaços privados, tanto casas quanto espaços restritos e acesso incondicional às informações de jogadores.

Vale destacar que, após relatos, diversas revisões dos termos da política de privacidade foram realizadas. A última atualização da política disponível tanto no aplicativo quanto no sítio eletrônico oficial da *Niantic*, até a realização desta pesquisa, é de novembro de 2017, sem disponibilização de versões anteriores para comparação. Entretanto, podem ser observados que alguns pontos destacados acima foram modificados parcialmente, enquanto outros, não.

Ao se tratar da relação dos dados da conta na seção 2.a.iii de seu artigo, Valente (2016) destacou o cadastro de crianças menores de treze anos com a necessidade de dados de identificação dos pais, que violam o preceito de

privacidade. Na mesma seção na versão atualizada (NIANTIC, 2017b), permanece a solicitação de nome completo do responsável, idade e endereço de *e-mail*. Apenas para estadunidenses permanece a solicitação de endereço, porém, o número do seguro social foi alterado para o fornecimento da soma dos primeiros e últimos dígitos do número.

Valente (2016) apontou a instalação de *cookies* para envio automático das informações relacionadas às atividades do jogador enquanto joga para a empresa desenvolvedora e terceiros, questionando também a falta de informação sobre quais dados. Na última política apresentada, fica claro que *cookies* são depositados no computador ou dispositivo móvel, quando acessado algum serviço do *site* da *Niantic*, sendo estes dados acessados pela mesma ou por alguma empresa terceirizada contratada para análise dos dados de registro. Parte dos *cookies* é finalizado quando o usuário fecha o navegador, outros continuam nas máquinas para análise do uso continuado dos serviços oferecidos pelo *site* da empresa. Entretanto, o mesmo documento não menciona a utilização de *cookies* no aparelho celular vinculada ao uso do aplicativo (NIANTIC, 2017b). Ainda no mesmo texto foram acrescentados os dados coletados:

Os Dados de Registro podem incluir dados como o endereço de Protocolo de Internet de um Usuário (IP), agente de usuário, tipo de navegador, sistema operacional, a página web que o usuário estava visitando antes de acessar nossos Serviços, as páginas ou recursos de nossos Serviços que um Usuário navegou e o tempo gasto nessas páginas ou recursos, termos pesquisados, os links em nossos Serviços que o usuário clicou e outras estatísticas. (NIANTIC, 2017b, não paginado).

Já o jogo *Pokémon Go* possibilita à empresa o recebimento direto de dados de localização. A seção 2.a.iii. (VALENTE, 2016) e reforça que, por ser um jogo baseado em localização, os dados são imediatamente repassados à empresa, bem como as interações realizadas naquele ponto. Salaria que determinadas ações tomadas durante o jogo são compartilhadas ao mesmo tempo com outros usuários, identificando o nome de seu usuário (NIANTIC, 2017b). Não especifica se estes dados podem ser repassados à terceiros, apenas que são repassados dados pessoais não identificáveis, mas como bem ponderado por Valente (2016), a falta de clareza de alguns pontos abre precedente para a desconfiança, haja visto que a empresa permanece com as mesmas políticas de repasse a autoridades do governo.

Apesar da liberação do uso da câmera ser solicitada pelo jogo, o que permite o uso da RA, a política de privacidade não faz menção à captura de imagens através dos aparelhos de jogadores. Não obstante, o repasse de fotografias dos monstrinhos capturados inseridos em ambientes pelo uso da RA muitas vezes é voluntário e facilmente encontradas nas redes sociais por buscas pelo nome do jogo, sendo até fomentadas pela *Niantic* em um concurso aberto, que recebeu de forma deliberada mais de cinquenta mil fotografias (POKÉMON GO, 2018).

Apesar de algumas mudanças apontadas na forma que informações são coletadas, *Pokémon Go*, como expressamente colocado pela sua desenvolvedora, continua sendo uma aplicação baseada na localização e continuará sempre existindo uma comunicação invisível entre jogador e servidores dos jogos. O reflexo direto desta comunicação se reverte em ações diretas no jogo, como o posicionamento de outros pontos de interatividades, as *PokéParadas*, os *Ginásios* e também zonas de geração de *Pokémons*. O aumento de pontos e as mudanças nas dinâmicas básicas do jogo produzem efeitos imediatos na busca e manutenção dos jogadores. O Gráfico 1 apresenta a evolução da popularidade das buscas pelo termo “*Pokémon*” como série de jogos no buscador *Google* (GOOGLE TRENDS, 2018). Apesar da ferramenta não disponibilizar o número das buscas, esta confronta um eixo de popularidade por tempo: a popularidade é aferida por semana, sendo com seu valor máximo.

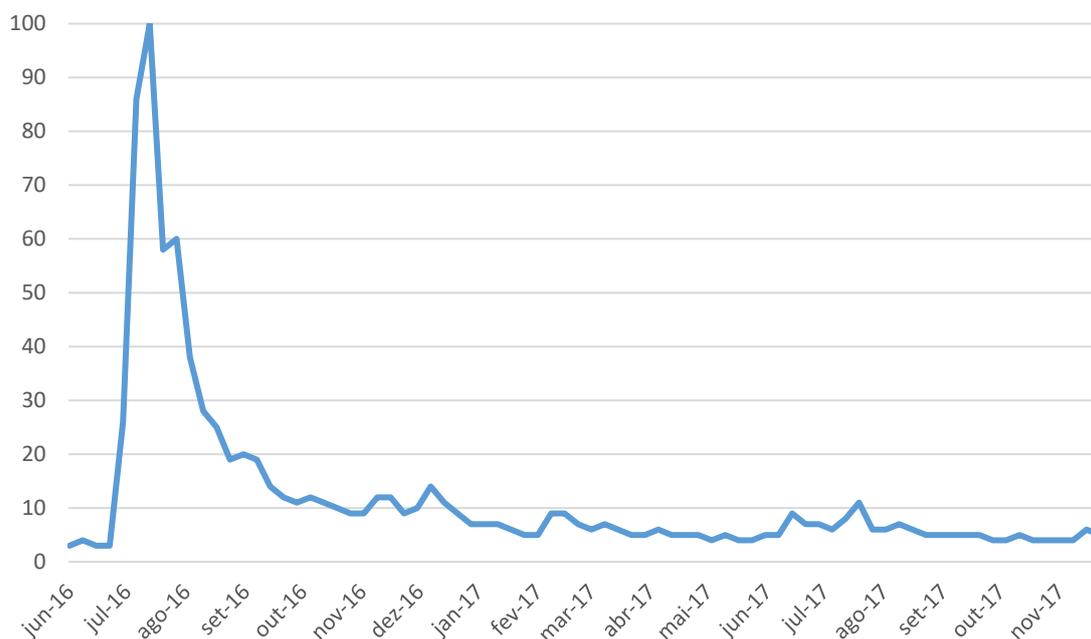


Gráfico 1. Popularidade do termo “*Pokémon*” como série de jogos
 Fonte: GOOGLE TRENDS, 2018

Pelo desenvolvimento do recurso, é notável como alguns eventos retomam às buscas, por sua vez, sua popularidade. Julho e agosto de 2016 foram marcados pelo lançamento difuso da aplicação, inicialmente na Austrália, nos Estados Unidos da América, no Japão e na Nova Zelândia, e lançado no Brasil em agosto junto com o restante da América Latina e Central. O pico em dezembro de 2016 pode ser relacionado ao lançamento no Sul da Ásia e Índia, junto com novos *Pokémons* e novas funções de localização chamada de *Por Perto*, inicialmente de *Nearby*, que ajuda a identificar e localizar monstros ao redor do jogador. Já entre julho e agosto foram implementadas as batalhas *Reide* (POKÉMON GO, 2018).

O fenômeno do jogo não trouxe implicações somente na relação usuário e lazer, pois sua popularidade instigou e serviu de objeto de estudo de diversas áreas que enxergaram uma possibilidade analítica ampliada, não somente compreendida na relação do jogar. A ampla difusão do *Pokémon Go* fomentou novos olhares em suas entrelinhas, seja pelo ferramental que carrega e a potencialidade de seus recursos, seja pela representatividade existente na sua interface com a cidade contemporânea. Cabe, neste momento, uma revisão bibliográfica interdisciplinar,

para levantamento e conhecimento da produção acadêmica gerada a partir da análise do jogo como objeto de entendimento da relação entre virtual e real.

3.2 ABORDAGENS ACADÊMICAS

O objeto desta pesquisa, o jogo *Pokémon Go*, foi parte de diversos trabalhos realizados desde seu lançamento, seja como ponto de partida ou como exemplificação de determinado fenômeno. Estes estudos complementam o entendimento do papel do jogo perante outras áreas do conhecimento, como meio de vislumbrar as diversas possibilidades analíticas da temática e situar a presente pesquisa em um universo amplo e plural. Para maior compreensão e organização do estado da arte do objeto, foram colhidos materiais, posteriormente categorizados e organizados em uma tabela.

Foram coletados documentos a partir da data de lançamento até dezembro de 2017 em plataformas *online* de divulgação científica, como *Google Acadêmico* e *Scielo*. Foram encontrados vinte e quatro materiais disponíveis de pesquisas concluídas e que compreendiam a relação do jogo, jogador e espaço. Dentre estes, trabalhos de conclusão de curso de graduação, artigos em revistas, publicações em eventos acadêmicos (congressos, colóquios, encontros e seminários).

Tratam-se de documentos multidisciplinares, que perpassam oito áreas do conhecimento: Comunicação Social, Biblioteconomia, Administração e Marketing, Arquitetura e Urbanismo, Turismo, Tecnologias da Informação, Sociologia e Educação. De fato, algumas publicações têm viés interdisciplinar, mas para fins analíticos, estas foram separadas pela observação da área do saber do(s) autor(es) e abordagem presente nos documentos. Ainda dentro de suas respectivas áreas de estudo, foram categorizadas sete temáticas comuns e apresentadas na Tabela 1 organizada por quantidade de materiais encontrados.

Tabela 1 – Pesquisas relacionadas ao jogo *Pokémon Go* de agosto de 2016 a dezembro 2017

#	TEMÁTICA ABORDADA	ÁREA DO CONHECIMENTO	QUANT.
1	TURISMO / MERCADO / VENDAS	Administração e Marketing	2
		Ciência da Computação	1
		Comunicação Social	2
			9

		Turismo	4	
2	ÁREAS PÚBLICAS / REAPROPRIAÇÃO / LAZER	Arquitetura e Urbanismo	1	
		Tecnologias da Comunicação	2	4
		Turismo	1	
3	FERRAMENTA NA EDUCAÇÃO	Ensino Escolar	4	
4	INFLUÊNCIA DA MÍDIA	Biblioteconomia	1	
		Comunicação Social	1	3
		Ciência da Comunicação	1	
5	REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA	Arquitetura e Urbanismo	2	
6	REFLEXO SOCIAL	Sociologia	1	
7	MONITORAMENTO	Tecnologias da Comunicação	1	

Fonte: do Autor

3.2.1 Turismo / Mercado / Vendas

A temática mais discutida nos materiais publicados e pesquisados envolve a relação do *Pokémon Go* como potencializador de atividades econômicas de turismo e/ou mercado local. As abordagens ampliam a relação que o jogo pode desempenhar, analisam como pontos fixos (*PokéParadas* e *Ginásios*) podem reforçar o potencial turístico ou mesmo como favorecem relações comerciais. Abarcam tanto as relações de interesse geral quanto de grupos específicos motivados por interesses diversos.

Para os autores, o jogo *Pokémon Go* permite, de modo geral, a associação como plataforma de *marketing* digital da própria marca e, também, de terceiros ou, até mesmo, pode se encarregar de favorecer comercialmente arredores de pontos dispersos na malha urbana, numa associação *online* capaz de reflexos direto nas dinâmicas *off-line*. Compreender a aplicação como plataforma potencialmente comercial foi a proposta de Pimenta (2016). O autor usou as noções já mencionadas de Huizinga (2000), que coloca o jogo em um patamar de aceitação global e de fácil inserção cotidiana, capaz de imbricar em diversas camadas sociais. Portanto, no momento em que se constatou o crescimento da venda de *smartphones* entre as diversas camadas sociais, bem como a ascensão do jogo, este passa a ser de interesse direto “ao universo do *marketing* e da Publicidade” (PIMENTA, 2016, p. 01).

A partir deste ponto, Pimenta (2016), Cruz et al. (2017) e Carvalho e Guimarães (2017) partiram da análise dos pontos de interatividade fixos e os reflexos comerciais nas suas adjacências. Pimenta (2016) aponta que alguns espaços próximos a pontos do jogo passaram a ser utilizados como estratégia para atrair consumidores, por exemplo, o uso de módulos de atratividade. Com o item em ação, o comércio atraía *Pokémons* e, com eles, jogadores. Outra observação também feita por Carvalho e Guimarães (2017) foi quanto ao interesse divulgado de marcas, como *Mc Donald's*, em se associarem ao jogo após perceberem o potencial mercadológico trazido pela mobilização de jogadores ávidos por itens ou conquistas (PIMENTA, 2016).

Cruz et al. (2017) utilizaram de metodologia prática. Após pesquisas em redes sociais, os autores se valeram da experiência como jogadores para aproximar de grupos e analisar o comportamento destes sob o viés do *marketing*. Constataram uma grande movimentação, principalmente do comércio de alimentos e bebidas, em torno de pessoas que saíam de suas casas para jogar. Evidenciaram pela participação de grupos que devido aos longos períodos de caminhada, havia maior busca por alimento ou bebida e, portanto, o consumo de serviços em proximidades das zonas de grande interatividade.

A associação de outras marcas ao *Pokémon*, como colocada por Carvalho e Guimarães (2017) e Pimenta (2016), foi confirmada em publicação oficial no *site* do jogo. No dia 8 de dezembro de 2017, a *Niantic Inc.* divulgou uma parceria feita com a franquia de cafeterias *Starbucks*, a qual transformou as 7.800 lojas espalhadas nos E.U.A. em *PokéParadas* ou *Ginásios*, proporcionando aos usuários não somente mais pontos de interatividade, mas promoções associadas às duas marcas.

O sucesso comercial da franquia *Pokémon* como marca foi tema de Dutra (2017). A autora abordou a relação entre marca e consumidor no ambiente da internet, que foi visto como um formato favorável à apropriação do conteúdo e divulgação pelos próprios usuários. O que ponderou como *buzz marketing* (uma espécie de “ruído” provocado pela popularidade do assunto) é um dos fatores preponderantes para a redescoberta e ressignificação da marca. Este movimento de rememoração se torna um facilitador para a reapropriação da marca não só aos já conhecedores dela, mas também, outros que se encontram imersos nos meios de discussão. Dutra (2017) ainda pondera que este excesso de conteúdo, por determinado tempo, passa a ser catalizador do desinteresse de jogadores.

Além das implicações comerciais em seguimentos de alimentos e bebidas, Carvalho e Guimarães (2017) finalizam sua pesquisa com apontamentos sobre o fomento turístico que a ferramenta do jogo é capaz de gerar. Usam como exemplo a cidade francesa de Rouen, que usou como rotas os pontos de interação fixa do *Pokémon Go*, dentre os destinos propostos para descoberta de seus patrimônios. Salientam ainda que “o próprio escritório de turismo local a ser visitado para consulta e informação é um *Pokéstop*” (CARVALHO; GUIMARÃES, 2017, p. 11).

Ao se tratar de forma mais aprofundada nas implicações turísticas e promoção das localidades, o artigo de Souza, Horodyski e Medeiros (2016) indica o uso das tecnologias associadas ao *Pokémon Go* como possível ferramenta para auxiliar o turismo. Evidenciam que plataformas em meio digital têm ganhado destaque na procura de informações associadas a lugares e que tais meios têm engajado o turista e seu destino. Afim de investigar a possibilidade da plataforma móvel georreferenciada e da RA associada, os autores realizaram uma pesquisa na cidade de Ponta Grossa com jogadores de *Pokémon Go*. Dentre seus objetivos, destacou revelar se o deslocamento físico até os pontos de interação, determinados pelo jogo, contribuiria para a interação espacial não somente virtual.

Após entrevistas, puderam constatar que o estímulo proposto pelo jogo para cumprimento de objetivos favoreceu a identificação de jogadores com o lugar. Tal afirmação foi possível após relatos de jogadores, que, mesmo sendo moradores da cidade, revisitaram monumentos e redescobriram pequenas histórias de alguns pontos graças às informações contidas na interface do jogo. Concluem, portanto, que o jogo pode produzir um incentivo à (re)descoberta de espaços e contribuir, por sua vez, com fomento do comércio do entorno (SOUZA; HORODYSKI; MEDEIROS, 2016).

A este movimento determinado por um conjunto de regras e conquistas de um jogo conexo a outra atividade, De Carli, Gastal, Gomes (2016), Jacobino e Jorge (2017) apontam o conceito de *gameificação*. Este é atribuído à influência exercida pelos jogos como forma de engajar e motivar a realização de tarefas de forma divertida, atribuindo objetivos, desafios e outras dinâmicas associadas a um sistema de recompensa simbólica (JACOBINO; JORGE, 2017). É neste cenário que De Carli, Gastal e Gomes (2016) vinculam o *Pokémon Go* ao turismo como um sistema que provoca o deslocamento e a identificação de pontos dispostos no ambiente do jogo, mas que recai sobre a necessidade de ampliação da permanência dos destinos.

Já Jacobino e Jorge (2017) aprofundam na temática da *gameficação*, no entanto, combinam a este fator a possibilidade corporativa de monitoramento de informações, uma ferramenta de prospecção à inteligência competitiva. Atribuem ao jogo e a troca de informações, estabelecidas pelos jogadores na plataforma, um instrumento de mapeamento regional e que, quando usado de forma corporativa, possibilita o levantamento de dados das preferências de consumidores e, também, entendimento de seus fluxos e permanências. Estes dados permitem às organizações “se antecipar[em] em relação aos seus concorrentes e às necessidades de seus clientes, podendo introduzir[em] novos produtos, o que a[s] proporciona [sic] uma maior competitividade” (JACOBINO; JORGE, 2017, p. 54).

Em um caminho parecido, Carvalho (2017) reforça que a geolocalização, utilizada em jogos locativos, representa um recurso potencial estimulado pela construção da esfera do divertimento dos processos de *gameficação*. Para o autor, o recurso associado a jogos representa não só um estímulo aos jogadores para cumprimento de objetivos, mas também, uma forma de ampliar as barreiras digitais e, quando remodelado, pode engajar clientes ou funcionários por meio da dinâmica lúdica de processos *gameficados*. No que tange o envolvimento de pessoas em processos, o autor busca travar um diálogo em prol de sistemas de localização, envolvendo aplicações informatizadas.

Assim, para Carvalho (2017), *Pokémon Go* ilustra, junto a outros jogos e aplicações *mobile* geolocalizadas, uma vertente de ferramentas interativas de grande potencial econômico. Para o pesquisador, interpretar as dinâmicas propostas pelas brincadeiras pode ser uma forma de associação de marcas e serviços, afinal, a presença do jogador é requisito básico para a consolidação de seus objetivos. Além da relação espacial pontual, a utilização de aplicações permite o mapeamento dos pontos de interesse do usuário e posteriormente a construção de um perfil deste, como conclui, uma forma presente e valorosa na relação empresa e cliente (CARVALHO, 2017).

Outra abordagem sob o viés turístico estimulado pelas possibilidades ópticas de tecnologias móveis é a proposta no trabalho de Cánepa et al. (2016). Apesar de corroborar com os trabalhos supracitados, os quais concordam com o potencial de jogos como o *Pokémon Go* para o fomento turístico, este ainda elucida a promoção da mesma ferramenta à prática de *Dark Tourism*, “modalidade de turismo cultural

ligada ao interesse por locais e situações marcados pela morte ou por grandes tragédias (CÁNEPA et al., 2016, p. 1).

Ainda que *Dark Tourism* pareça ser uma modalidade distante, este abrange espaços relacionados a lutas de gladiadores, locais de execuções públicas, marcos de desastres naturais ou decorrentes de evento civil, entre tantos outros. A partir do levantamento dos autores, foi observada que a interpretação dos *habitats* relacionados às características de *Pokémons* no jogo favoreceu a temática abordada: “ao espalhar seus *Pokémons*-fantasmas (como *Gastly*, *Haunter* e *Gengar*), em diversos cemitérios ao redor do mundo, oferecendo um novo olhar para atividades como a do turismo cemiterial” (CÁNEPA et al., 2016, p. 14). Concluem que as tecnologias de RA podem contribuir para preservar e reconstituir experiências, por uma forma lúdica e fantasiosa de enriquecer e contribuir com outros meios de aproximação da modalidade turística.

3.2.2 Áreas Públicas / Reapropriação / Lazer

Motivados pelo fenômeno do jogo locativo *Pokémon Go*, diversas pessoas passaram a caminhar em seus percursos cotidianos na busca de novos monstros para completar sua *Pokédex*, na captura de itens para evolução no jogo, na quantitativa somatória de distâncias para chocar Ovos ou mesmo na conquista de *Ginásios*. A perspectiva do lazer, enquanto jogador, corroborou inevitavelmente à necessidade do deslocamento em áreas abertas. Neste sentido, os trabalhos separados por esta temática buscaram questionar e contribuir com análises da relação espacial motivada pela ação de jogar *Pokémon Go*.

Lucena (2016) parte de uma perspectiva analítica do crescimento de interações nos espaços das cidades, ampliados pelo uso das tecnologias móveis. Este recorte é fundamental para seu pensamento, pois condiciona a estes elementos um fator relacional entre habitante e lugar que possibilita uma mudança na forma que o usuário percebe e experimenta o espaço. Isso posto, aproxima o jogo e sua dinâmica locativa de instrumento de redescoberta dos espaços públicos e, com isso, de reconfiguração do sentido de lugar. Para a autora, esta definição de

lugar se dá pelo vínculo construído na experiência espacial-humana, caracterizada pelas relações físicas, morfologias e perceptivas. A tecnologia pelo jogo é posta com um motivador de retorno ao espaço público e, portanto, um possível instrumento de análise da condição humana contemporânea na cidade.

O sentido de lugar, atrelado à experiência de jogar *Pokémon Go*, foi também trabalhado por Guerra e Nascimento (2017). Os autores atribuem a confluência de fatores, como a mediação dos espaços citadinos e o aparecimento dos *smartphones*, à reconfiguração de um novo sentido de lugar, recaído sobre sua forma híbrida. A este outro sentido, Guerra e Nascimento (2017) atribuem domínios simbólicos, onde configuram relações sociais de forma mediada em diversas escalas. Assim, apontam o jogo como mediador de relações construídas com o espaço, logo, alteram-se sentidos e representações a partir da construção lúdica do jogar, formatando individualmente novos lugares.

Apesar da temática da apropriação espacial e construção do lugar para o indivíduo não ser o meio analítico de Maia, Monti e Marinho (2017), *Pokémon Go* se posiciona em sua pesquisa como ferramenta de redescoberta no modo de explorar a cidade. Iniciam-se articulando o jogo como um tipo de *Alternate Reality Games* (ARG) que pode ser traduzido por jogos de realidade alternativa, onde o ato de jogar é transitório entre o meio digital e o físico. De tal modo, por esta característica, mesmo que o jogador não esteja disposto a completar todos os objetivos, caminhar na cidade se torna uma diferente experiência de mobilidade. O jogo é apresentado como um artefato de interação, comparado pelos autores à cidade, e, assim, jogar se faz como uma interação e que subentende uma marcação inscrita no espaço e no tempo.

Valendo-se do reconhecimento teórico acima mencionado, as autoras se dispuseram a experimentar o jogo na cidade do Rio de Janeiro, observando a presença correlacionada entre *Pokémon* e *habitat* e, também, participando de batalhas colaborativas, as *Reide*. Além desta metodologia, buscaram relatos em fóruns e grupos de redes sociais da relação entre jogador, cidade e tecnologia. Foi constada na pesquisa a interação não somente individual, mas em alguns momentos coletiva e, por sua vez, incentivadora da exploração do espaço urbano. Observou-se, portanto, o jogo como produtor de novas relações de sociabilidade e apropriações incentivadas pelas técnicas embarcadas e atualizações desenvolvidas pela produtora.

Com outra escala analítica, Uvinha et al. (2016) procurou entender a relação cotidiana estabelecida pelo lazer entre *Pokémon Go* e alunos da Universidade de São Paulo. Para tanto, partiram de olhares para riscos e benefícios da prática do jogo com o principal objetivo de mapear o ambiente universitário como fomentador da experiência de jogar. Os riscos levantados foram aqueles associados às possibilidades de incidentes/acidentes, até mesmo de violência urbana como sequestros e assaltos, todos devidos à falta de atenção, o deslocamento em áreas desconhecidas pelo jogador e a possibilidade de atrair criminosos que conheçam lugares de maior interação com o jogo. As benesses são associadas ao campo médico, com relatos de ajuda no combate à obesidade, depressão e diabetes tipo 2, visto que a prática é diretamente associada ao deslocamento do jogador. Estabelece, então, o ambiente universitário como facilitador das interfaces midiáticas, associado à relação da idade média dos usuários, facilidade de reconhecimento jogo e jogador e grande envolvimento prévio dos usuários com atividades em ambiente *online*.

3.2.3 Ferramenta na educação

A associação do público infantil com a franquia *Pokémon*, por seu modelo de produtos, linguagem gráfica e caráter lúdico, é facilmente identificada. Foi a partir da fácil interação dos jovens com o “universo” idealizado por Satoshi Tajiri que professores do ensino escolar propuseram a apropriação do jogo como ferramenta de estudo de diversas disciplinas. As pesquisas coletadas tiveram dois enfoques principais: o de análise do *Pokémon Go* como meio carregado de possibilidades capazes de incorporar ao meio educacional ferramentas dinâmicas de aprendizagem (MOURA; NOLÊTO; REVOREDO, 2017) e o de estudo de caso, com o jogo utilizado em dinâmicas reais de sala de aula (MELO; D’AMBROSIO, 2017; RODRIGUES et al., 2017; SANTOS et al., 2017).

Como entendimento potencial das ferramentas digitais, Moura, Nolêto e Revoredo (2017) ressaltam a força do jogo digital como forma de entretenimento e,

se utilizado junto ao processo de aprendizagem, meio de engajamento. Destacam, de forma geral, os jogos móveis baseados em localização como plataforma de inserção do aluno jogador em um ambiente dinâmico, mas dentro de regras e mecânicas. É pela análise dos jogos existentes, como *Pokémon Go*, seus recursos locativos e de interação com ambiente real, por meio da RA, que os autores propõem a criação de uma ferramenta de autoria, uma aplicação aberta à configuração de professores para criação de aplicações próprias, valendo-se dos recursos supracitados a fim de aproximar a prática do ensino ao ambiente motivador, dinâmico de um jogo.

A implementação pedagógica relacionada aos conceitos do jogo, como atributo social (HUIZINGA, 2000), foi relatada por Rodrigues et al. (2017) em artigo que expõe as experiências de trabalhos realizados com alunos do ensino fundamental. A convergência das tecnologias digitais como meio permitiu a concepção, junto aos alunos, de jogos que favorecessem o ensino, dentre estes, um jogo de ciência para tratar a evolução das espécies, associado ao *Pokémon Go*. A correlação estabelecida permitia aos alunos interpretar os *Pokémons* caçados a partir de animais reais, criando fichas, como uma *Pokédex*, que consta, além do nome do monstinho virtual, nome do qual possivelmente fora baseado, relações morfológicas e classificação biológica possível de ser identificada. Destarte, a função da aplicação fora ampliada para além de seus limites estabelecidas, conjunto de regras, objetivos e universo lúdico construído, mas, conforme concluem os autores, a redefinição de práticas pedagógicas por associação aos recursos tecnológicos pode favorecer a relação de aprendizagem, com melhor entendimento dos assuntos abordados, e a diversificação de atributos relacionados à construção do conhecimento (RODRIGUES et al., 2017).

Santos et al. (2017) apresentou um relato da experiência docente: a conexão entre jogo *Pokémon Go* e outras aplicações móveis com intuito de aplicar conceitos da Geografia, desde as noções cartográficas aos conceitos da Geografia humana para alunos do ensino fundamental e médio. A cooptação entre tantas aplicações visou “propor aulas de campo com a utilização do jogo para celular, aliando mapeamento e atividade lúdica” (SANTOS et al., 2017, p. 2).

A distribuição de pontos de interação fixa na cidade foi objetos de análise sob a ótica de Milton Santos. A diferente distribuição foi percebida em comparação dos espaços periféricos, que teriam poucos ou nenhum *Ginásio* ou *PokéParada*, com as

áreas centrais, de maior circulação de valores, onde estes pontos apareceram em maior número e concentração. A desigualdade percebida pelo virtual é, para os autores, a desigualdade afirmada na definição miltoniana de microrregião, que descaracteriza a visão deste fenômeno apenas na escala das grandes regiões.

Em sua experiência, os autores retomam a importância de tecer análises ao conteúdo de entretenimento do jogo e, deste exame, apresentam um paralelo das dificuldades observadas pelo jogador de periferia em alcançar seus objetivos no jogo – deslocar mais para alcançar maior número de pontos; buscar em localidades mais distantes de sua residência maior concentração de *Pokémons* para completar seus objetivos; e, por sua vez, até gastar mais recursos para sua inclusão e ascensão no jogo – com o morador da periferia de uma cidade real e todo seu distanciamento dos principais recursos oferecidos nas áreas centrais. O paralelo traçado entre o jogador e o morador da cidade se reflete então como “um exemplo claro de segregação social, conceito da ciência geográfica” (SANTOS et al., 2017, p. 3).

Jogar, ainda que com incorporação de elementos lúdicos, pode potencialmente ressignificar a experiência de observação de um objeto e, por seu fomento ao divertimento e prática constante, pode ser mecanismo capaz de reafirmar conceitos acadêmicos. Santos et al. (2017) ainda reforçam o potencial da RA para associação de conceitos ou informações de lugares, obras e serviços com os locais fisicamente visitados, ampliando a experiência e a apreensão do espaço pelo jogador. A partir desta afirmação, os autores colocam as diversas possibilidades de uso como algo que pode ser diretamente associado à educação no futuro.

Melo e D’Ambrósio (2017) destacam a complexidade relacionada com a educação escolar e evidenciam a contribuição de ações integradas entre práticas de ensino e tecnologias móveis. Ponderam que, apesar do desenvolvimento não acadêmico de diversas tecnologias digitais, estas, associadas ao cotidiano sócio-educacional, fomentam a reconfiguração de atividades pedagógicas. Assim, relatam a utilização do *Pokémon Go* para a prática educativa realizada por estudantes do curso de graduação em licenciatura em Química na Universidade Federal de Sergipe. A experiência foi proposta por um grupo de alunos para apresentação de um seminário sobre educação contemporânea em uma das disciplinas cursadas.

Os resultados levantados foram que a utilização da plataforma de um jogo, adaptado à relação acadêmica, favorece o dinamismo e o engajamento dos

discentes. Assim, o uso de tecnologias cotidianas, como a tecnologia móvel neste estudo, agrega valor didático e complementa o processo de ensino e aprendizagem, já que este deve “promover a reflexão crítica, a autonomia e a aprendizagem colaborativa” (MELO; D’AMBROSIO, 2017, p. 10) – objetivos atingidos pela participação direta e fator lúdico do jogar.

3.2.4 Influência da Mídia / Riscos

Analisados por diversos e distintos ângulos, os trabalhos classificados nesta temática reafirmam a construção do perfil do jogador e do não jogador a partir das dinâmicas comunicacionais no meio digital sobre o jogo. Evidenciam matérias publicadas e o papel da mídia como formação daquele que se relaciona com as mesmas.

Já em seu resumo, Leite e Gonzatti (2017) discriminam o interesse reflexivo sobre a capacidade de mobilização midiática pelas notícias sobre o *Pokémon Go*, um olhar sobre os sentidos construídos pela dispersão de conteúdos pela rede. Para tal proposta, os autores partiram para análises de redes digitais e, posteriormente, interpretações semióticas das relações provocadas pelos signos criados em torno da aplicação. Das interações em rede no ciberespaço, eles destacam o espalhamento do conteúdo, tanto dos meios produtores quanto dos usuários que interagem, seja por comentário ou compartilhamento, acrescentando o repertório midiático nas relações do cotidiano. Todo este processo configura um processo semiótico de grande complexidade.

Dos signos emergentes da aplicação no texto, buscou-se a reflexão como de um diálogo com um sistema midiático por diferentes agentes: produtores, usuários e críticos. Da relação dos produtores, existe a consolidação do imaginário da marca, sua relação com consumo de produtos e de serviços pela associação de personagens. Do ponto de vista do usuário, a possibilidade de jogar aproxima-se do universo lúdico construído, uma ligação do real com a fantasia. E, ao mesmo tempo, as críticas invadiram as redes sociais e demais canais de comunicação do meio digital (LEITE; GONZATTI, 2017).

Para compreensão do sentido construído, os autores analisaram reportagens de um acontecimento inicialmente associado ao jogo, mas que teve, a posteriori, sua relação descartada com a apuração do ocorrido. A matéria atribuía a morte por afogamento de uma criança ao fato dela estar a procura de um *Pokémon* com o recurso da RA.

A dimensão em torno do tempo, da necessidade de informar, da veracidade e checagem dos fatos e, até mesmo, da atualização das informações configura um fenômeno como ciberacontecimento, impulsionado pela força representativa no momento pela aplicação estudada. Pela análise dos comentários das matérias, o desenvolvimento crítico dos usuários foi constatado, deslocando os sentidos para os “[...] atravessamentos socioculturais de cada atriz ou ator social” (LEITE; GONZATTI, 2017, p. 1109), que, ainda assim, de forma mais perceptível, orbitavam os sentidos atrelados à aplicação da *Niantic*. Destarte, concluem sobre a participação dos usuários como parte integrante do sistema de informações difundidas nas redes digitais, uma marca da sociedade midiaticizada na qual estamos inseridos.

De forma parecida, outro trabalho objetiva “estudar o discurso negativo que a imprensa possui com relação ao *Pokémon Go*, baseado na leitura e em um levantamento prévio da quantidade de notícias de cunho pejorativo acerca do jogo” (SANTIAGO, 2016, p. 12). Estudo do discurso, segundo o autor, se dá sob a ótica de fatores foucaultianos, que atribuem, de maneira geral a este elemento, o discurso, a uma aproximação do poder. Neste sentido aquele quem o profere, ou mesmo o próprio, tem fator de grande importância no controle e no direcionamento dos sentidos daquele que o recebe. Desta forma, atribuía às mídias o caráter de “determinar o saber, de excluir e rejeitar os discursos que não devem ser lidos e, desse modo, influenciar seu público e a maneira com que ele enxerga certos fatos, personagens e situações” (SANTIAGO, 2016, p. 53), portanto, a necessidade de interpretação dos discursos negativos da imprensa.

Após a análise de documentos de dois periódicos distintos, no período de lançamento mundial do jogo *Pokémon Go* e após duas semanas deste fato no Brasil, Santiago (2016) reforça o grande teor negativo e pejorativo atribuído ao jogo. Seu apontamento sugere a depreciação do caráter de divertimento que o jogo carrega em função da dispersão de estereótipos e más experiências. Acrescenta ainda que a construção de uma imagem negativa da aplicação por meios de comunicação se dá antes do acesso e da experimentação própria e fundamenta-se

na formação de um discurso comum de diminuição da contribuição do caráter social, cultural e do divertimento apontado por Huizinga.

Frente à exposição de benefícios ou malefícios por notícias vinculadas ao jogo *Pokémon Go* pela sua busca de popularidade, o trabalho de Razera e Razera (2017) questiona como estas matérias podem influenciar jogadores e não jogadores. Tratam, como hipótese, de que interações do humano com a realidade e princípios importantes para sua formação são tidas como entretenimento, por sua vez, como mercadoria. Por se tratar desta forma, a cultura mercantilizada não passaria de uma pseudocultura capaz de uma construção desforme do conhecimento do sujeito, o que dificultaria sua formação própria e seu esclarecimento.

Como procedimento metodológico, os pesquisadores analisaram reportagens do jornal digital Folha de São Paulo, no período que cobriu o lançamento mundial do jogo até outubro de 2016. Como base teórica, construíram sua pesquisa nas bases da indústria cultural e da sociedade industrial sob os conceitos da Teoria Crítica da Sociedade na ótica majoritária de Adorno e Horkheimer. Acerca do conteúdo teórico, eles preconizam o controle por meio das mensagens transmitidas pelos meios de comunicação, tratando a indústria por mercantilizar os fatores culturais que, transfigurados como entretenimento, perdem o poder crítico perante a sociedade. O produto desta indústria cultural é, por conseguinte, de conteúdo fácil de ser assimilado e de participação passiva, com pouco ou nenhum potencial crítico aos interesses do capital por aquele que o usa (RAZERA; RAZERA, 2017).

A imprensa, segundo tratada, é parte da indústria cultural e pode contribuir para a dispersão de informações sob um viés intencional, que busca a conformação do pensamento do leitor, com intenção da venda do seu conteúdo. Após selecionar, categorizar e analisar as diversas reportagens sobre a relação jogador e jogo, os autores concluíram a evidente ação massiva da indústria cultural, já que houve relação de baixa crítica ao jogo em comparação às numerosas tratativas da construção de tal como mero entretenimento. Foi apontada, ainda, a inadequação presente em relatos, quando jogadores descumpriam regras sociais pela justificativa de diversão, como dirigir e jogar ao mesmo tempo, ultrapassar limites espaciais ou jogar em lugares diferentes, como museus, cemitérios ou templos (RAZERA; RAZERA 2017).

A oposição dos objetivos de algumas matérias também foi observada e tratada. Apesar do já relatado número de matérias que estimulavam a participação

do jogo, algumas evidenciavam riscos envolvidos em jogar indiscriminadamente e críticas ao fenômeno. Tal contradição é também parte do conceito tratado por Razera e Razera (2017), uma característica de produto informacional que objetiva abarcar a todos.

3.2.5 Representação Arquitetônica

A relação estabelecida entre a visualização tridimensional, as plataformas digitais e os recursos tecnológicos de auxílio a projetos e comunicação de processos da Arquitetura e Urbanismo identifica na atualidade um momento indissociável entre o digital e este campo profissional. Da concepção de uma edificação à representação de modelos históricos para visualização mais clara por profissionais e não profissionais, os recursos de computação gráfica se tornaram parte sólida desta área do conhecimento e, com a facilidade dos recursos midiáticos, realidades virtuais e aumentadas tornam-se meio de aproximação de pessoas a temas como patrimônio ou construção de um edifício. Baseado nesta ótica, os artigos caracterizados pela temática da representação arquitetônica debatem sobre a representação digital e se valem do *Pokémon Go* como exemplo de aplicabilidade.

Moura (2016) reforça os argumentos quanto à associação das técnicas digitais de visualização tridimensionais à Arquitetura e Urbanismo e traz a relação patrimonial para o discurso. Modelos informacionais permitem a criação de desenhos diversos, dentre outras informações, a fim de abarcar grandes universos de dados que caracterizem um patrimônio e permitam desde sua manutenção à sua reconstrução virtual (MOURA, 2016). A associação do uso de tecnologias imersivas, como a realidade virtual, permite a visualização e interação com o modelo e favorece não só a relação contemplativa, mas também, a de análises para fins de estudos (edificações existentes, modificadas ou demolidas).

Já a RA permite a integração do modelo digital em meio à paisagem urbana, como a integração dos monstros de *Pokémon Go*. A autora ressalta a popularidade da aplicação, retoma suas potencialidades e, apesar de críticas existentes, a interação entre pontos fixos e cidade real como forma de incentivo aos usuários de conhecerem lugares e suas informações a respeito. Esta relação

integrada com a visualização híbrida do digital e real de edificações despertaria uma nova experiência usuário-meio urbano, com ampliação do entendimento da cidade contemporânea, podendo inclusive acessar as noções históricas e transformações sofridas (MOURA, 2016).

Ainda com o olhar sobre a aplicabilidade prática da RA como representação mista entre o real e o virtual, Paraizo, Fabião e Medeiros (2017) apresentam em seu trabalho a experiência própria da utilização do recurso para visualização de uma edificação inserida no espaço real destinado à obra. A intervenção de caráter crítico tem como finalidade “inaugurar” virtualmente uma obra atrasada na Universidade Federal do Rio de Janeiro, já que era possível todos os envolvidos no ato visualizarem e interagirem com o edifício virtual.

Nesse caso, *Pokémon Go* não é o assunto principal, mas exemplo de acessibilidade e difusão da experiência entre o real e o digital pela RA, como uma característica significativa dentro do contexto da representação de modelos tridimensionais, que abarcam a função de mediar e permitir o acesso ao conhecimento da Arquitetura e suas demais vertentes ao conhecimento coletivo (PARAIZO; FABIÃO; MEDEIROS, 2017). O fato de estar fisicamente no local de intervenção é conferir à RA *status* de mediadora da construção de um espaço híbrido, fundamentado pelas relações dos usuários, conectados por algum dispositivo, numa interação social e espacial. Por esta relação, a RA permite o estreitamento da relação sócio-espacial, já que o deslocar é necessário para a descoberta de todos os ângulos de um objeto e, assim, o usuário se posiciona com outro olhar e cria novas conexões entre o existente fisicamente e o proposto, ainda digital. A experiência relatada pelos autores pressupõe ainda outra associação temporal, já que se tratou da sobreposição de camadas entre o real, atual e vivido, e o projetado, digital e não construído (PARAIZO; FABIÃO; MEDEIROS, 2017).

3.2.6 Reflexo social

O posicionamento dos pontos fixos de interação e das zonas de geração de *Pokémons* reflete, para Edoardo (2017), mais que uma distribuição baseada na determinação de pontos de interesses citadinos, mas um espelho da situação da

internet no Brasil. Para a autora, o jogo não foi, durante sua pesquisa, somente uma plataforma de divertimento aberta e igualitária a todos os jogadores, por meio de observação participante e de questionário respondido por mil usuários no país durante os quinze dias do lançamento. *Pokémon Go* pode ser lido como um reflexo das “disparidades regionais em termos da implementação e manutenção da infraestrutura técnica de comunicação” (EDOARDO, 2017, p.161).

Seu levantamento inicial mostra a diferença do acesso à internet brasileira, seja móvel ou fixa, com números extremamente distintos quando se relacionados às camadas sociais e o nível de escolaridade, sendo os menos abastados e com menor grau de escolaridade a maior camada distante da rede de comunicação. Por outro lado, não somente relacionada aos pontos citados, a internet é majoritariamente presente no meio adolescente. Estes apontamentos se mostraram próximos aos dados coletados em sua pesquisa, os quais atribuíram maior consistência a sua hipótese (EDOARDO, 2017).

Ao passo que o jogo necessita de deslocamento e conexão ativa com internet, a autora buscou analisar distância percorrida média pelos jogadores, quantidade de recursos interativos do jogo próximos às residências, locais de trabalho e estudo, se havia uso de meios de transporte e tipo de conexão com internet. Ficou comprovado em sua análise a correlação implícita entre recursos disponíveis do aplicativo e a infraestrutura de redes utilizadas pelos jogadores. Enquanto as áreas centrais dos grandes centros possuem melhores aparatos de telecomunicação que aumenta a possibilidade de encontro das interações disponíveis no jogo, tal questão se torna quantitativamente inferior em áreas periféricas, onde são munidas também de pior acesso à rede de dados. Evidencia, ainda, esta redução de interatividade nas cidades de menor porte, observando o mesmo fenômeno “centro x periferia” e distribuição de redes telemáticas (EDOARDO, 2017).

A autora destaca, portanto, indícios da disparidade do acesso à internet móvel no país, que tem entre os motivos a pouca concorrência na prestação de serviços, fruto de monopólio de empresas provedoras dos serviços 3G e 4G, que representam apenas 1% do total de provedores de internet no território brasileiro, segundo levantamento da Anatel (EDOARDO 2017). Estas empresas têm suas prioridades atendidas nos grandes centros de interesse econômico e, também, no limite de um mesmo município, mesmo com área de influência diluída. Também incidem sobre a

disparidade os custos dos pacotes de dados móveis e, no caso das diferenças evidenciadas no jogo, os custos com *smartphones* recomendados, já que alguns com baixo processamento podem comprometer a “jogabilidade” (EDOARDO, 2017).

Em conclusão, aponta a capacidade do *Pokémon Go* como aplicação *online* e locativa de promover outras formas de interação com a cidade e de comportamento das pessoas. Ressalta que a dinâmica, muitas vezes criticada de individualidade e introversão, é contraditória, já que, em seus dados, 60% dos jogadores costumam jogar coletivamente frente à 27% que preferem estar sozinhos em suas incursões pela cidade (EDOARDO, 2017). Esta interatividade é mantida pela participação nas redes sociais e em encontros para tomadas de *Ginásio* ou capturas coletivas. Entretanto, o acesso ainda não é universalizado, caracterizado por maioria de grupos favorecidos, ainda que tenha sido notada a participação com presença plural de usuários. Enfim, jogar e se manter motivado à prática têm caráter desigual e dispare, haja vista relação percebida entre infraestrutura telemática, distribuição de recursos urbanos e aquisição de dispositivos (EDOARDO, 2017).

3.2.7 Monitoramento

A interação delineada pela mídia locativa e estimulada pelos jogos pervasivos não é realizada sem que haja relação de troca de dados em tempo real entre jogador e servidores do jogo. A mesma troca acontece com qualquer aplicação *mobile* que necessite da atualização das informações frente à posição ou ação do usuário. É neste estágio que se inserem as noções de hibridização dos espaços reais e virtuais, onde a ampliação dos domínios informacionais permite ao espaço vivido outra experiência pelo vivente. À esta relação, Barros (2017) buscou a compreensão do controle das ações do *Pokémon Go*, estabelecido por meio dos elementos de monitoramento e rastreamento e seus possíveis impactos nestas novas vivências urbanas.

A autora retoma os preceitos da disciplina cunhada por Foucault para refletir sobre o aspecto social, político, ético e estético, relativos ao controle e a ordenação societários que surgem como lógica do estado na modernidade. Barros (2017) aprofunda a invisibilidade deste aspecto como reconstrução da estrutura de poder

pós-Segunda Guerra Mundial, segundo Deleuze, com formas mais sutis e foco no indivíduo, que coexistem até a atualidade. Estes dispositivos, tidos por Deleuze como “sócio-técnicos”, retomam a dimensão da imbricação das tecnologias de informação e dispositivos no contexto da sociedade.

É com base nesta instrumentalização do controle e do poder que Barros (2017) converge a relação das aplicações baseadas na *web* com a vigilância das mídias, capaz de construir perfis de hábitos e comportamentos de indivíduos pela ação baseada na dispersão de dados dos usuários nas redes. O monitoramento real não é o objetivo principal dos recursos, como em *Pokémon Go*, mas tem a “constituição dos mecanismos de poder um dos efeitos” (BARROS, 2017, p.6).

Apesar de todos os dados criados e coletados sem a percepção do usuário, diversas informações são absorvidas de atividades realizadas de forma deliberada e pública, seja pela difusão de conteúdo ou por postagens em fóruns e redes sociais. Por estes rastros oriundos da interação física e virtual beneficiados pelas tecnologias locativas, Barros (2017) buscou o monitoramento do espaço urbano, utilizando-se da participação em grupos de discussão de redes sociais e de *sítes* colaborativos de rastreamento de interações no jogo, que funcionam a partir do mapeamento dos jogadores que indicam a posição de um determinado *Pokémon* em certo tempo.

Este monitoramento ressalta questões importantes, como hábitos dos jogadores, regiões de maior interesse e maior interatividade, o que reafirma a relação do controle. Controle este possível em função dos estímulos sugeridos pelas estruturas do jogo na cidade, ação que visa atender interesses do próprio desenvolvedor da aplicação. A autora atribui ao ato da ocupação de espaços estar diretamente ligada ao controle ditado pelo *game* não apenas um fator de coação, mas também de levantamento e consolidação de dados locais para outras esferas que não somente a privada, afim de favorecer campos diversos, desde consumo à lazer e segurança.

Acrescenta-se ao diálogo do monitoramento e controle as experiências individuais na cidade, afinal, em meio à intencionalidade da mídia, existe na prática destes jogos uma reconstrução dos sentidos de vivência dos espaços urbanos. Barros (2017) aponta que a distribuição do jogo ainda mediado no meio urbano, como tabuleiro, atribui aos espaços novas experiências, novas construções sociais e novos significados aos usuários, mas alerta para a não distribuição da interatividade

de forma homogênea, sendo as regiões do subúrbio de seu mapeamento as menos citadas.

Por fim, estimula o questionamento sobre as ações de monitoramento e controle como práticas que podem estar diretamente relacionadas ao processo de vivência urbana. A constituição dos dados não produz só um discurso de domínio das máquinas, mas também, de relação de construção mútua, favorecida pela coletividade e desejo de participação ativa dos usuários. E a compreensão das dinâmicas promovidas pelas experimentações espaciais, assim como as possíveis redefinições de usos destes espaços, estão abertas às novas pesquisas (BARROS, 2017).

A pluralidade atribuída ao objeto deste trabalho reforça o caráter questionador da pesquisa científica. Entender o sentido da mídia como apenas agente da comunicação favorece a construção de outros sentidos imbricados na relação entre tecnologia, sociedade e ser. Apesar do olhar ao jogo ditar a regra do entretenimento, suas possibilidades de ferramentas se mostram múltiplas e ricas, sejam em campos do turismo, *marketing*, redescoberta, ressignificação e “religamento” com questões urbanas, motivação educacional ou, como nas últimas temáticas apresentadas, indicador das desigualdades sociais dispostas territorialmente ou instrumento de controle e monitoramento virtual e espacial.

Tanto as aplicações *mobiles* quanto jogos locativos traduzem parte do potencial técnico atribuído sobre as tecnologias locativas para uma linguagem amigável, fornecendo um material vasto para o universo das análises acadêmicas, por sua abrangência e popularidade. No caso de *Pokémon Go*, a simplificação das mecânicas disposta nas telas dos dispositivos esconde recursos complexos de georeferenciamento, geolocalização e RA, que passam, muitas vezes, despercebidos pelas mãos dos usuários motivados e engajados pela dinâmica da *gameficação*.

Atentar-se para estes fenômenos, como caso do jogo em questão com seus milhares de usuários que jogaram pelo menos uma vez, e descortinar a barreira do objeto como apenas entretenimento permite explorar seus recursos para além da brincadeira, como outra maneira de enxergar, explorar, vivenciar e significar a cidade. Estes outros sentidos, confiados nesta investigação, se dão pelo reconhecimento do território como parcela fundamental para a relação construída entre ser e espaço, não mais representado por espaço-área delimitado apenas por

fronteiras administrativas e políticas, mas como espaço relacional, amorfo e dinâmico, tomado pelas construções simbólicas dos viventes e seus hábitos, seus usos, suas experiências e suas apropriações.

Desta interface, busca-se a compreensão das suas marcas sob as bases ambientais e procura-se perceber como toda a dinâmica potencialmente globalizante pode permear as redes, confrontar os territórios locais e estabelecer a relação dinâmica defendida pelo sentido do lugar. Parte-se, portanto, da análise do território, como elemento espacial complexo, relacional e social, e suas incursões pelas espacialidades físicas e virtuais. O capítulo seguinte visa situar o universo analítico das questões constituídas no espaço sob o olhar atento das dinâmicas contemporâneas de conectividade móvel em redes informacionais, bem como as ferramentas já demonstradas pelo jogo *Pokémon Go*: a RA locativa. A partir deste núcleo teórico, aponta-se um instrumento capaz de determinar a leitura das relações estabelecidas entre os pontos de interatividade físico-virtual na constituição deste território.

4 TERRITÓRIOS: ENTRE O CIBER E O ESPAÇO

4.1 TERRITÓRIOS CULTURAIS, O HIBRIDISMO E OS TERRITÓRIOS INFORMACIONAIS: TERRITÓRIOS AMPLIADOS

As cidades com o passar do tempo, consolidam-se como marcas da ação social advindas do desenvolvimento técnico, da implementação de novas tecnologias e da adequação às demandas de uma sociedade em sua época particular. Mudam-se os veículos, alteram-se os pavimentos; muda-se a velocidade dos deslocamentos, alteram-se as sinalizações, as medidas de segurança e a percepção do espaço vivido, bem como sua simbolização.

As marcas das temporalidades permanecem como “rugas” no espaço, não apenas do ponto de vista material, mas também, como interferências sociais e geográficas. Tais marcas reafirmam a mutabilidade da cidade como organismo que se adapta às necessidades do período a partir dos sistemas de objetos, de ações e técnicos (SANTOS, 2014). Algumas das marcas que têm sido deixadas e que continuam a se desenvolver são as das redes telemáticas (LEMOS, 2005).

Segundo Santos (2014, p. 177), as épocas se distinguem pelas técnicas e por algumas formas de produção, tais como as “[...] formas de relacionar os homens entre eles, formas de informação, formas de discurso e interlocução”. Assim, o geógrafo completa que vivemos hoje em uma época de grandes influências das técnicas informatizadas, advento do intenso desenvolvimento computacional e comunicacional iniciado no pós-Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o qual a denomina de meio técnico-científico-informacional. Este meio se caracteriza por uma convergência entre técnica e ciência sob o comando do mercado global, onde os objetos técnicos são “[...] ao mesmo tempo técnicos e informacionais. [...] [sendo que] a ciência e a tecnologia, junto com a informação, estão na própria base da produção, da utilização e do funcionamento do espaço e tendem a constituir o seu substrato” (SANTOS, 2014, p. 238).

Ao evocar o meio técnico-científico-informacional como classificação do tempo vivido na contemporaneidade, Santos (2014) apresenta um fator preponderante: a concepção da informação imbuída nas técnicas, nos objetos, nas

ações e, por consequência, no espaço. Deste conceito, no qual a informação permeia diversas camadas, emerge a necessidade da compreensão do estado social da sociedade atual, classificada por Castells (1999, p. 565) como sociedade em rede: “[...] redes constituem a nova morfologia social das nossas sociedades, e a difusão da lógica das redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos, de experiência, poder e cultura”. A confluência destes fatores, tempo, técnica e processos conformadores da sociedade supracitada é, para este estudo, a base da temática territorial.

Os territórios não são somente produtos de divisões administrativas ou relações de um poder hegemônico estatal, afinal, perpassam por diversas instâncias, como simbólicas, culturais, econômicas e naturais. Até a década de 1940, o interesse da Geografia Cultural era na compreensão das marcas que a cultura imprimia na paisagem ou na noção de gênero de vida. Ainda assim a noção cultural se aproximava mais do materialismo que da evolução dos estudos antropológicos sobre a cultura mental. Foi a partir de meados da década de 1970 que acontece a renovação da Geografia Cultural, passando a se inserir na vertente humanística e se propondo à análise das relações entre cultura e vida social e sua relação espacial (COSTA; ROCHA, 2010).

Munidos pelo objeto comum da Geografia Cultural, os estudos culturais foram uma resposta a um mundo em transformação no fim dos anos 1970, quando as mudanças do campo dos produtos culturais e das práticas cotidianas se faziam presentes. Interdisciplinar por natureza, os estudos culturais favoreceram o incremento de pesquisas acadêmicas com foco nas experiências habituais que não eram parte dos discursos científicos (MARTINO, 2012). Subsidiária, então, como objeto dos estudos acadêmicos, as práticas desde mais singelas, como acompanhar a televisão, assistir um filme ou ouvir uma música, diretamente com as construções dos processos sociais, os quais se propunham analisar de dentro, “[...] mas, ao mesmo tempo, com um olhar crítico e questionador das próprias atividades” (MARTINO, 2012, p. 99).

Do desenvolvimento das questões relacionadas à compreensão da Geografia como forma de análise do espaço sentido, percebido e vivido, se faz necessário um completo rompimento às pesquisas e metodologias das tradições geográficas. Ora, a tradição da Geografia física se instrumentava descritivamente, avançara como foi dito – até a Nova Geografia – para práticas cada vez mais positivistas e cientificistas.

Postulantes da Geografia crítica, as Geografias culturais, humanas e fenomenológicas tiveram que se estruturar sob a égide da subjetividade humana, muitas vezes já abordadas em outras áreas tais como estruturas basilares aos estudos culturais. As pesquisas recaíram sobre as questões do indivíduo no espaço como as práticas sociais e relacionais, enquanto as noções de pertencimento, apropriação e corporeidade. Assim as metodologias se valeram da observação das manifestações dos fenômenos, da leitura dos hábitos, das ações e discursos (MARTINO, 2012).

Em vista à temática da presente pesquisa, busca-se o amparo nas vertentes humanistas e culturalistas, junto às respectivas definições sobre território e suas abordagens temáticas. A partir da aproximação das relações técnica-informacionais, dos recursos móveis e das aplicações que provoquem a junção de camadas vividas corporalmente e virtualmente, pretende-se compreender as relações de um território simbólico, híbrido e, por sua vez, múltiplo.

Ao definir território em sua Obra, Rogério Haesbaert (2006) lembra dos múltiplos usos do termo em outras áreas do conhecimento para definir relações espaciais. Após buscar as origens do conceito na Geografia e de se apoiar em definições do materialismo histórico e dialético, o autor aponta a necessidade de superar a abordagem material/ideal do território, envolvendo ao mesmo tempo sua “[...] dimensão espacial material das relações sociais e o conjunto de representações sobre o espaço ou o ‘imaginário geográfico’ que não apenas move como integra ou é parte indissociável destas relações” (HAESBAERT, 2006, p. 42). Deste modo, o território não é apenas uma porção de terra, mas também, “[...] produto da apropriação/valorização simbólica de um grupo em relação ao espaço vivido” (HAESBAERT, 2006, p. 40). A cultura e suas manifestações cotidianas configuram territórios simbólicos cada vez mais diversos, conformados pela experimentação de um indivíduo ou grupo e que desenvolve, de alguma forma, um laço com o local.

O território para o autor é político, conformado pelas relações de poder de diversas instâncias; econômico, definido por relações de ordem econômica, financeira, ponderada por recursos ou pelo confronto entre classes; e cultural ou simbólico-cultural, visto a partir da ótica da apropriação simbólica de um espaço vivido (HAESBAERT, 2006). Define-se particularmente a perspectiva do território simbólico, no qual o processo de apropriação territorial, por meio da simbiose entre espaço vivido e ciberespaço, se faz objeto deste estudo.

Haesbaert (2007) analisa a apropriação em consonância ao pensamento construído por Henri Lefebvre, filósofo e sociólogo francês, quando apropriação e dominação se mostram diferentes. A dominação se caracteriza por um processo de posse, de configuração de propriedade, ao passo que a apropriação é uma dinâmica de caráter simbólico, relacionado ao valor de uso. Se a apropriação simbólica se caracteriza pelas dinâmicas do uso e se vale das experiências vividas, prefigura-se uma noção de território múltiplo e complexo, reconhecido subjetivamente, ainda que persista uma condição homogeneizadora do “Estado territorial moderno” (HAESBAERT, 2007).

O território sempre inclui a territorialidade, mas não envolve obrigatoriamente a existência concreta de um território (HAESBAERT, 2008b). Por esta ótica, podemos repensar a afirmação de Pierre Levy (1996) de que o processo de virtualização é essencialmente desterritorializante: do ponto de vista de perda de relação com um espaço, esta ponderação pode ser reconfigurada pela utilização do conceito de multiterritorialidade. Ao que se explica, o processo de desterritorialização é sempre um processo de reterritorialização, portanto, múltiplo – ao se desligar de um território, liga-se a outros (HAESBAERT, 2006; 2007; 2008a; 2008b). Compreender as multiterritorialidades é compreender os espaços como flexíveis, reconfiguráveis e dinâmicos, como camadas funcionais que podem ser “refeitas” pelas relações simbólicas.

A vivência territorial perpassa por relações afetivas, sociais, materiais, sagradas ou mesmo virtuais, construídas em um espaço. Esta condição fluida das dinâmicas de um espaço de fluxo (CASTELLS, 1999) se encontra com os novos aspectos da mobilidade contemporânea, mobilidade capaz de reconfigurar a relação da compressão tempo-espaço (HARVEY, 2008), seja por meio físico ou virtualizado, seja por um acesso a sistemas informacionais de comunicação (HAESBAERT, 2008b). “Aí, o movimento ou a mobilidade passa a ser um elemento fundamental na construção do território” (HAESBAERT, 2007, p. 28), portanto, facilitador da condição de uma hibridização cultural e ponto preponderante à construção multiterritorial (HAESBAERT, 2008b).

Assim, é configurado o híbrido, marcado pela convecção multiterritorial e multicultural a partir dos processos de mobilidade e compressão tempo-espaço. Um processo associado não com a desterritorialização, mas relacionado à mistura

proposta por Massey (MASSEY, 2000), onde se enalteceria o sentido global do lugar e não a completa reconfiguração globalizada sobreposta ao local.

Esta condição múltipla, amplamente relacionada às novas dinâmicas sociais, também é defendida pelo geógrafo francês Guy Di Méo (2004), ao afirmar que não somos mais detentores de apenas um território, pois “[...] hoje de um modo bastante claro, não pertencemos mais a um grupo social único, a somente um território. Nossa acentuada mobilidade amplia o campo de nossas experiências sociais e espaciais” (DI MÉO, 2004, p. 348). A forma efêmera que tratamos e relacionamos com o espaço nos convida a novas relações sociais, sendo importante considerar as dinâmicas constantes de trocas entre redes informacionais, pois constituem num ponto relevante à análise destas condições híbridas.

Assim, o aumento do número de aplicações locativas tem retomado a dimensão vivida no espaço virtual informacional. É cada vez mais comum que as tecnologias móveis detectam onde seus usuários se encontram, afinal, aparelhos munidos de sistema de localização (GPS, por triangulação de antenas de telefonia ou de protocolo de internet) são atualmente mais acessíveis e diversos. Desta forma, a presença do usuário sobre o espaço tem completa relação com informações trocadas virtualmente, o que configura outra abordagem sobre os territórios.

Alguns pesquisadores procuram definir territórios que caracterizam a relação humana com a rede comunicacional. No artigo de César Steffen (2008), “Espaços digitais: a territorialidade midiática”, o território é utilizado como endereço eletrônico, como o domínio para acesso no qual se vincula determinada informação, sendo restrito a um código informacional. Com essa mesma abordagem no artigo “Territorialidades virtuais: identidade, posse e pertencimento em ambientes multiusuário online” (FRAGOSO, REBS; BARTH, 2011), os autores trazem a territorialidade ligada a processos de apropriação dentro de plataformas virtuais. Destarte, estabelecem uma ligação notável quanto à noção do conceito mesmo que não seja definido por práticas físicas, mas sobretudo com a questão relacional concretizada nas camadas de sociabilização das redes informacionais.

Tal como em “Território e materialidade: *Wikileaks* e o controle do espaço informacional” (FIRMINO, 2011), o autor discorre sob os conceitos geográficos de territorialidade do ponto de vista de poder e dominação, para buscar estabelecer uma relação jurídica e de controle sob as ações estabelecidas no espaço

informacional. De fato, a contribuição dos autores às possibilidades de conformação territorial em relação ao ciberespaço é de extrema importância, porém, para o presente objeto, ainda falta a relação simultânea destes territórios à experiência corporalmente vivenciada no espaço material.

Antônio Bernardes (2012) se aproxima muito da proposta e busca estabelecer a relação ontológica do internauta, caracterizando a noção deste usuário, quando em uso da internet, como um modo-de-ser no mundo, portanto, dotado de suas territorialidades. No entanto, seu estudo salienta a condição do internauta perante o uso de uma máquina estática para seu acesso, o microcomputador. Como o próprio autor aponta, a pesquisa direciona questionamentos de um mundo em movimento e, por este movimento, também aponta a notória questão do crescente acesso ao uso da internet em suas variadas maneiras. Por fim, questiona parte do que pretende-se abordar: “os lugares possuem que tipo de significação para certo homem quando ele está em deslocamento e utiliza a Internet?” (BERNARDES, 2012, p. 253).

De certo, como já aponta Bernardes (2012), existe uma ampliação dos recursos locativos no Brasil, segundo pesquisas no ano de 2015 (CAMPOS, 2016). Portanto, apesar da relação bem estabelecida do modo-de-ser do internauta, buscase uma leitura a partir da noção de ubiquidade informática, na qual grande parte da população usuária de internet móvel está incluída. Uma conexão quase constante, partindo de um meio crescentemente como prótese.

Entende-se que a relação do ser com o meio ultrapassa a materialidade dos espaços vividos e a imaterialidade dos espaços virtuais. Sua identificação e seu pertencimento nestes espaços são resultados das multiterritorialidades vivenciadas e, assim, deve-se compreender o ciberespaço como um instrumento de influência e reconhecimento nos indivíduos. Tecnologias como a RA podem contribuir para uma experiência ainda mais amplificada da relação informacional com os espaços urbanos, pois funcionam como uma “lente” capaz de decodificar dados, imagens, sons e textos, configurando uma camada virtual imbricada na materialidade espacial.

Em seu artigo “*New media and urban motilities: a territorialologic point of view*”, Andrea Mubi Brighenti (2011) afirma que este tipo de mídia imersiva altera a paisagem urbana, *urban landscape*, e que esta paisagem urbana passaria a ser *datascape*, uma paisagem de dados (em tradução literal). Afirma, ainda, que estas noções de realidade se situam além da dicotomia entre o espaço real e o espaço

virtual, o que configurariam realidades não somente aumentadas, mas mistas ou híbridas.

André Lemos (2007) busca configurar uma leitura de um território misto, caracterizado pela relação material e comunicacional, os territórios informacionais. Estes seriam híbridos, configurados pela dependência da relação do ciberespaço imbricado a um território físico, por intermédio de alguma conexão à internet. Seria o local da manifestação do espaço virtual comunicacional em um espaço material. Enfim, “[...] por territórios informacionais compreendemos áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano” (LEMOS, 2008, p. 220). O conceito proposto por Lemos se mostra relacional, principalmente no que tange a abordagem humano-tecnologia-meio, uma plataforma ampla de discussão que deve garantir o diálogo entre o meio informacional e o meio físico marcado pelas dinâmicas da mobilidade (LEMOS, 2007).

O acentuado caráter flexível dos territórios informacionais se dá por meio da conexão de dispositivos a uma rede móvel ou sem fio. Por exemplo, um ponto de acesso à internet, por redes WiFi, em um parque remete-se ao caráter de território informacional, “[...] distinto do espaço físico parque e do espaço eletrônico internet” (LEMOS, 2007, não paginado), um novo espaço, um híbrido.

Os territórios informacionais se conformam por meio dos vínculos de pertencimento atribuídos às atividades sociais, as quais se dão neste meio físico/digital. Com base em Alain Bourdin, sociólogo e urbanista, Lemos afirma que vínculos sociais conformam territórios de pertença, uma construção social do lugar sobre o espaço genérico. Esta forma de visão de lugar atribui a forma de construção social-individual e da relação deste indivíduo com outros, fundada na relação não só presencial, mas pela comunicação (LEMOS, 2007).

“A ideia de território informacional está vinculada a essa forma identitária, criando um ‘lugar informacional’ que se diferencia do espaço abstrato” (LEMOS, 2008, p. 221), sendo o espaço do modo de ser do humano, o lugar da apropriação simbólica, um território relacional na experiência espacial do real. Por ser um híbrido, onde coabita a entidade física espacial e também a eletrônica comunicacional, Lemos (2007) caracteriza este território como “heterotopia foucaultiana”.

Retomando o texto de Foucault (2001) “Outros espaços”, o conceito de heterotopia surge em oposição ao de utopia, na necessidade de descrição de outra

definição espacial: por *hetero* entende-se múltiplo, variado, diferente e por *topos*, lugar. Para o autor, o conceito apresenta uma série de características, tais como a presença simultânea do real e do mítico, que chega a afirmar a não existência de nenhuma cultura no mundo que não constitua deste ponto. De forma parecida, afirma ser a heterotopia o espaço capaz de justapor vários espaços em um só lugar real e que estas estariam ligadas frequentemente a outra construção temporal, um recorte e, posteriormente, uma acumulação de tempos (FOUCAULT, 2001). Assim, o território informacional dá novos contornos à heterotopia, pois o compreende na dimensão do ser. A construção heterotópica do espaço soma-se ao sentido relacional da significação construída pelo indivíduo, quando realiza o acesso à dimensão do ciberespaço em meio ao espaço vivido.

O artigo “Memórias soteropolitanas” (LEMOS; QUEIROZ, 2012) relata a experiência do desenvolvimento e da análise de um projeto de RA na cidade de Salvador, Bahia, com propósito de valorização histórica e reapropriação e inclusão social a partir do uso da tecnologia, combinando fotos antigas geolocalizadas à paisagem da cidade. O projeto proporcionou de forma simples a reconexão de usuários, a partir da leitura “aumentada” do lugar pelo uso do dispositivo móvel como lente, que proporcionou a decodificação da paisagem real somada às fotografias históricas. A inclusão se deu na “aproximação social da tecnologia” (LEMOS; QUEIROZ, 2012, p. 135).

Podemos observar o uso da RA locativa como uma ferramenta capaz de construção simbólica, por sua vez uma apropriação espacial, portanto, um meio de conformação multiterritorial. Seja com aplicações que aproximem o usuário pelo sentido histórico e afetivo, do lugar, através da leitura e aproximação da identidade patrimonial, ou pela interatividade das anotações eletrônicas ou jogos locativos. “Qualquer espaço pode transformar-se no ‘meu território’ já que passo a controlá-lo informacionalmente” (LEMOS, 2008, p. 217). Estas tecnologias que expandem a percepção do espaço permitem experiências singulares, capazes de trazer novos símbolos e significados aos locais e favorecer a produção de multiterritorialidades, pois mais do que perder territorializações construídas, intensifica-se um processo de (re)territorialização múltiplo (HAESBAERT, 2008a).

Somada ao conceito de Lemos dos territórios informacionais (2007; 2008) a indissociável relação travada entre a RA locativa e o ponto que se refere no espaço, propõe-se o entendimento espacial, acrescido de novas camadas da experiência

cotidiana localizadas como um território (informacional) ampliado. Distingue-se, no entanto, do conceito inicial que remete ao acesso de toda camada de dados, por uma rede telemática, a especificidade de dados relacionados à localização de onde o usuário acessa, a fim de que seja expandida a experiência espacial e temporal vivida. Há nesta distinção a atribuição da interação realizada pelo acesso a funções, textos, vídeos, áudios, modelos tridimensionais ou outras construções multimidiáticas unicamente acessíveis quando a pessoa se encontra num local e tempo determinado. Enfim, uma experimentação corpórea híbrida do espaço de múltiplas camadas, físicas e virtuais. Trata-lo como ampliado, retorna às origens do termo aumentado da RA já citado, em alusão a um território acrescido de informações virtuais que tem como referência o mundo real, como forma de expandir os sentidos do lugar.

Compreender os fenômenos territoriais em meio às relações comunicacionais da sociedade contemporânea impulsionam o diálogo recorrente do planejamento urbano, ora visto que as dinâmicas das cidades são e devem ser preponderantes às relações abordadas nos atos de desenho urbano e também nos instrumentos de regulação. Incluir as práticas cidadinas relacionadas ao uso das mídias na conformação territorial implica em estruturar as cidades como dinâmicas, reordenadas a partir das leituras múltiplas das camadas dos lugares, sendo possível de contribuir com abordagens patrimoniais, identidades locais e relações de pertencimento.

Ante a demonstrar a construção humana de territórios em uma pesquisa de campo, faz-se necessária a estruturação do objeto observado e os instrumentos de análise. Para leitura desta concepção territorial marcada pelas experiências espaciais híbridas e simultâneas do virtual e do real, é necessária uma abordagem metodológica relacional dialética, que permita a um mesmo aspecto analisado sua ponderação e contraposição.

Recorre-se, portanto, ao estudo da teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre. O autor se destacou pelo vasto material desenvolvido, que perpassa diversas relações da vida cotidiana, o urbano, a modernidade e a cidade. Sua ampla produção acadêmica aconteceu em um momento de virada sob os estudos do espaço como elemento não apenas euclidiano, isotrópico ou infinito (LEFEBVRE, 1991). Para o autor, o espaço se torna um produto social por uma produção societária que se dá em várias instâncias sob uma dinâmica dialética. É sob este

ponto que se busca na teoria lefebvriana o amparo metodológico para a análise dos territórios ampliados, uma observação multidimensional que permita dialogar com as perspectivas materiais e imateriais para conformação desta territorialidade.

4.2 A TRIADE ESPACIAL DE HENRI LEFEBVRE E OS TERRITÓRIOS AMPLIADOS

Compreender um território, bem como aferir sua construção social, requer instrumentos que possam apresentar sinais/marcas da relação estabelecida entre o ser humano/sociedade com alguma representação espacial. Não se trata fundamentalmente da fisicalidade dos espaços urbanos ou arquitetônicos, pois já fora demonstrado que também podem ser pautados pela virtualidade das relações construídas em rede de dados digitais, a qual configura um espaço não sólido, o ciberespaço. Portanto, anterior à apresentação dos dispositivos de análise dos territórios ampliados, é necessária a interpretação das questões que tangem o espaço, a base da apropriação.

De fato, as diferenças que tangem os conceitos de espaço e território foram discutidas e suas diferenças teóricas delimitadas. Félix Guattari (1985) distingue de forma objetiva tais conceitos: o território está ligado à ordem das relações sociais que ocupam um espaço e este se vincula às relações funcionais dos seres. Portanto, o primeiro carrega consigo a carga subjetiva sociológica que, de alguma forma, o delimita e o segundo se dá na referência direta aos conjuntos de objetos contidos.

Ao que determina o geógrafo Claude Raffestin (1993), o território se dá a partir do espaço e se vale de Lefebvre para demonstrar o percurso de um a outro: um processo de modificação do espaço inicial, uma apropriação do ator sintagmático, seja concreta ou abstrata. O espaço apropriado ou dominado absorve marcas do ator que revelam relações de poder. Deste raciocínio, o autor determina que:

Evidentemente, o território se apoia no espaço, mas não é o espaço. É uma produção, a partir do espaço. Ora, a produção, por causa de todas as relações que envolve, se inscreve num campo de poder. Produzir uma representação do espaço já é uma apropriação, uma empresa, um controle

portanto, mesmo se isso permanece nos limites de um conhecimento. (RAFFESTIN, 1993, p. 144).

As definições acima carregam a noção de territorialidade como algo produzido a partir de um espaço ainda não relacional. O território é, portanto, produto e, por produto, subentende-se como parte final de um processo. Neste sentido, Lefebvre (1991) propôs uma análise multifocal sobre o espaço social a fim de determiná-lo como produto social. Seus estudos, apesar de serem parte das construções teóricas acerca da conceituação do conceito de território pelos autores supracitados, não se formalizam como tal. Henri Lefebvre em seu processo de pensar diferentes tipos de espaço, atribui ao primeiro sentido do termo, aquele da representação espacial de Raffestin, tal como espaço-natureza e os produtos sociais de formação relacional, como espaços sociais (LEFEBVRE, 1991).

Lefebvre (1991) aponta que, após meados do século XX, com a consolidação do Estado moderno ao redor do mundo, grandes transformações tomaram as sociedades. O peso do Estado se impõe sobre os modelos sociais e, juntamente, impõe planos e formas ordenadoras às cidades. A este espaço do planejador, tecnicizado, normatizado, o autor dá o nome de espaço absoluto, um conceito espacial pautado na lógica capitalista do controle e do funcionalismo, tão próximo das relações de produtividade, onde também os cidadãos são partes do produto que deve trafegar de forma eficiente pela malha urbana.

Ao passo que os espaços planejados foram construídos, surgia o ímpeto da produção social espontânea, um movimento dos corpos cidadãos que apropriam do espaço, anteriormente dominado pelo Estado, em um movimento de produção espacial. A produção espacial não é, para o autor, um movimento de construção físico, mas sociológico. O espaço social investigado é, portanto, um produto da sociedade, que se dá em meio à cotidianidade pela interação complexa de atores urbanos das diversas classes que ali se encontram ou relacionam (LEFEBVRE, 1991). Ademais, a produção proposta é, como reforçada por Saquet (2013, p. 54), “diretamente ligada à reprodução das relações de produção, explicada a partir da teoria do valor de Marx”. Ainda segundo Saquet, o ciclo “produção-circulação-troca-consumo”, estabelecido por Marx, confere marcas espaciais que, mesmo em relações contraditórias dispostas espacialmente. Determinam mais que uma relação de coisas ou de objetos no espaço como espaço passivo, mas como “resultado dos interesses dos produtores do espaço na prática social cotidiana” (SAQUET, 2013, p.

54). Assim, tem na relação entre espaço e produção, segundo proposta Marxista, a constituição da intenção de um agente produtor e, portanto, o espaço como ativo em sua produção.

Cristian Schmid (2012), ao tratar da teoria da produção espacial lefebvriana, atenta para pontos muitas vezes negligenciados, mas de fundamental importância para a construção do instrumento teórico-metodológico do autor: 1) a relação dialética não binária, baseada em Hegel, Marx e Nietzsche, por tanto triária; 2) a teoria própria de linguagem estabelecida com base em Nietzsche; e 3) a contribuição da fenomenologia francesa pelos autores Maurice Merleau-Ponty e Gaston Bachelard.

O destaque do pensamento dialético de Lefebvre se dá pela aproximação de campos filosóficos fundamentalmente desassociados, o idealismo e o materialismo. Não que a aproximação seja uma completa fusão de correntes tão distintas, mas, ao aproximá-las, o autor instaura um movimento de interação das bases ideológicas, “sujeito x objeto”, que estabelece a realidade como ação sincrônica entre subjetividade e matéria. As dimensões permanecem simultaneamente com suas diferenças, mas se encontram em interação, ainda que contraditório, “nesse processo que inclui a ‘unidade da diversidade’, que a realidade se transforma e que é possível se produzir conhecimento” (HAESBAERT, 2002, p. 23).

No cerne deste pensamento dialético, Schmid (2012) aponta o termo alemão *Aufheben des Widerspruchs* usado por Hegel, traduzido pelo primeiro como “suprassunção da contradição”, o que coloca a busca não por uma verdade absoluta, mas por uma resposta que carrega iminentemente o apontamento para uma nova contradição. Neste ponto, Lefebvre já enuncia a relação da linguística com seu método analítico, pois reforça que o reconhecimento de um termo só é alcançado em relação a outros e, por sua vez, quando da sua própria negação (SCHMID, 2012). Não obstante, com a presença de Hegel em seu trabalho, Lefebvre questiona o fato da dialética puramente hegeliana não ser suficiente para análise da realidade. Neste ponto, vale-se novamente de Marx que atribui à dialética de Hegel ao processo material da produção social (SCHMID, 2012).

Apesar do prenúncio da teoria linguística ter sido, nesta pesquisa, colocada como uma aproximação aos conceitos hegelianos, é em Nietzsche que se fundamenta sua abordagem. A conexão do signo metamorfoseado pela poesia, na concepção de Nietzsche, não se trata da arte erudita, mas da arte cotidiana e da

vida com a racionalidade marxista, que permita a elucidação do devir (LEFEBVRE, 1991). Assim, sua dialética é descrita como crítica a Hegel (linguagem e pensamento), baseada em Marx (prática social material) e Nietzsche (ato criativo, arte). Em suma, a dialética tridimensional de Lefebvre “pode ser compreendida como a contradição entre pensamento social e ação social, suplementada pelo terceiro fator do ato criativo e poético” (SCHMID, 2012, p. 96).

O avanço da sua teoria de linguagem para uma análise triplamente avaliada é apontada por Schmid (2012) como fundamental para o entendimento da teoria da produção do espaço. Nesta, a interpretação de um ponto (como signo de linguagem) acontece em três momentos de alternância analítica, sobretudo pela negação, são determinadas então três dimensões linguísticas que posteriormente serão atreladas à uma dimensão espacial: a paradigmática, sintática e simbólica. Aos sistemas de significados do signo, a dimensão paradigmática correspondente a uma ação metafórica. A dimensão sintagmática se deve à relação metonímica, como na poética de Nietzsche, como possibilidade de troca equivalente de um termo por outro a partir de outro ponto de vista. E a dimensão simbólica “constitui a base do imaginário social, que é diferente do imaginário individual” (SCHMID, 2012, p. 99).

“A partir deste ponto de vista, tudo, música, pintura, arquitetura é linguagem. O próprio espaço, reduzido à signos e aos conjuntos de signos se torna parte do conhecimento assim definido” (LEFEBVRE, 1991, p. 133, tradução nossa). A partir daí, Lefebvre retoma que, até certo ponto, as ações no espaço podem ser lidas como sistemas de palavras. É desta condição que propõe a análise tridimensional da produção do espaço, composta pela: prática espacial, representação do espaço e espaço de representação; cada uma análoga respectivamente a uma dimensão linguística mencionada.

A prática espacial é determinada como “a dimensão material da atividade e interações sociais” (SCHMID, 2012, p. 100). Por se tratar de forma análoga à dimensão sintagmática, compreende no âmbito do cotidiano o sistema de redes de comunicação e de convívio social, resultado da articulação e do vínculo com objetos ou mesmo com práticas que ocorrem. Estas conexões e estruturas sociológicas residem, portanto, sobre uma base material – em exemplo, Schmid (2012) cita a morfologia espacial, o espaço construído.

Equivalente à dimensão paradigmática da teoria da linguagem, portanto metafórica, a representação do espaço se apresenta no nível do discurso, da fala,

logo são descrições para Lefebvre (1991) como a perspectiva, plantas técnicas, mapas, fotos, símbolos e outras informações que podem ser lidas e interpretadas. Tal como o sentido de metáfora, a representação do espaço pode ser substituída por outra de forma análoga, que apresente similaridades e diferenças em alguns aspectos. São os espaços planejados para serem produzidos, muitas das vezes idealizados por agentes de disciplinas especializadas, a Arquitetura, o Urbanismo e a Geografia (SCHMID, 2012).

Por sua vez, a terceira dimensão é a dos espaços de representação, que se associam à dimensão simbólica da teoria linguística. Esta dimensão não se refere ao espaço como matéria propriamente dita, mas a condição relacionada a sua construção simbólica, um processo de significação que religa a um símbolo (material) (SCHMID, 2012). Estes símbolos presentes no espaço podem estar atrelados tanto ao natural, como a presença de vegetação ou a relação de apropriação de formações topográficas acentuadas, quanto a objetos e artefatos, mobiliários, estátuas, monumentos ou edificações. Schmid (2012) atenta ainda para a possibilidade da combinação de ambos na configuração da paisagem.

Desta forma, permite-se a análise do espaço social sobre as três dimensões imbricadas e interconectadas. A prática incorporada na noção material confere às atividades a base física da interação social que, definida como discurso, demarca o espaço como uma representação. Por sua vez, esta garante a referência comunicacional ou confere um modo de organização que permite a atribuição dos fluxos e simultaneamente redefine a atividade. “Na terceira, a ‘ordem’ material que aflora na superfície pode tornar-se ela mesma um veículo transmitindo significados” (SCHMID, 2012, p. 101), não obstante, o desenvolvimento do simbolismo espacial configura um código social presente no espaço.

Cabe aqui ainda explorar o terceiro ponto salientado por Schmid (2012) como de grande importância na teoria espacial lefebvriana: a fenomenologia francesa que dispõe ao autor a relação aproximada do sujeito pelo sentido do percebido, concebido e vivido. Entretanto, apesar do valor proferido à corrente filosófica, Lefebvre mantém um posicionamento tanto quanto cético e atribui elementos da tríade espacial para basear a relação individual sob a materialidade. Afirma, portanto, que a proposta de Lefebvre é de uma fenomenologia materialista, cuja tríade, “ao mesmo tempo, individual e social; não é somente constitutiva da auto-produção do homem, mas da auto-produção da sociedade” (SCHMID, 2012, p. 103).

Sob este aspecto, Lefebvre apresenta outros três elementos parte da sua teoria da produção do espaço: percebido, concebido e vivido (1991, p. 40). Esses espaços não aparecem desassociados da tríade previamente apresentada, pelo contrário, tratam-se de uma porção indissociável que contribui à análise explanada uma forma de somar a sua perspectiva epistemológica um movimento do “sujeito que pensa, atua e experimenta para o processo de produção social do pensamento, ação e experiências” (SCHMID, 2012, p. 104), uma forma de reafirmar a formação espacial sob a presença de um corpo (Figura 9). A confluência dos pontos propostos é o que configura o cerne da teoria lefebvriana, associação da “materialidade da



Figura 10 – Tríade dialética lefebvriana
Fonte: Autor, 2018

prática social e o papel central do corpo humano” (SCHMID, 2012, p. 105).

O espaço percebido tem aspecto sensorial que propicia a percepção associada diretamente à prática espacial, como forma de compreensão total do espaço por meio de todos os sentidos corporais. Aqui, reforça que os sentidos percebidos estão ligados intrinsecamente à materialidade que constitui o espaço. O espaço concebido precede à percepção e é atrelado à representação do espaço, retomando o espaço à dinâmica da produção do conhecimento, do pensar, da experiência de articular os elementos para determinado fim. Já o espaço vivido advém da experiência no espaço, o processo de significação do espaço de representação. À esta condição, apesar da análise crítica permitir atribuir diversas

condições do vivido, existirá sempre o não dito ou o que não pode ser expresso que se manifesta apenas na arte (LEFEBVRE, 1991).

Haja visto que, para a realização desta pesquisa que tange os territórios informacionais ampliados, vê-se a necessidade de uma ordenação dialética entre as construções reais-virtuais, tem-se, por isto, seu instrumento metodológico na produção espacial de Lefebvre. A aproximação da realidade material indissociável à um corpo agente com a sobreposição da instância digital só é possível em uma análise multifocal, que permita considerações diversas sobre mesmo objeto e que conflua para um mesmo objetivo, atestando a produção de um espaço social respaldado pela compenetração de sentidos materiais e imateriais.

Sob a perspectiva da territorialidade e multiterritorialidade, Haesbaert (2007) pondera que a categorização do objeto de estudo de Lefebvre, a do espaço, apesar de sua complexidade, se diferencia, sim, das noções de território. O espaço produzido pela dinâmica tridimensional não se trata de um espaço base, antecessor ao território, mas produto social e, por isso, sua diferença se dá nas relações de poder que constituem as dinâmicas de territorialização (HAESBAERT, 2007).

Não obstante, é importante retomar a relação apontada por Barros (2017), quando tratou um estudo sobre o monitoramento e controle por meio do jogo *Pokémon Go*. A autora parte do que Gilles Deleuze trata por estudos sócio-técnicos, para associar a contribuição tecnológica nas diversas esferas da sociedade com elementos fundamentais de consolidação da sociedade de controle. Deleuze (1992) inicia seu discurso descortinando a necessidade de qualquer ficção científica para a construção de algum mecanismo de controle capaz de fornecer informações de posição de um determinado ser no espaço. Ao que se coloca, pode-se de forma análoga associar os novos instrumentos de comunicação. Sua capacidade locativa e ubíqua são, ao mesmo tempo, acesso e controle e, assim, “nessa estrutura de poder, que se fundamenta na relação entre técnica e sociedade, vê-se a transversalidade do controle” (BARROS, 2017, p.5), uma dinâmica que exclui a necessidade unicamente da relação espacial e temporal, mas que pela mediação do instrumento se dá integralmente e ininterruptamente.

Há, portanto, a necessidade de observar que o modelo da tríade de Lefebvre, a experiência do real-virtual-híbrido, que sempre ocorrerá sob a mediação de um artefato que não permite a dinâmica acontecer sem alguma forma de controle, seja no direcionamento da ação ou na captura de dados do usuário. É desta forma,

baseada neste ferramental e nesta condição de Deleuze (1992), que se busca destacar na experiência entre cidade e pontos do jogo *Pokémon Go* a construção de (multi)territórios ampliados, estabelecidos pela leitura de múltiplas camadas espaciais, munidas de representação, prática e concepção em uma dialética entre o físico e virtual.

E é por base deste suporte que se procura a leitura do território híbrido, o informacional ampliado. Atrelar à ótica material de Henri Lefebvre a camada informacional presente na RA locativa, como forma de determinar a produção do espaço social híbrido, marcado pela simultaneidade de experiências físicas e virtuais. Instaura-se, então, a análise tridimensional dialética de Lefebvre sob a esfera física-virtual-híbrida do espaço, respectivamente imbricada nos pontos de interação do jogo com a cidade. Faz-se necessária a reinterpretação das instâncias da prática espacial, da representação do espaço e do espaço de representação em uma condição de simultaneidade de experiências, neste caso, como jogador inserido nas dinâmicas virtuais, mas com relação corpórea presente.

Tal como supracitada, Lefebvre (1991) determina que a prática espacial se estabelece sob a experiência material. O suporte físico é o definidor da interação e atividade e, portanto, Lefebvre propõe que a prática espacial seja definida pela materialidade existente no espaço, composto por conjunto de objetos tanto produzidos pelo ser quanto naturais, que conformam o uso do local na condição de inserção da vida cotidiana. Sob a luz da teoria linguística, esta dimensão, a sintagmática, é tida como determinadora da relação entre as coisas, retomada em Nietzsche como possibilidade metonímica (SCHMID, 2012), na qual seus termos podem ser articulados sob um ponto de vista estrutural. Assim, o suporte material lido como conexão da prática pode ser interpretado como rede de interações e o jogo, como ordenador dos objetos dispostos nesta rede.

Desta forma, determina-se que o primeiro ponto para a construção desta territorialidade, no contexto da pesquisa, parte da utilização do jogo *Pokémon Go*. Acessar o jogo habilita o jogador à determinada prática e, logo, inicia-o em um conjunto de representações do espaço e permite-o estabelecer suas estratégias sob uma dimensão virtual, indissociável da material. O movimento do corpo entre o que é físico reflete no não físico e as informações acessadas na tela se portam sinônimas aos objetos, sua ordenação, tipificação, posição e condição determinam as ações possíveis de se realizar.

Ainda que no *Pokémon Go* os pontos de interação fixos sejam *Ginásios* ou *Poképaradas*, sua atribuição visual como símbolo no dispositivo utilizado pelo jogador reafirma as interações possíveis e reafirma o conjunto de atividades que acontecem independente da ação individual. Como o espaço determina o que os corpos ali fazem, o jogo os impõe também a alguma ação. Seu conjunto de regras e dinâmicas abrem ao jogador a possibilidade de se inserir como usuário daquele espaço que só é visto no virtual. Todavia, a prática espacial se instaura sob um movimento dialético entre a dinâmica sob o tabuleiro real e o tabuleiro virtual, que invariavelmente se conectam e determinam o agir, constituindo novos estímulos sonoros, táteis e visuais, com imagens se sobrepondo à imagem do espaço físico e, por sua vez, constituindo uma percepção nova, inexistente de tal forma se não pela coexistência dos dois planos espaciais.

A representação do espaço é uma dimensão presente, porém, de início anterior à prática. Se instaura na condição da concepção espacial, expressa como dimensão paradigmática do ponto de vista linguístico (SCHMID, 2012). É o projeto, o desenho, a perspectiva, a intensão, a determinação do sentido do espaço para uma prática ainda que anterior a ela. A representação não se encerra com prática, mas sim, permanece mutável enquanto descrição e definição de quem a usa no campo do intelecto e do pensamento. Pode-se definir a representação do espaço pelo que foi concebido, presente no campo material pela atribuição projetual de arquitetos e urbanistas e demais planejadores das cidades e, também, do jogo quando atribuíram algum tipo de pontos estabelecidos, sejam *Ginásios* ou *Poképaradas*.

Por fim, a configuração determinada entre a prática espacial e a representação do espaço converge na experiência do vivido, uma resposta individual ou de um grupo de indivíduos quanto à instância simbólica emergente da vivência físico-virtual. Os espaços de representação na experiência do jogo são o híbrido da confluência das relações materiais e imateriais. O espaço vivido se estabelece pelas construções afetivas, sensoriais e relacionais e, por vínculo estabelecido, não se pode traduzir por uma experiência formal descritiva. Além da incursão corpórea física, esta vivência se enriquece com o ganho da nova carga relacional, por meio da interação pela camada virtual.

Lefebvre aponta o vivido como produto da experimentação arquitetônica, também urbana, e o que é produzido sobre o corpo não pode ser visível, nem tão pouco legível, e não se pode discernir. No entanto, apesar de seu trabalho

relacionar a vivência ao produto da construção humana, a arquitetura é definida por “arqui-textura” (1991, p. 118, tradução nossa), algo que não se finda de influência somente no edifício ou monumento, mas define as relações de espaços de representação em todo seu entorno. Neste sentido, muito se aplica à definição do sentido simbólico ao jogador, já que a significação não se dá somente pela relação do ponto exato, mas também, por experimentar uma área onde o ponto impacta. Por assim dizer, ainda que um ponto determinado seja representado por um monumento ou edificação privada, que não permita o acesso do sujeito, este ainda pode construir uma significação própria na dimensão do vivido, sejam nas relações constituídas no cotidiano, sejam nas trocas possíveis pelas descrições disponibilizadas nos pontos.

Como demonstradas, as construções práticas determinam certa representação do espaço que é, por sua vez, concebida e pensada como suporte ordenador anteriormente à prática efetiva. Assim, a representação do espaço e prática espacial se consolidam, uma em função da outra: a representação orienta uma atividade que se manifesta dentro de seus limites, mas que acontece ressignificando a representação. Se reafirma, como condição da produção do espaço, a ação da apropriação, ainda que simbólica. Em todo este movimento analítico da ação de jogar/utilizar em meio a cidade alguma aplicação locativa com recursos de RA e informações específicas locais, não é possível a separação da relação física-virtual-híbrida, a qual fundamenta a consolidação dos territórios informacionais ampliados (Figura 10).



Figura 10 - Composição dos territórios informacionais ampliados
Fonte: Autor, 2018

O capítulo seguinte apresenta os territórios ampliados conformados pela prática do *Pokémon Go* em Ipatinga, como estudo de caso. O levantamento realizado demonstra as diversas dinâmicas possíveis entre o jogo e a cidade e reafirma a multiplicidade das relações entre jogador-jogo-tabuleiro. Apresenta

situações diversas quando as três dimensões espaciais se encontram e consolidam os mais diversos territórios ampliados e, por meio desta confluência de informações digitais e físicas, permite reconhecer o híbrido e sua leitura de cidade pelos fenômenos culturais de uma sociedade indissociável da relação midiática.

5 ESTUDO DE CASO *POKÉMON GO* EM IPATINGA: CIDADE TABULEIRO

A região metropolitana do Vale do Aço, formalmente consolidada em dezembro de 1998, é composta pelos municípios Coronel Fabriciano, Ipatinga, Santana do Paraíso e Timóteo e pelo colar metropolitano, composto por outros vinte quatro municípios. Dentre as características desenvolvimentistas da região destacam-se as cidades de Ipatinga e Timóteo, por serem as sedes das respectivas *Usiminas S.A.* (Usinas Siderúrgicas de Minas Gerais) e *Aperam South America* (antiga Acesita – Aços Especiais Itabira) (PDDI, 2014).

A implantação da estrada de ferro Vitória-Minas, sob o curso do rio Doce e Piracicaba ainda no início do século XX, tem caráter fundamental para a região hoje nomeada de Vale do Aço. Até este evento e por alguns anos posteriores, os núcleos humanos que habitavam a região não eram detentores de infraestrutura urbana e sua relação com o local se dava pela agricultura de subsistência. A região começou a configurar nova relação econômica por volta de 1935, junto ao processo siderúrgico em João Monlevade pela empresa Belgo-Mineira, com a produção de carvão vegetal. A sede das operações era no então distrito de Antônio Dias, Coronel Fabriciano (BARBOSA, 2010).

No mesmo município de Antônio Dias, porém, no distrito de Timóteo, funda-se em 1944 a empresa Acesita e, junto a sua fundação, inicia-se um processo de configuração urbana a fim de atender os futuros funcionários que passariam a habitar a região. Um processo semelhante ocorreu onde hoje é Ipatinga, fruto do fomento progressista brasileiro no governo do presidente Juscelino Kubitschek, com a fundação da Usiminas em 1956. Até este momento, a cidade de Coronel Fabriciano, emancipada em 1948, se consolida como suporte urbano às ações de infraestrutura dos demais distritos (BARBOSA, 2010).

A implantação da Usiminas em Ipatinga iniciou um longo processo de urbanização, bem como de crescimento populacional e econômico. Não tardou para que os distritos de Coronel Fabriciano, Ipatinga e Timóteo se emancipassem em 1964. Simultaneamente ao desenvolvimento industrial dos municípios detentores

das siderúrgicas, Coronel Fabriciano se posicionou como núcleo de atividades terciárias e de comércio da região até a década de 1970 (BARBOSA, 2010).

Frente às demandas de moradias para os empregados das siderúrgicas, surgiram na região produtos habitacionais das próprias indústrias que visavam, além da construção de casas, o desenvolvimento de bairros inteiros, bem como equipamentos públicos de lazer, educação e saúde (BARBOSA, 2010). Destaca-se na região o plano urbanístico encomendado pela Usiminas em 1957, um ano após sua fundação, e realizado sob a direção de Raphael Hardy Filho, arquiteto qual fora selecionado pela companhia, e por seu convidado Marcelo Bhering (MENDONÇA, 2006).

O plano modernista de Hardy e Bhering configurou, para parte da propriedade da Usiminas em Ipatinga, um direcionamento que fora mais tarde o traçado, o zoneamento e a definição dos equipamentos instalados. Contudo, no documento inicial apresentado em 1958, já apontava o fato de que a área disponível para consolidação dos bairros não seria suficiente a uma expansão futura. A partir disto, os bairros planejados configuravam, um a um, unidades de vizinhança, ou seja, unidades autônomas providas de habitações, equipamentos de saúde, educação, lazer e unidades comerciais. Por se tratarem de autônomas, separadas pelo relevo ou por áreas destinadas a cinturões verdes, acabavam por reproduzir sob o traçado urbano as marcas hierárquicas mantidas pela empresa (MENDONÇA, 2006).

Pode-se ver esta separação das áreas e a dispersão das mesmas ao redor da empresa na Figura 11. As unidades de vizinhança destacadas em amarelo se apresentam distanciadas uma das outras, conectadas entre si por vias arteriais; Candangolândia, Maringá, Horto, Bom Retiro, Imbaúbas, Cariru, Castelo e Vila Ipanema foram os primeiros bairros a abrigar os funcionários e, pela emancipação de Ipatinga em 1964, passaram a abrigar os primeiros ipatinguenses. A exceção ficou por Candangolândia e Maringá que permaneceram fora do limite da cidade, pertencendo a Coronel Fabriciano e tornando-se depois um único bairro, o Amaro Lanari. Grande parte da área pertencente à Usiminas, quando de a implantação, fora destinada ao reflorestamento e a manutenção de cinturões verdes em arredores da atividade industrial. Ainda na mesma figura pode ser vista a diferença do adensamento de ruas e quadras do plano urbanístico da usina e do restante da cidade. O modelo modernista preliminar projetado por Hardy e Bhering também apontava diretrizes para todas as propostas de unidades habitacionais que a

Usiminas viria a realizar em seqüência, os bairros Bela-Vista, das Águas, Ideal e Ferroviários (MENDONÇA, 2006).

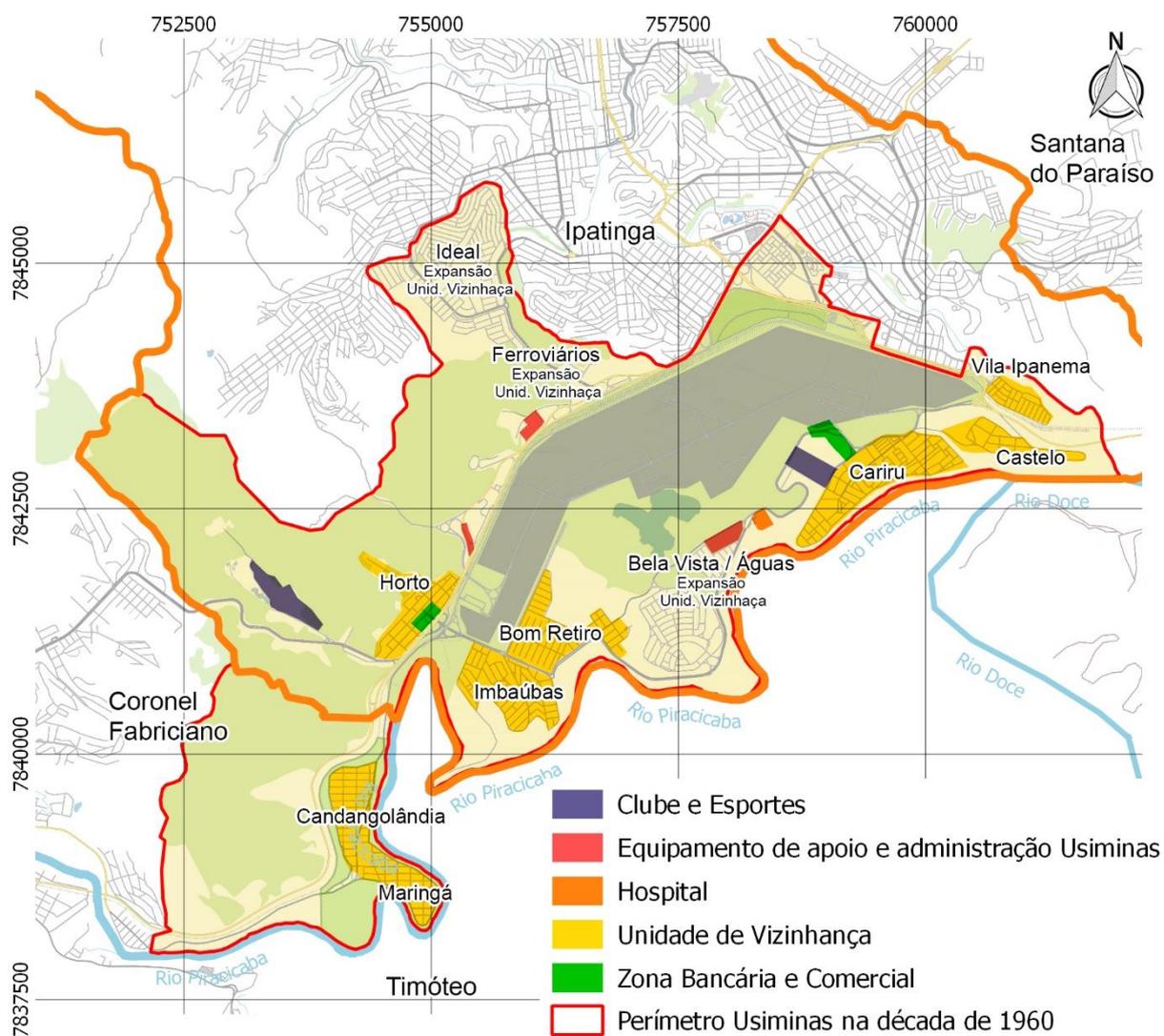


Figura 11. Esquema de implantação do plano de Hardy & Bhering em área da Usiminas
Fonte: do autor adaptada de MENDONÇA, 2006

Como ponderado ainda no planejamento, os bairros produzidos não foram suficientes para abrigar todo o contingente que imigrara para a região, motivado pelo grande desenvolvimento econômico proporcionado. Para tal, espaços improvisados se desenvolveram em Coronel Fabriciano e em áreas externas às propriedades da Usiminas em Ipatinga (BARBOSA, 2010). A Figura 12 apresenta a área que foi propriedade da Usiminas em relação ao restante do Vale do Aço, onde é possível identificar sua grande porção territorial. Além dos onze bairros produzidos com finalidades residenciais (Amaro Lanari, Horto, Bom Retiro, Imbaúbas, Bela Vista, Águas, Cariru, Castelo, Vila Ipanema, Ideal e Ferroviários), a mesma área absorve áreas verdes, um bairro destinado à recreação, esportes e práticas ambientais chamado de Usipa e outro de Industrial, onde situa-se um *shopping* e a própria fábrica. Atualmente, segundo os dados do censo 2010 (IBGE, 2011b), 13,2% da população de Ipatinga reside em áreas que foram de domínio da Usiminas, enquanto em Coronel Fabriciano, 6,2%.

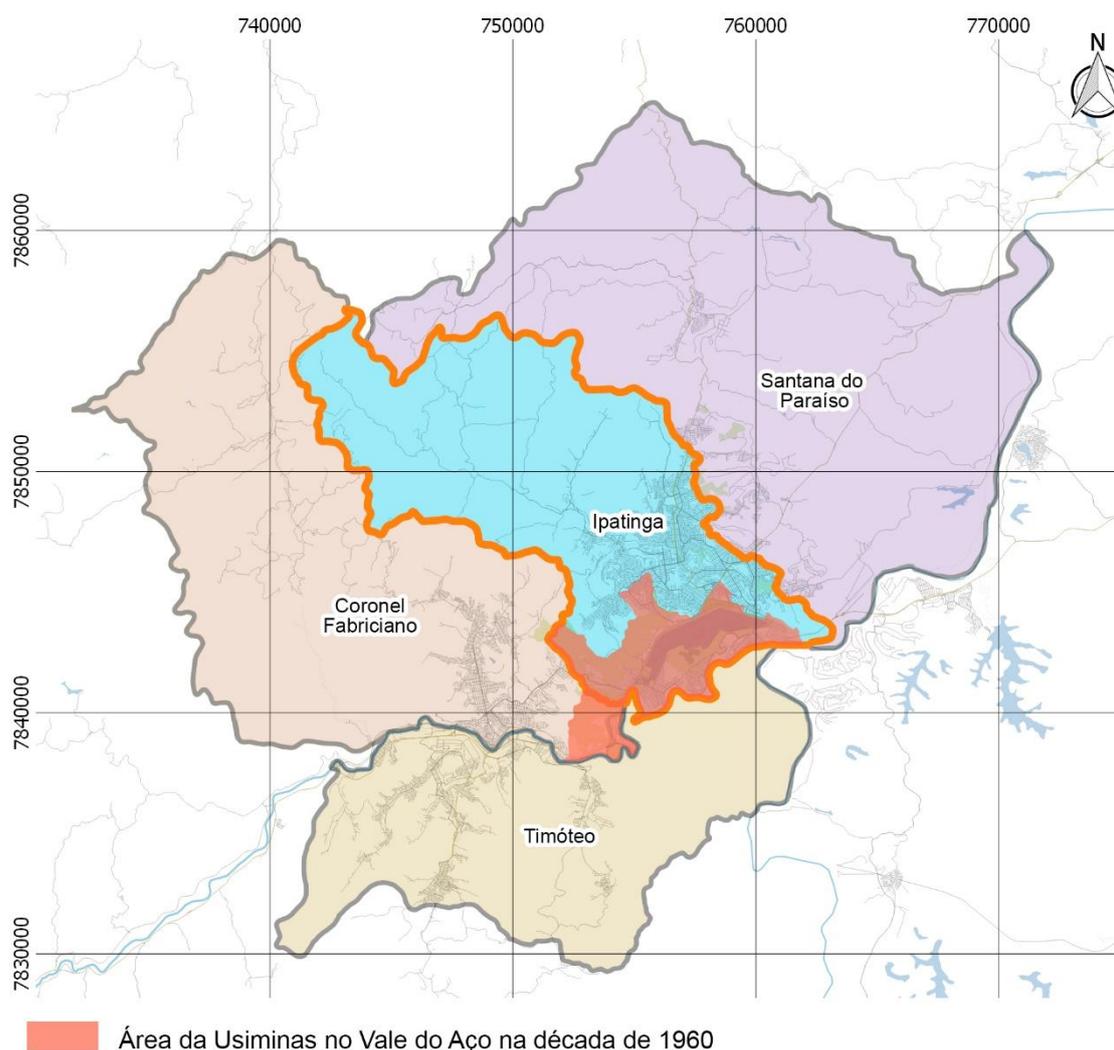


Figura 12. Área da Usiminas no Vale do Aço
Fonte: Autor, 2018

Ipatinga é atualmente o maior município em números populacionais do Vale do Aço, com 239.468 habitantes (IBGE, 2017), e apresenta os maiores indicadores econômicos, além de se destacar pela sua morfologia marcada pelo processo de industrialização, o que culminou em uma cidade planejada pela indústria (ainda como estatal) e pela iniciativa privada, de forma espontânea. Sua estrutura, comércio, serviços e indústria trazem um importante papel de polo perante a outras cidades da região metropolitana.

Segundo o PDDI (2014), oito centralidades na Região Metropolitana do Vale do Aço foram identificadas (Figura 13), cujos critérios de definição e nível de influência foram a composição e quantidade de serviços públicos oferecidos, equipamentos e serviços diversos, como comércio, instituições bancárias, instituições de ensino e serviços de saúde. Por meio destes mesmos critérios, quatro centralidades metropolitanas foram identificadas na cidade de Ipatinga, sendo uma de nível alto ou A: Centro/Veneza; duas de nível médio ou B: Canaã/Cidade Nobre e Horto/Bom Retiro; e uma de nível baixo ou C: Cariru.

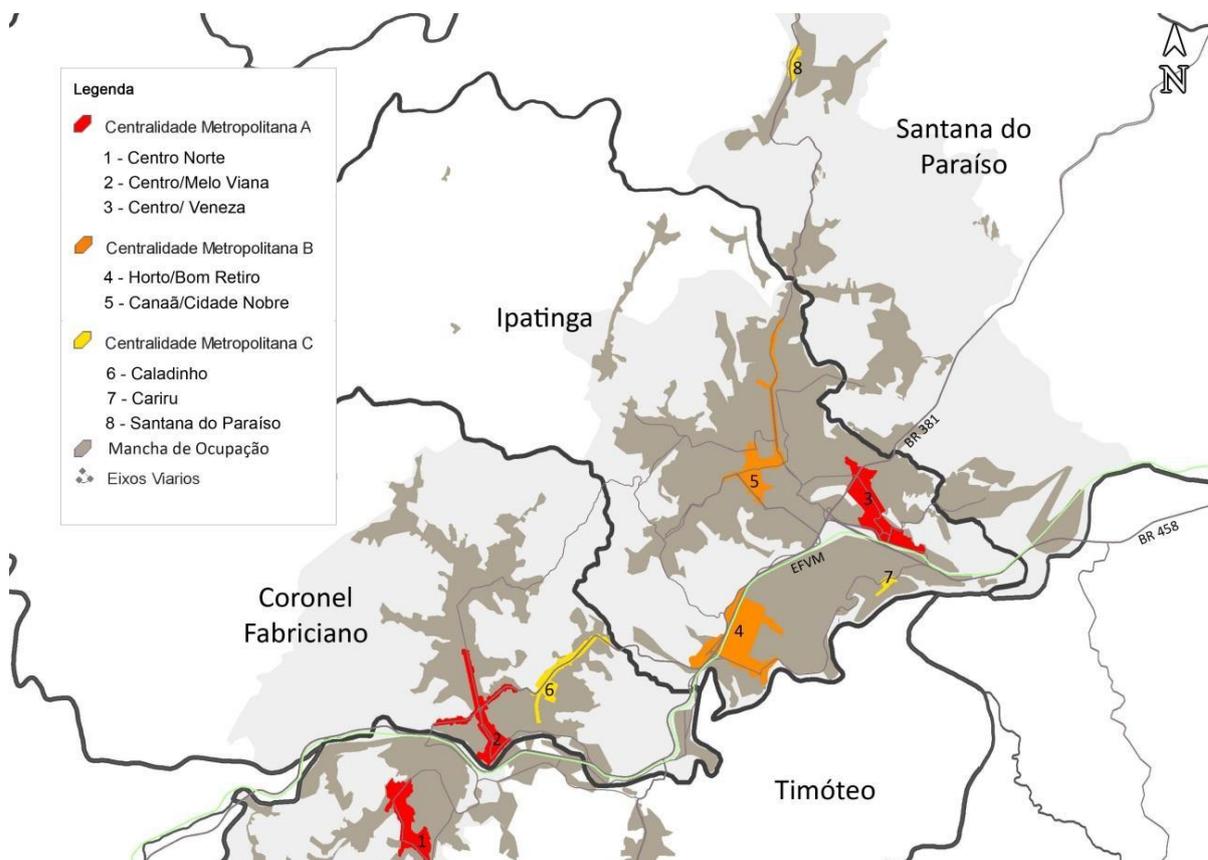


Figura 13. Centralidades da RMVA
Fonte: PDDI, 2014

Como evidenciadas, ao apresentar as dinâmicas do jogo *Pokémon Go* pela revisão de trabalhos, questões como quantidade de pessoas e pontos de interesse comum permitem maior quantidade e diversidade de pontos de interação entre o jogo e o espaço físico. Assim, a grande representatividade da cidade de Ipatinga, dentre as demais da mesma região, é que a faz opção para análise da relação com o jogo.

Neste sentido, se propôs conhecer os territórios ampliados como instrumento de observação da relação híbrida de vivenciar a cidade sob a condição mediada. Apresentar os territórios, pontuando-os e enumerando-os não representam a experiência de todos os jogadores, mas fornece a base inicial para entendimento dos sentidos construídos pelo uso da mídia no cotidiano citadino. Portanto, os levantamentos realizados não determinam a construção territorial individual, visto que para a formação dos territórios existe também um caráter simbólico. Vale-se, aqui, o retorno à tríade de Lefebvre (2007), a qual, como posto pelo autor sobre sua dimensão simbólica, não pode ser descrita por outro que não o ser, ainda que mesmo para este seja a descrição desta instância algo difícil de realizar. No entanto, este levantamento visa apresentar sob o ponto de vista material, o substrato daquilo que se torna prática espacial, bem como sob o discurso o que é representação do espaço, elementos que elucidam as incursões em que os territórios ampliados podem se fundamentar.

5.1 O TABULEIRO E O JOGO E A PRIMEIRA RODADA

Ao analisar os pontos levantados como manchas de concentração, onde a área de coberta pelas manchas representam a influência e interação de um ponto estabelecido, e o posicionamento de cada ponto, independente da classificação, observa-se uma predileção de algumas áreas do jogo no contexto de Ipatinga. É possível detectar na Figura 14 a concentração e a dispersão do posicionamento das áreas de interação fixa entre o jogador e a cidade, sendo que os pontos se difundem em um movimento claro de maior agrupamento das centralidades metropolitanas para menores quantidades ou mesmo nulas em áreas contíguas e periféricas.

Entende-se que, pelo material levantado, os primeiros pontos disponibilizados para o *Pokémon Go* advêm da experiência prévia da desenvolvedora da aplicação com o jogo *Ingress* e da disponibilidade de dados dos mapeamentos do *Google* sobre os pontos com alguma significância para a empresa. Dos noventa e dois pontos na cidade, tem-se que, se concentravam majoritariamente sob as áreas de centralidade metropolitana: vinte locados na centralidade Centro/Veneza, quinze na Canaã/Cidade Nobre, treze na Horto/Bom Retiro e três na Cariru. Este primeiro cenário apresenta uma concentração de 55,4% do total de pontos de interação fixa do jogo em uma parcela relativamente pequena em relação à área total da cidade de Ipatinga. Ademais, outros pontos não contabilizados se encontravam relativamente próximos às centralidades, de acordo com a legibilidade da Figura 15.

Manchas de influências dos pontos levantamento abril 2017

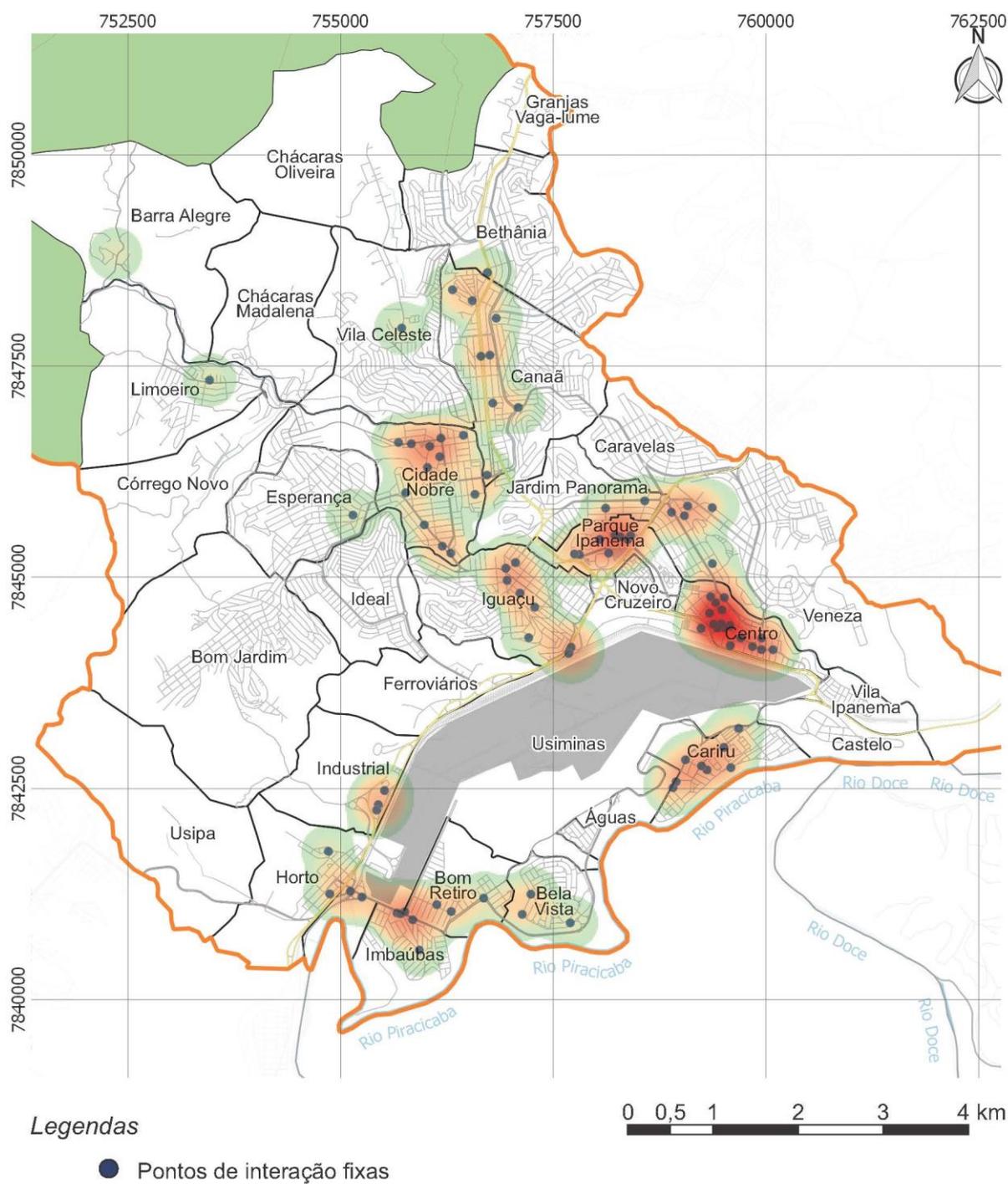


Figura 14 - Manchas de Influências dos pontos levantamento abril 2017
Fonte: Autor, 2018

Centralidades metropolitanas x Pontos levantamento abril 2017

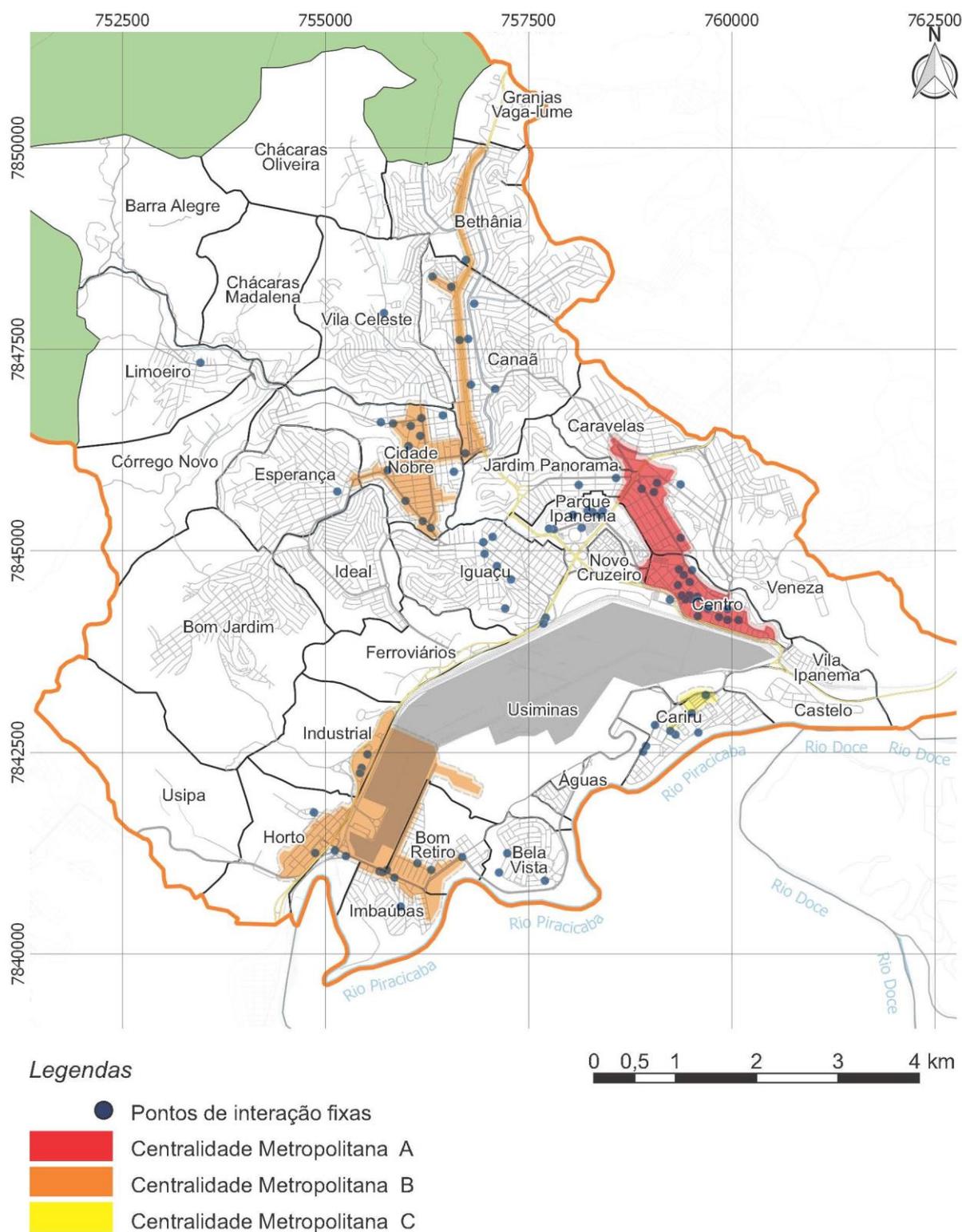


Figura 15 - Centralidades Metropolitanas X Pontos levantamento abril 2017
Fonte: Autor, 2018

Tal informação corrobora com dados demonstradas por Edoardo (2017): áreas com maior interesse econômico apresentam maior concentração de relações possíveis com o jogo. O mesmo ponto é compartilhado com os trabalhos que relacionam o jogo e possibilidades turísticas, já que oito dos pontos fora das centralidades se encontram na região do Parque Ipanema, área exclusivamente destinada ao lazer público de interesse metropolitano (PDDI, 2014). No entanto, esta distinção não se confirma sob a ótica exclusiva da relação média de renda distribuída nas regiões domiciliares. Através da interpretação da Figura 16, pode-se identificar que áreas com maior concentração de renda média domiciliar não necessariamente possuem maior ambiente de interação. Os setores mais abastados, concentrados nos bairros Castelo, das Águas, em parte do Cariru, Horto e Cidade Nobre, tinham apenas sete pontos entre *Ginásios* e *PokéParadas*. Entretanto, o contrário se mostra evidente, isto é, regiões com distribuição média de um a dois salários apresentaram apenas dois pontos de interação.

Segundo números levantados por Edoardo (2017), naquela pesquisa com mil entrevistados, a maior porção dos jogadores com 60% das respostas tem idade entre vinte a trinta anos. De forma semelhante à relação de renda por domicílio, a distribuição dos moradores desta faixa etária também não é determinante à locação dos pontos dos jogos. Como demonstrado pela Figura 17, as áreas com maior concentração de pontos se dá em locais consideradas de média-baixa quantidade deste grupo de indivíduos residentes, a concentração dos pontos diminui em áreas de baixa concentração do mesmo grupo e tem sua menor incidência em áreas de concentração média alta desta população.

Todavia, áreas com grande concentração de indivíduos pertencentes ao maior grupo de jogadores por idade não tinham nenhum ponto. Uma das hipóteses pode ser evocada com cruzamento das informações das Figuras 16 e 17, já que as áreas com maior concentração da faixa etária em destaque também são em maioria as com menor renda média. Um exemplo deste cruzamento de informações censitárias é uma área de grande população de vinte a trinta anos no bairro Canaã. Mesmo que no bairro estejam pontos distribuídos ao logo da centralidade instaurada, não há nenhuma marcação do jogo em suas áreas de menor concentração financeira.

Renda média por setor censitário x Pontos levantamento abril 2017

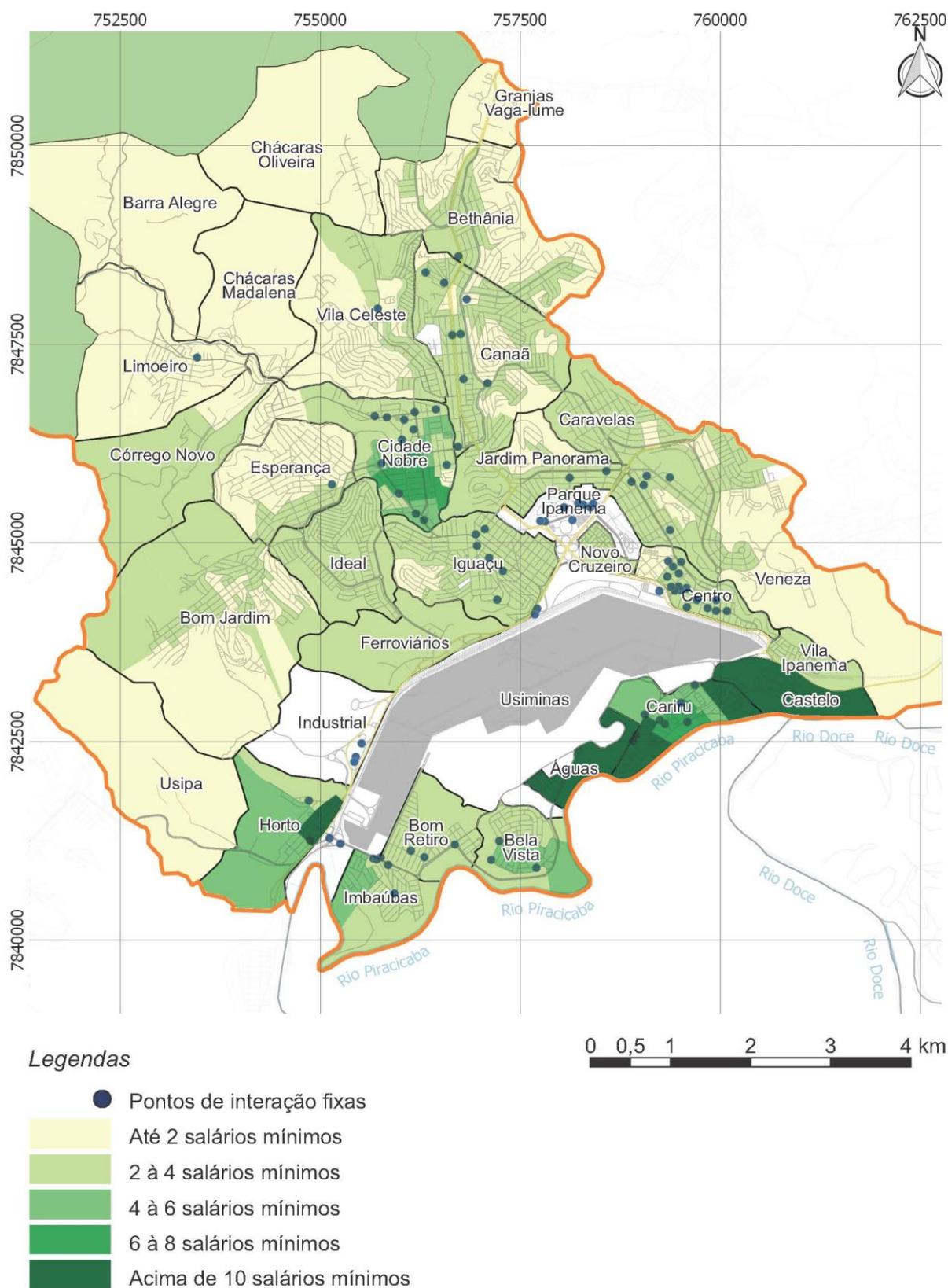


Figura 16 - Renda média por setor censitário X Pontos levantamento abril 2017

Fonte: Autor, 2018

Distribuição etária 20 a 30 anos X Pontos levantamento abril 2017

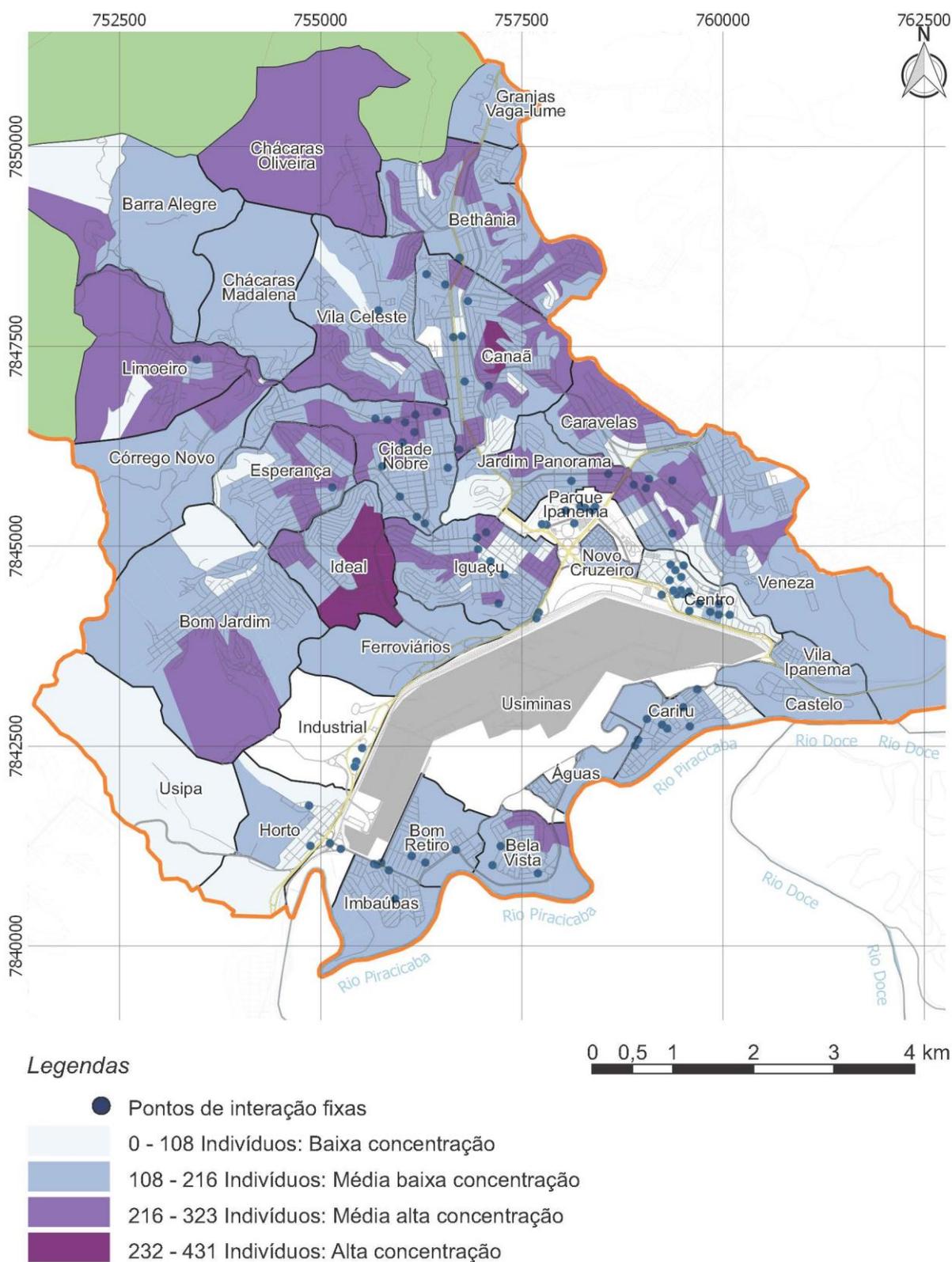


Figura 17 - Distribuição etária 20 a 30 anos X Pontos levantamento abril 2017
Fonte: Autor, 2018

Vale destacar que as zonas de baixa concentração de público mais participativo também são as de menores números populacionais, vide Figura 18. No entanto o baixo número de residências não exclui tais locais da presença do jogo, já que se destacam nesta classificação, com maior número de interações fixas, o bairro Centro com sua vocação mais comercial do que habitacional, o Industrial onde situa-se o Shopping do Vale do Aço que, além de outros poucos serviços não possui nenhuma residência, e também o Parque Ipanema. Outra situação são os espaços públicos dentro do limite do denominado bairro Usiminas, que, além de algumas ligações de bairros, como a do Horto ao Bom Retiro, abarca todas as áreas de interesse industrial.

Visto os dados apresentados retoma-se a destinação inicial dos pontos, as ponderações do item 3.2.1 deste trabalho, ao apresentar pesquisas pautadas na relação entre o jogo e as atividades de turismo e comerciais. Reforça, assim, a relação da maior parte destas interações fixas não se reportarem às questões do jogador, mas sim, da concentração de pontos em áreas de maior interesse geral, com o favorecimento de acesso a maior volume de pessoas que atendam o requisito mínimo para jogar, o suporte material e o celular. Não que os pontos das áreas supracitadas, de maior relação comercial sejam diretamente classificados como tais, mas não se pode negar a correlação entre dinâmicas espaciais do entorno dos pontos e sua marcação pelo jogo.

Em consonância a esta concentração de pontos do jogo em áreas já estabelecidas pelo alto nível de impacto não só local, mas metropolitano, tem-se a correlação do posicionamento dos itens de interação com o índice de condições do entorno dos domicílios. Pela leitura da Figura 19 pode-se ver que as áreas periféricas demonstram índice de condição do entorno maiores, ou seja, maiores problemas com questões de qualidade do espaço público em geral. São locais com deficiência de iluminação pública, pavimentação, acessibilidade, saneamento e drenagem. Estes absorvem apenas nove pontos do levantamento, sendo que sete estão em áreas com índice baixo e apenas dois nas condições mais altas.

População por setor censitário X Pontos levantamento abril 2017

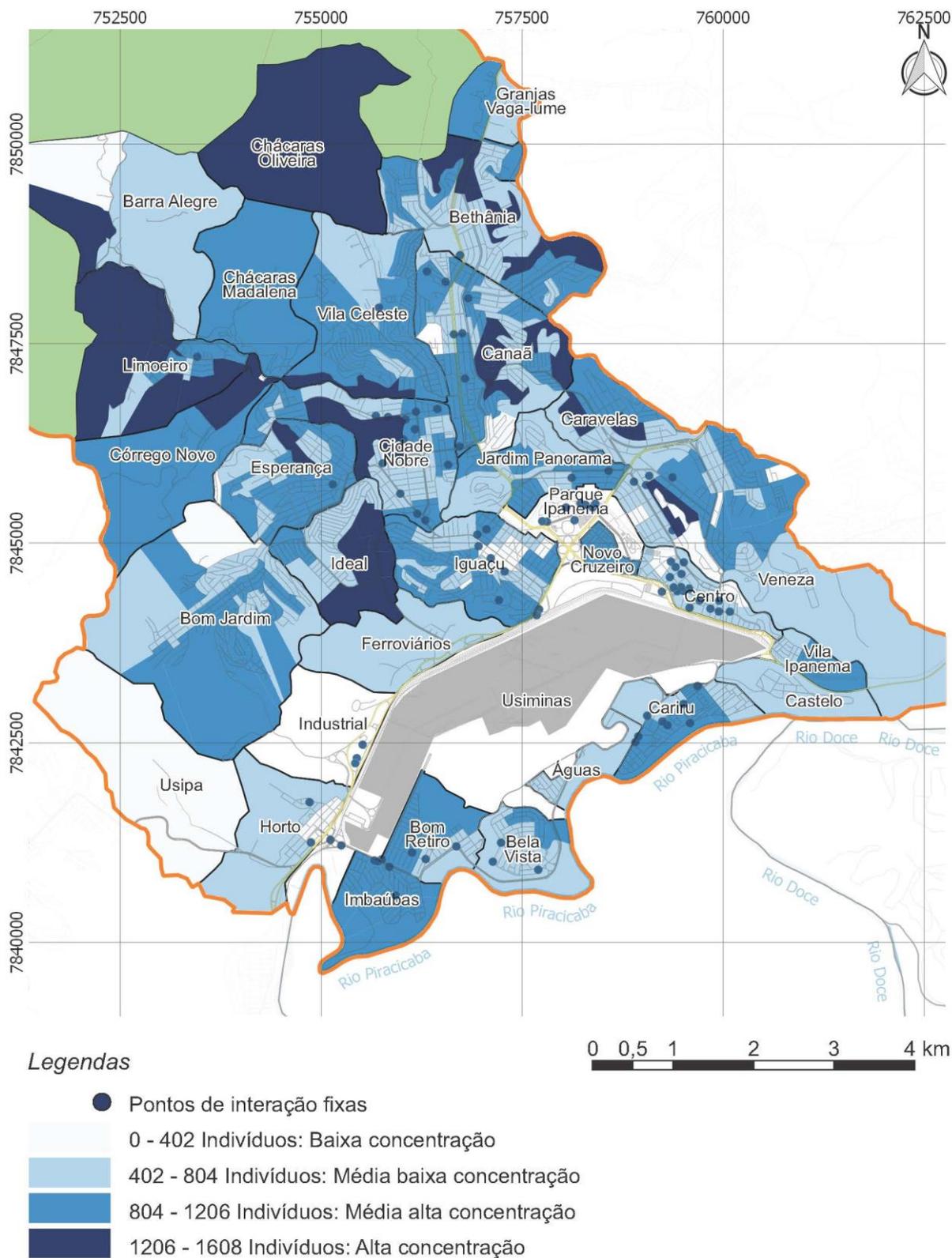


Figura 18 - População por setor censitário X Pontos levantamento abril 2017
Fonte: Autor, 2018

Condições do entorno X Pontos levantamento abril 2017

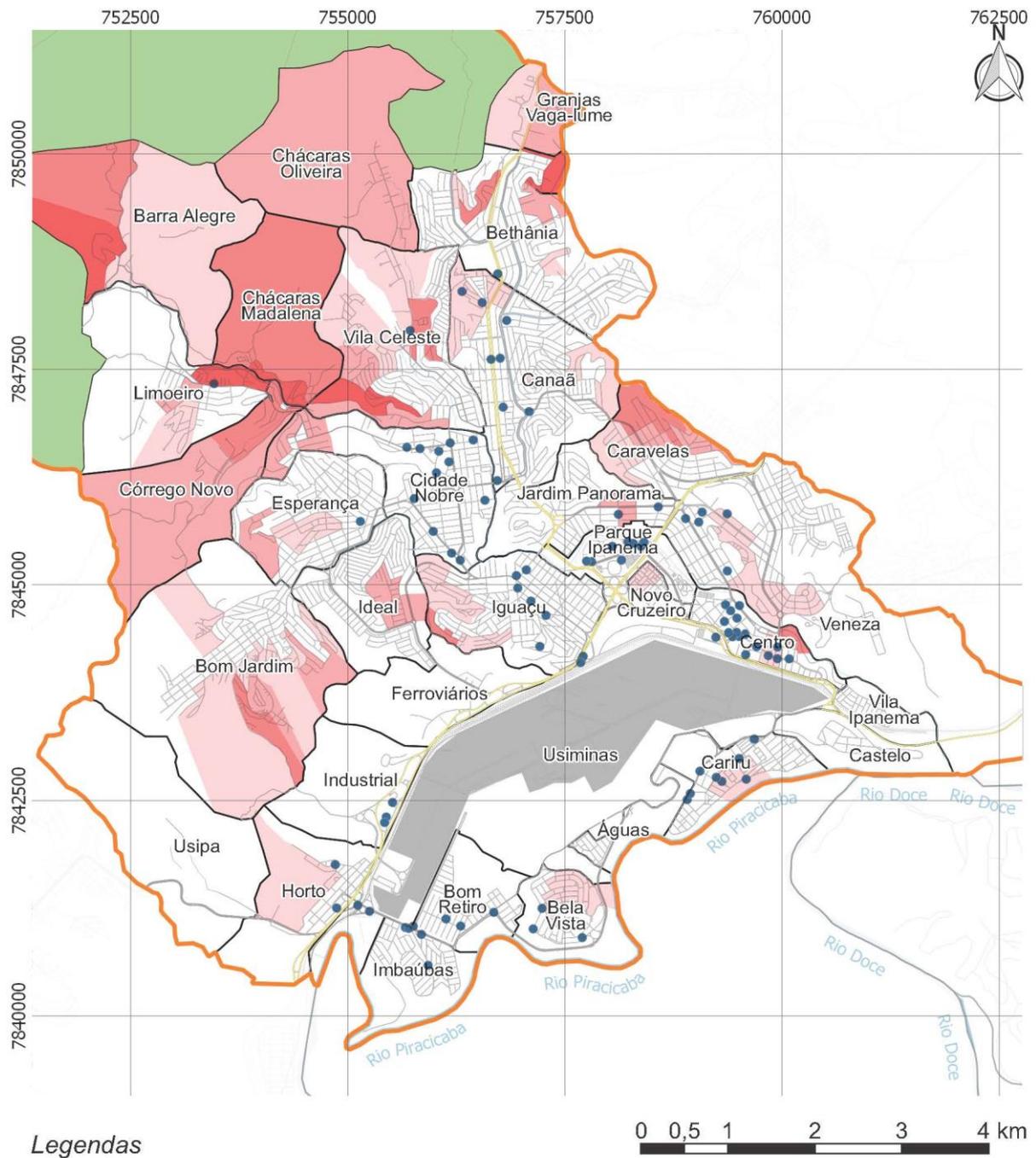


Figura 19 - Condições do entorno X Pontos levantamento abril 2017
 Fonte: Autor, 2018

Baseado na relação de posição dos pontos e dos demonstrativos censitários, é notável que existe uma mensagem implícita na aplicação que remete às noções de controle, seja pelo uso do aparelho midiático já discutido sobre a ótica da intencionalidade os objetos técnicos por Santos (SANTOS, 2014), ou mesmo sobre a noção de controle dos dispositivos “sócio-técnicos” deleuziano trazida por Barros (2017). Tanto na definição dos pontos quanto dos usos dos jogadores, existem diversos fatores que contribuem para a consolidação dos pontos na cidade. Determinam portanto a condição da jogabilidade do jogador, implementam ou excluem camadas mais ou menos relacionadas ao interesse da empresa e reforçam o caráter dúbio do acesso a maiores serviços da cidade.

Como forma geral, o primeiro levantamento demonstra a dispersão de pontos de forma coerente às conclusões dos estudos sobre o *Pokémon Go* nos itens 3.2.1, 3.2.6 e 3.2.7 deste trabalho. Reforçam as posturas de correlações comerciais, turísticas de controle e levantam o questionamento sobre o acesso geral da população às práticas do jogo. Do ponto de vista do território, esta caracterização inicial do jogo não demonstra amplamente a relação direta do jogador-ator da construção individual de territórios. No entanto, reproduzem alguma lógica da espacialidade física. Ainda que sejam elegidos pela desenvolvedora, dispostos como indicados e não favoreçam a interação massiva por toda a cidade, o entendimento e classificação dos pontos reforçam o discurso presente nas representações dos espaços e sugerem relações existentes com as práticas espaciais. Neste sentido, os pontos demarcados inicialmente se igualam à noção absoluta do espaço, remetem-se à lógica do domínio predecessor à apropriação apresentada por Lefebvre (1991). No entanto, são estas marcações que permitem o início das configurações de significado, impulsionam a produção dos sentidos e no contexto da interação midiática conformam os territórios informacionais ampliados.

A relação da prática espacial, representação do espaço e espaços de representação subverte-se à sobreposição de sentidos implicadas pelo jogo. Mesmo os diversos noventa e dois pontos levantados no primeiro momento, cujas representações dos espaços físicos foram classificadas como apresentadas no Quadro 1, do item 1.1 desta pesquisa, recebem novas interpretações pelos usuários. Espaços concebidos dos mais diversos usos passam a ser lugares de parada e recebimento de itens, algo inevitável para que o jogador continue sua saga na

brincadeira. Assim, a lógica ditada pelo espaço físico se divide entre o cotidiano comum e os novos usos e informações acrescidas ao local.

Da mesma forma, mas com interação ainda mais pungente, outros vinte e quatro pontos receberam o caráter de *Ginásios*. Nestes locais, no momento do levantamento de dados, os *Ginásios* ainda não permitiam as batalhas colaborativas do tipo *Reide*, mas já convidavam o jogador a desprender maior tempo na determinada área para atingir seus objetivos. É no uso, na experiência da aplicação locativa que se vinculam dados, regras, objetivos e novos usos aos pontos e por sua vez à cidade, o que permite a construção dos territórios ampliados. Nisto, instaura-se a prática na instância do uso, a representação espacial pela camada do discurso e se abre à concepção do espaço de representação por uma dimensão simbólica do experienciado.

5.2 O TABULEIRO E O JOGO E A SEGUNDA RODADA

Na segunda rodada da coleta de dados em dezembro de 2017, outros fatores são acrescentados à discussão territorial. Não somente o número de pontos de interação fixa do *Pokémon Go* aumentou, mas também, o posicionamento destes e até outras propostas de interação foram implementadas, conforme a Figura 20 que evidencia a mudança de dispersão dos pontos na cidade.

Aos noventa e dois pontos iniciais do jogo em Ipatinga foram acrescidos mais cento e doze, totalizando duzentos e quatro locais de dinâmicas interativas da franquia com o espaço físico. Quando a Figura 20 é temporalmente comparado ao de mesma temática (Figura 14), nota-se um espalhamento maior dos pontos que prevaleciam nas centralidades para outras áreas da cidade. Se comparado ao primeiro levantamento, o segundo demonstrou mudança significativa na marcação de pontos, já que dos cento e doze novos apenas trinta e quatro se encontraram nas centralidades. No apanhado total dos pontos revela-se uma redução de prevalência de 55,4% destes em centralidades para 41,6% nestas mesmas áreas. Também é evidenciado na Figura 21 que além do movimento de dispersão para as periferias, quinze destes novos pontos aparecem em áreas com renda de um a dois salários mínimos somando-se aos apenas dois pontos do levantamento anterior.

Manchas de Influências dos pontos levantamento dezembro 2017

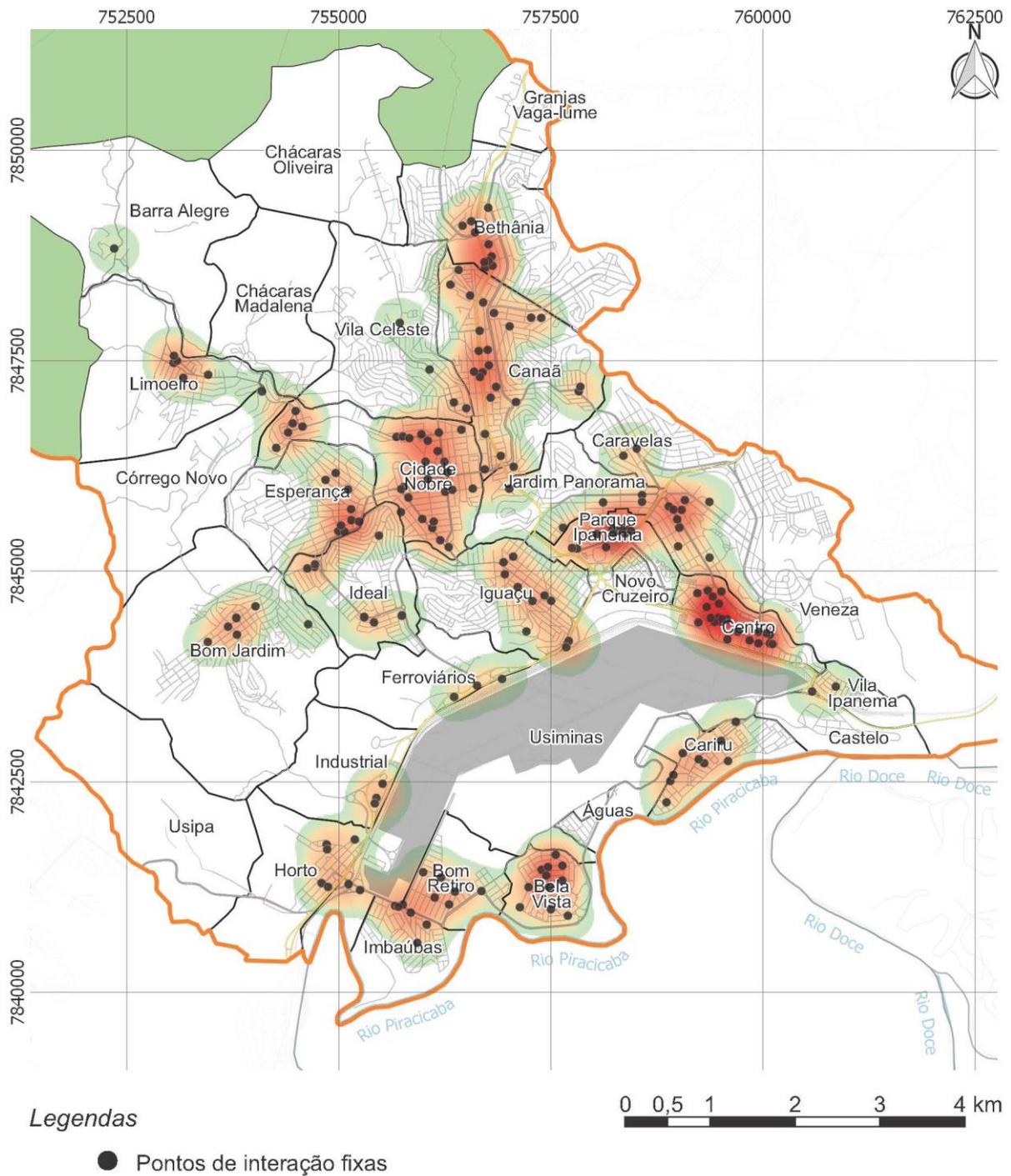


Figura 20 - Manchas de Influências dos pontos levantamento dezembro 2017
 Fonte: Autor, 2018

Renda média por setor censitário X Pontos levantamento dezembro 2017

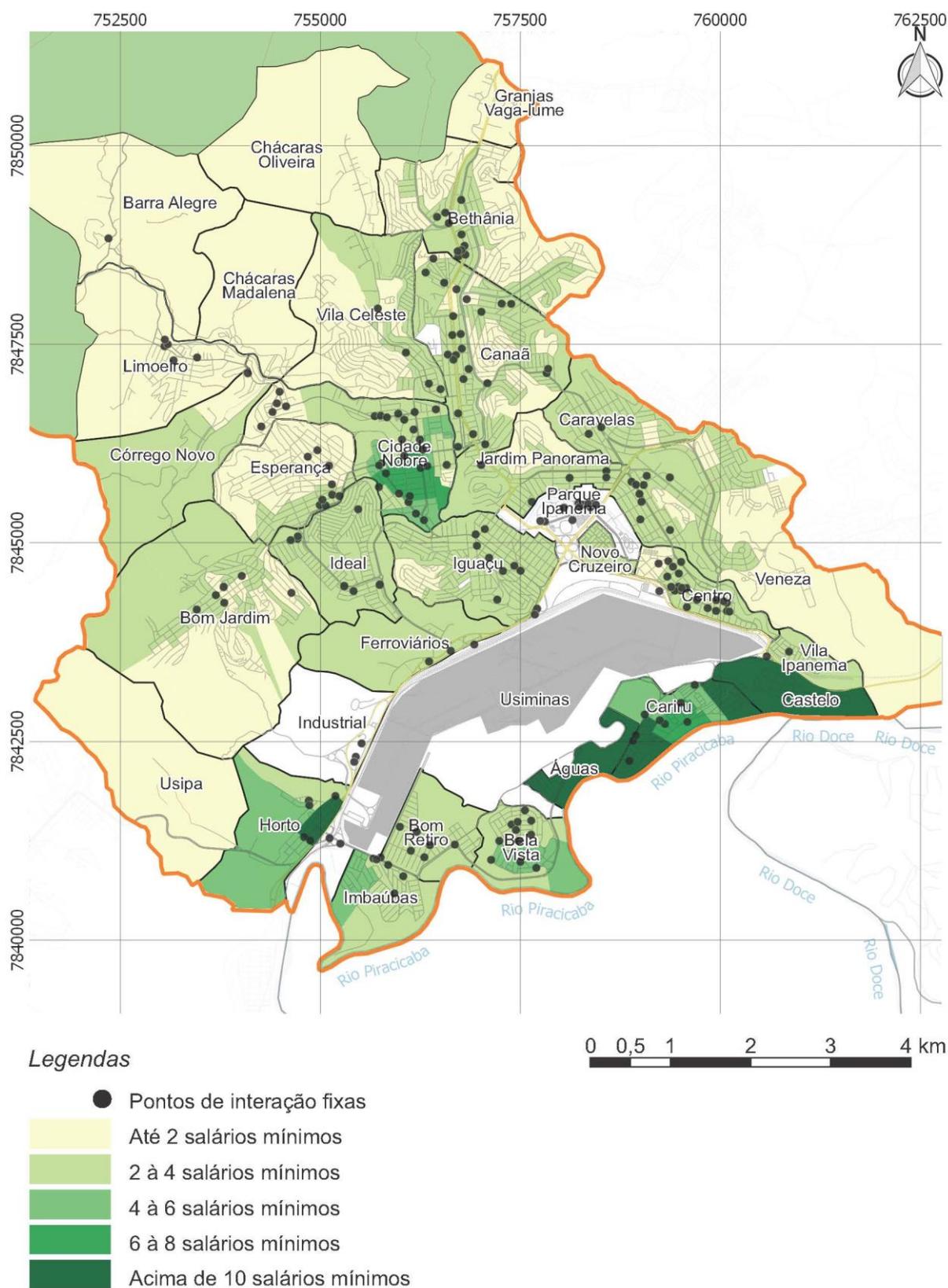


Figura 21 - Renda média por setor censitário X Pontos levantamento dezembro 2017
Fonte: Autor, 2018

Apesar das evidências dispostas acerca de um movimento de dissipação das centralidades, aproximação das periferias e presença em regiões com menor rendimento domiciliar, a Figura 22 demonstra que nenhum dos novos pontos foi localizado em regiões com condições de entorno que não em índices estabelecidos como muito baixos. Esta colocação não invalida os dados de mudança de posicionamento do jogo perante a cidade, mas re-adiciona à discussão a presença das relações de controle. Ao passo que há um movimento de inclusão de novas áreas e possíveis novos jogadores, suscita-se o já evidenciado descompasso na imparcialidade de um objeto mediador, já que não se pode descartar a intencionalidade intrínseca a qualquer objeto (SANTOS, 2014).

Como apresentada junto às dinâmicas do *Pokémon Go*, a *Niantic* abriu, por um período de tempo, espaço para a solicitação de pontos por jogadores. Porém, como posto, não se pode afirmar que todos estes novos pontos se deram por estas solicitações, mas sugerem novos apontamentos sobre a apropriação pelo jogador, e o que estes pontos demandados representam para determinado local. Para solicitar um ponto, o usuário tinha que seguir um conjunto de regras que especificavam as características do local, bem como a submissão de foto e descrição (NIANTIC, 2018). Os critérios de aceite, disponibilizados pela empresa desenvolvedora, especificam os seguintes aspectos:

- Local/objeto com valor histórico ou educacional, cuja representatividade seja além de apenas ser antigo;
- Obra ou local de expressão artística ou arquitetônica;
- Lugar de interesse local, tratado como “tesouro escondido” pelo documento. Trata-se de pontos únicos de representatividade local aqueles que têm algo de significado para uma comunidade, mas que possa ser desconhecida pelos demais. E podem se tratar de atrações turísticas menos conhecidas;
- Bibliotecas de acesso público, desde que não sejam móveis. Este aspecto deve ser evidenciado por ser símbolo de descoberta e educação, considerado fundamental pela empresa;
- Igrejas e templos.

Ainda segundo *site*, “descrições são altamente recomendadas” ainda que não obrigatórias, mas servem para determinar se os critérios foram cumpridos, além de

serem uma forma de ponderação e análise da solicitação (NIANTIC, 2018). De fato, pontos com descrição cresceram em número do primeiro para o segundo levantamento: de 29,3% dos noventa e dois pontos passaram a representar 81,3% dos cento e doze novos. Pode-se dizer que estes números apresentam diversas interpretações, já que a descrição se apresenta como item que marca a ação de um sujeito e não somente a existência de um ponto já mapeado por ferramentas *online*. Estas interpretações partem tanto do ponto de vista de engajamento do jogador e do seu interesse como entretenimento, quanto do viés territorial, da relação da apropriação da ferramenta, da expressão pessoal do espaço vivido relacionado às dinâmicas da aplicação e, até mesmo, da representação do espaço cotidiano.

Estas marcações, por conseguinte, nos retomam à interpretação do que representam estes territórios informacionais ampliados na cidade de Ipatinga. Ainda sobre as descrições incorporadas aos pontos, pode-se perceber resquícios das relações simbólicas que envolvem os usuários com o local, bem como evidenciam sua interpretação da prática espacial, como pode ser vista no recorte de alguns pontos e suas respectivas descrições, a seguir (Figura 23):

- A. Mural das artes – “Muro com vários grafites coloridos de artistas de rua. Ponto turístico do bairro Vila Formosa em Ipatinga”;
- B. Igreja Assembleia de Deus – “Igreja Assembleia de Deus localizada no bairro Caçula”;
- C. Praça Daniel Campos Rabelo – “Praça localizada no bairro Cariru, onde se realiza eventos culturais, *gastrô cult*. O encontro entre vizinhos no bairro Cariru, atraindo o turismo culinário a toda a cidade. O evento acontece todo segundo domingo do mês na praça Daniel Campos Rabelo e traz um prato principal, uma entrada e uma sobremesa diferente para cada data”;
- D. Quadra Da Sankyu – “Clube Dr. Kozo Nakamura, conhecida popularmente como praça da Sankyu. Quadra poliesportiva e salão de festas dos funcionários da empresa Sankyu S.A. de Ipatinga”.

Recorte de pontos com descrições

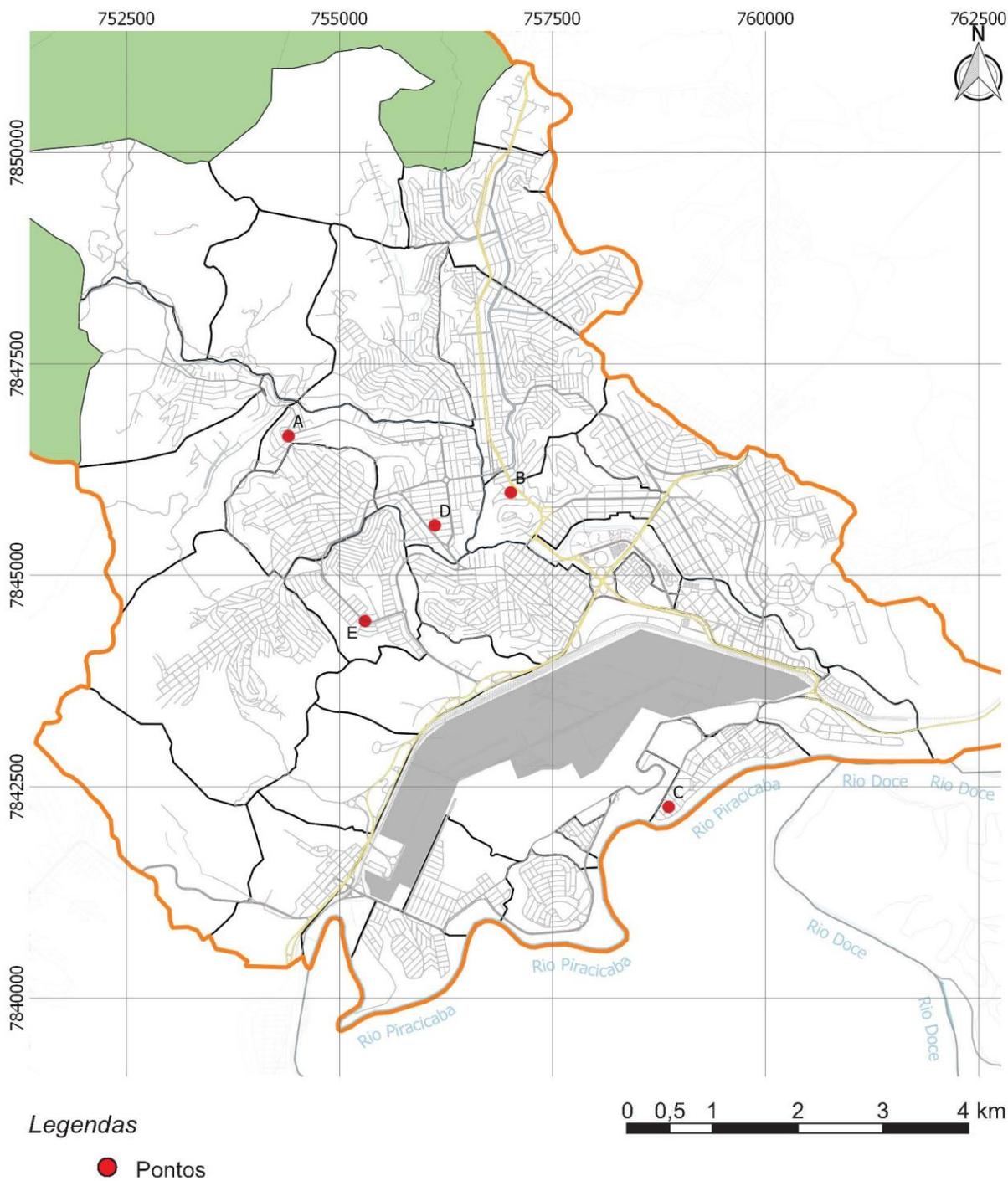


Figura 23 - Recorte de pontos com descrições
Fonte: Autor, 2018

O recorte A demonstra a relação traçada como “tesouro local” pela desenvolvedora do jogo. O bairro Vila Formosa referenciado fica dentro dos limites administrativos do bairro Cidade Nobre, sendo aquela área com índices de renda e condições do entorno inferiores aos demonstrados na região deste, coberto pela mancha da centralidade de mesmo nome. A descrição remonta a expressão do ponto de interesse de uma comunidade a partir de seu valor local, mas não difunde sua representatividade para fora da área. Próximos a esta marcação, outros quatro também foram estabelecidos e cadastrados no segundo mapeamento, que favorecem a leitura de difusão das interações do jogo em sentido às periferias.

Tanto o recorte A quanto o B referem-se a áreas não oficiais como bairro, uma leitura particular, determinada somente pela relação estabelecida pelas vizinhanças. “O espaço produzido pode ser decodificado, pode ser lido” (LEFEBVRE, 1991, p. 17, tradução nossa) e, ao tratar as interações do jogo por seus enunciados, evidencia-se o enunciador, neste caso, o sujeito que identifica tais áreas como únicas, separadas de uma delimitação maior, no caso os bairros Cidade Nobre e Jardim Panorama. Têm-se nestes recortes, assim como em outros, a marcação linguística de uma relação local transportada ao virtual, caracterizado pelo território o qual fora apresentado.

A alínea C também retoma o sentido de “tesouro local” tal como na A, além de evidenciar a posição de local, descrevendo os usuários como moradores do próprio bairro. Além destes elementos, acrescentam-se outras descrições, repletas da relação da prática espacial, construída na instância do percebido e vivido sobre um plano concebido. Marca também a dimensão simbólica o item D, que absorve as características de um imóvel privado, contíguo à praça. Neste sentido, a dimensão do nome da empresa e de suas práticas contaminam a referência do espaço público referenciado pelo jogo, a relação tão próxima entre os dois se confunde na descrição, ora trata de um, ora de outro.

Ao analisar os pontos definidos sobre a malha urbana, outros fatores que não somente posição, entorno, renda e idade podem conferir um panorama ainda mais expressivo das relações híbridas que marcam a territorialidade ampliada. Todos os pontos encontram-se listados no Apêndice 1 em formato de quadro. Sobretudo é este instrumento que permite adentrar às análises relacionadas aos diferentes territórios possíveis de serem conformados, especialmente pelo olhar nas relações de posição, classificação e subclassificação de tipo de equipamento/objeto.

Na Tabela 2, pode-se verificar a distribuição quantitativa das interações em relação à classificação dos pontos nos dois distintos momentos de mapeamento. É assim demonstrado por ela, um o desenvolvimento geral as classificações. Itens relativos a educação, saúde, cultura e comércio foram menos catalogados no segundo momento, ao contrário daqueles sobre esporte e lazer e religião. Apenas a classe nomeada circulação e mobilidade teve a mesma quantidade listada em ambos os períodos. Tais pontos podem ser vistos segundo suas localizações na cidade pela Figura 24.

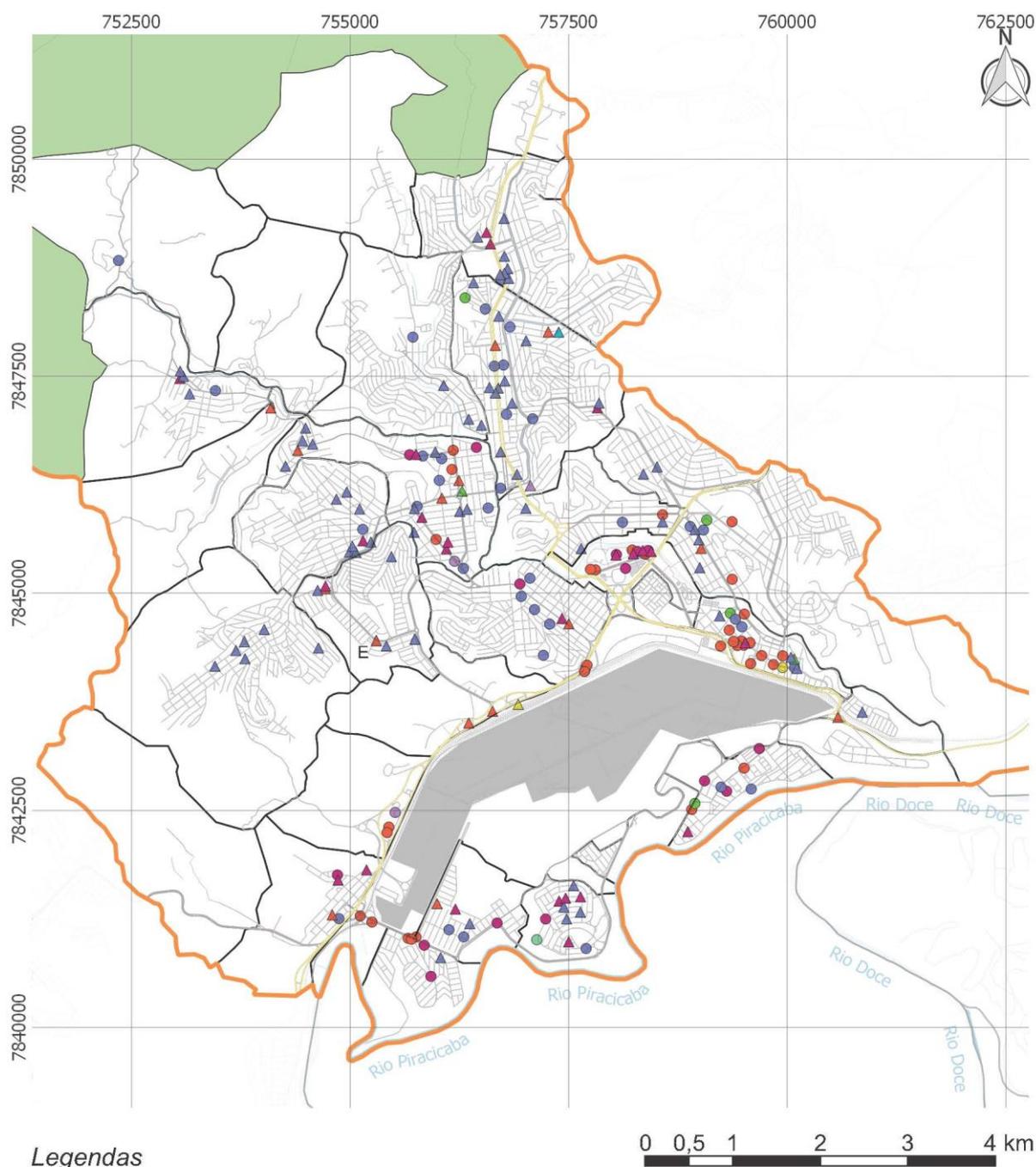
Tabela 2 – Categorias e quantidade nos levantamentos

#	CATEGORIA	PONTOS POR CATEGORIA			REPRESENTAÇÃO CATEGORIA		
		ABR.	DEZ.	TOTAL DE PONTOS	ABR. 2017 (%)	DEZ. 2017 (%)	PROGRESSÃO ABR. DEZ 2017 (%)
1	Circulação e mobilidade	1	1	2	1,1%	0,9%	0,0%
2	Educação	4	2	6	4,3%	1,8%	-100,0%
3	Esporte e lazer	15	24	39	16,3%	21,4%	37,5%
4	Saúde	1	0	1	1,1%	0,0%	-
5	Cultura	34	15	49	37,0%	13,4%	-126,7%
6	Religião	35	68	103	38,0%	60,7%	48,5%
7	Comercial	2	1	3	2,2%	0,9%	-100,0%
8	Sem Identificação *	0	1	1	0,0%	0,9%	100,0%
TOTAL		92	112	204	100,0%	100,0%	17,9%

Fonte: do Autor

A distribuição dos tipos de classificações e posicionamento dos mesmos proporciona a esta pesquisa outras análises que complementam a construção das territorialidades ampliadas, já que pode entender que existe alguma relação entre ponto e representação de algum grupo de indivíduos. Por outro lado, não se pode isentar a relação e o controle da *Niantic* na aprovação dos pontos requeridos. No mesmo documento que delimita as regras para submissão, também deixa claro que as submissões são para pontos candidatos à inclusão no jogo, não garante, desta forma, sua inclusão automática (NIANTIC, 2018), o que retoma à empresa sua relação de poder e controle (BARROS,2017).

Classificação dos pontos levantamento abril e dezembro 2017



Legendas

Abril 2017

- Circulação e Mobilidade
- Comércio
- Cultura
- Educação
- Esporte e Lazer
- Religião
- Saúde
- Sem Identificação

Dezembro 2017

- ▲ Circulação e Mobilidade
- ▲ Comércio
- ▲ Cultura
- ▲ Educação
- ▲ Esporte e Lazer
- ▲ Religião
- ▲ Saúde
- ▲ Sem Identificação

Figura 24 - Classificação dos pontos levantamento abril e dezembro 2017

Fonte: Autor, 2018

Assim, não é possível apenas pelo exame de uma aplicação delimitar completamente todos os territórios informacionais ampliados possíveis e existentes em uma localidade. Há de se considerar que cada aplicação por mediadora determinará e controlará a relação existente no que tange o vínculo híbrido entre o digital e o real. Ainda é possível perceber traços da relação indissociável entre o espaço físico e o ciberespaço, que conformam este território pela leitura dos dados disponíveis. Interpretar as classificações pelo seu contexto, número e relação local pode contribuir para a visão, ainda que sob o filtro da aplicação, de uma cidade, sabidamente dinâmica e com complexidades impossíveis de ser determinada em uma só pesquisa.

Como vistas na Tabela 2, algumas classificações apresentam maior quantidade e são estas classes que se difundem mais sobre toda a cidade, como pode ser visto de forma complementar na Figura 24. A organização espacial dos pontos em uma localidade, quando associada aos pontos em arredores, conforma uma figura simbólica dos espaços para quem joga, permite interpretar os usos da cidade mediatizada e reflete as diferenças da cidade real.

A Tabela 3 apresenta a distribuição por classificação e localização em centralidade ou não dos pontos mapeados, separados pelo momento levantado. Reafirma-se que pontos classificados como circulação e mobilidade, educação, saúde e comercial apresentam os menores índices de prevalência no mapeamento total. A pequena amostragem destes tipos impossibilita traçar algum tipo de perfil, de comportamento ou de manifestação na cidade e, portanto, não serão abordados de forma individualizada, mas são características que complementam a interpretação do contexto.

Tabela 3 – Categorias e relação com centralidades e não centralidades

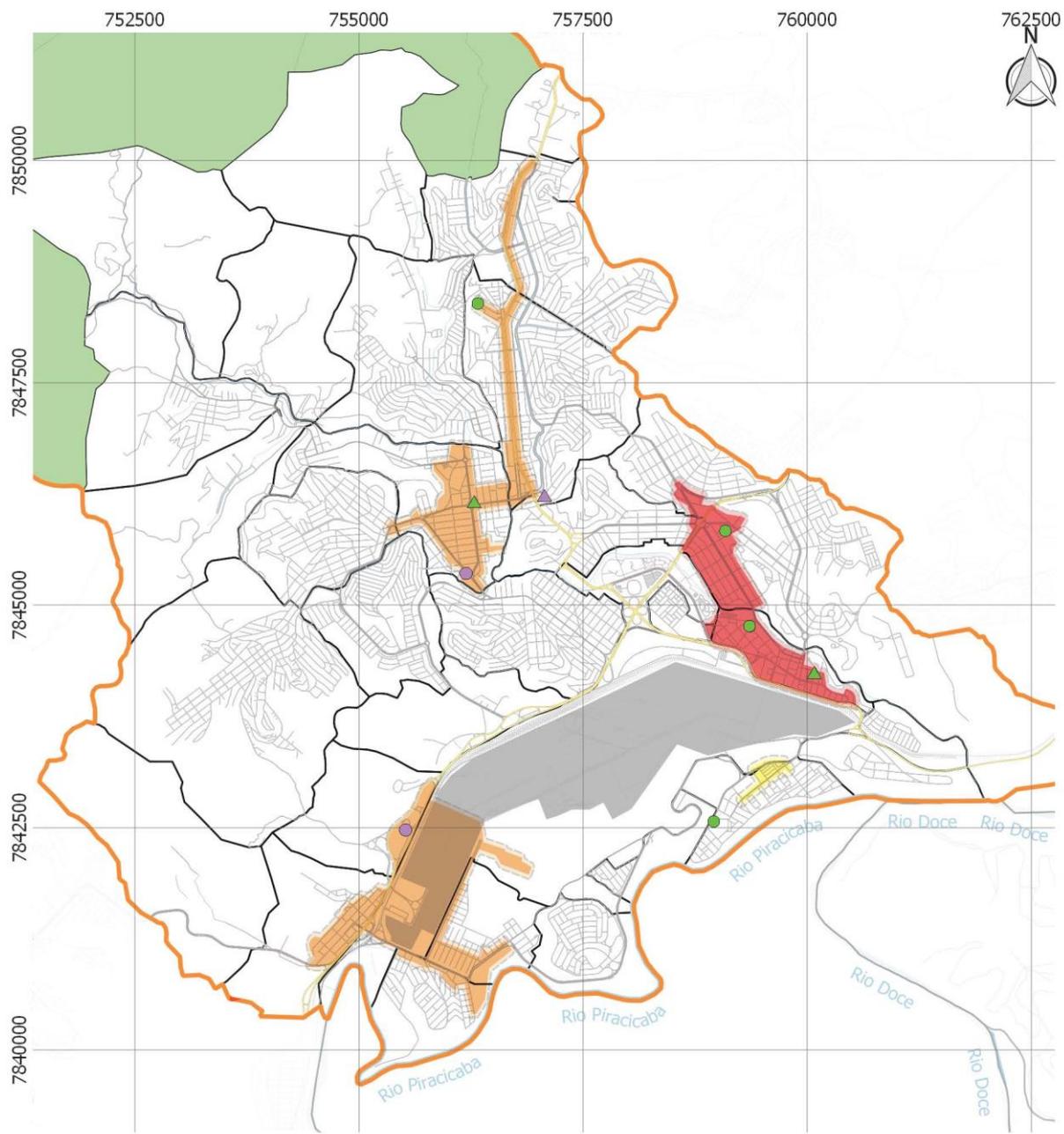
#	CATEGORIA	CENTRALIDADES								NÃO CENTRALIDADES		TOTAL POR CLASSIF.
		CENTRO / VENEZA		HORTO / BOM RETIRO		CANAÃ / CIDADE NOBRE		CARIRU		L1	L2	
		L1	L2	L1	L2	L1	L2	L1	L2			
1	Circulação e mobilidade	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
2	Educação	2	1	-	-	1	1	-	-	1	-	6
3	Esporte e lazer	-	1	2	1	-	5	1	-	12	17	39
4	Saúde	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1
5	Cultura	12	1	7	2	3	3	1	-	11	9	49
6	Religião	5	6	3	2	10	15	1	-	16	45	103
7	Comercial	-	-	1	-	1	-	-	-	-	1	3
8	Sem Identificação *	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
* L1 referente ao levantamento em abril de 2017, L2 referente ao levantamento de dezembro do mesmo ano.										TOTAL		204

Fonte: do Autor

Ainda assim, algumas destas classificações permitem a aproximação das abordagens teóricas verificadas nos itens 3.2.3 e 3.2.1 deste trabalho. Apesar de pontos relacionados à educação sejam tratados como de grande importância pela *Niantic* em seu formulário de solicitação de novos pontos, não se identifica crescimento significativo de marcos relacionado a tais instituições. Possibilita observar sua prevalência em áreas de centralidades, já que o único ponto fora da mancha é no bairro Cariru (Figura 25), evidenciado também pela identificação de pontos que se tratam de instituições particulares, com exceção de um único ponto (Apêndice 1).

Sob este aspecto pode-se resgatar as relações de interesse e de marcação de público já debatidas acima. Questiona-se, no entanto, a postura dos desenvolvedores, uma vez que trabalhos que apontam o uso do jogo, como possibilidade de aproximação educacional, convidam a todos para o debate da inclusão digital e, com base nos dados apresentados, há movimento contraditório por parte da inclusão de pontos desta classe na cidade.

Classificação: Educação e Comércio



Legendas

Abril 2017

- Comércio
- Educação

Dezembro 2017

- ▲ Comércio
- ▲ Educação

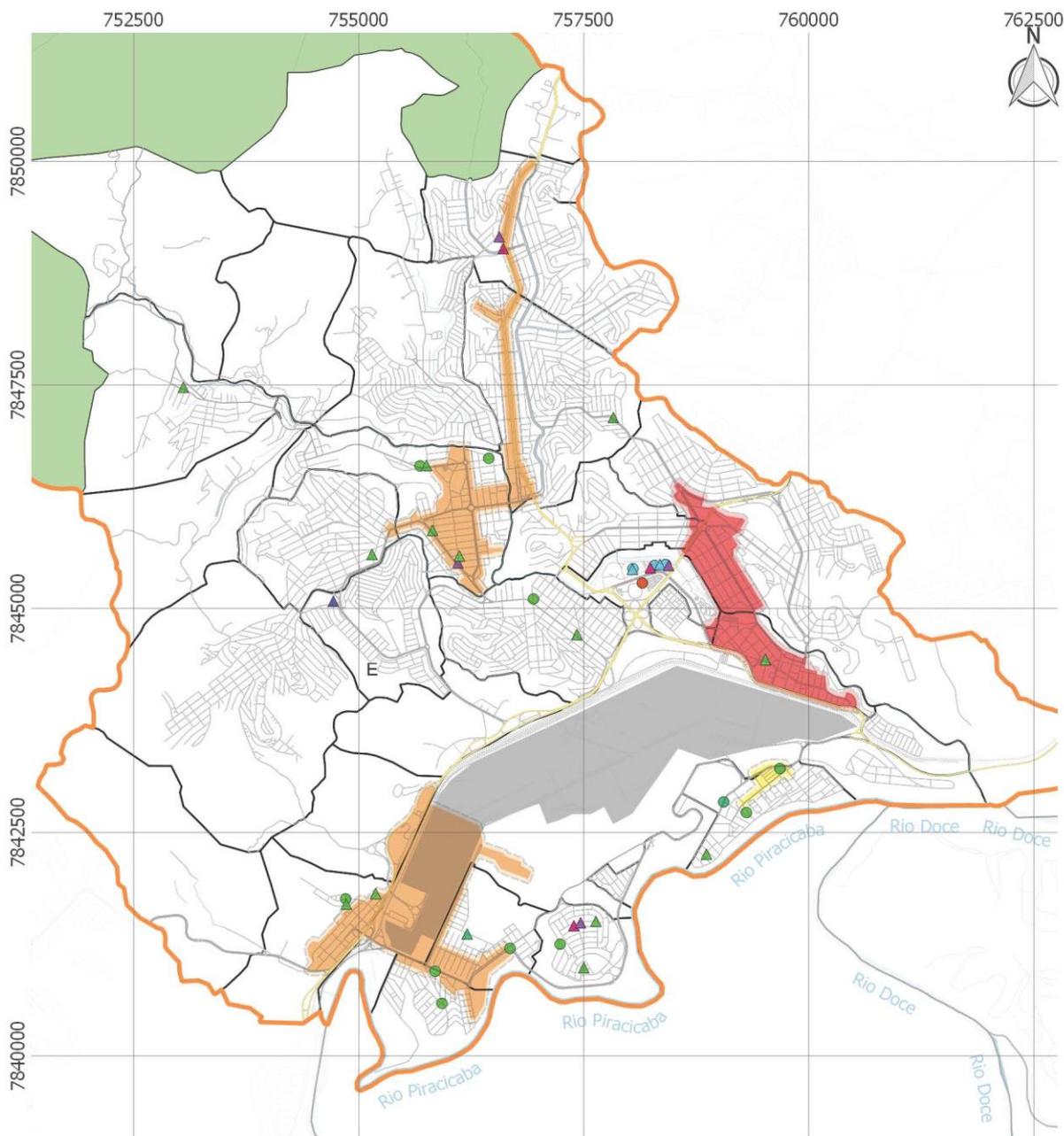
Figura 25 – Classificação: Educação e Comércio
Fonte: Autor, 2018

Já os pontos categorizados como comerciais reacendem as questões evidenciadas por Pimenta (2016), Cruz et al. (2017) e Carvalho e Guimarães (2017). Ainda que tenha baixa representatividade numérica, a concentração dos demais pontos ressalva as relações de mercado com o entorno, haja visto que não se trata da relação do ponto isolado, mas da relação espacial que ele abarca (LEFEBVRE, 1991). Assim, como posto pelos autores supracitados, a condição de favorecimento do *Pokémon Go* como potencializador do comércio se dá no deslocamento, no percurso do jogador para atingir seus objetivos, já que a aplicação estimula o caminhar pela cidade. Desta forma, ainda que a Figura 25 apresente poucos pontos classificados como *Comercial* em Ipatinga, deve se retomar as áreas evidenciadas pela Figura 20 e os apontamentos quantitativos da Tabela 3, para assim determinar que as grandes concentrações de pontos de interação nas centralidades, apesar de não referenciarem diretamente comércios, os absorvem em suas adjacências.

A terceira categoria predominante nos pontos encontrados em Ipatinga foi equipamentos/objetos relativos ao esporte e lazer. O posicionamento desta classificação evidencia a disparidade das relações de representatividade destes pontos nas associações entre centralidades e periferias, bem como áreas planejadas e demais. De fato, se contabilizado apenas os pontos dentro das marcações das centralidades, como mostra a Figura 26, encontrar-se-ia quantidade proporcionalmente baixa em relação ao total de marcações, dez das trinta e nove totais, 25% apenas. No entanto, os 75% não determinam a construção de uma imagem de diversificação da estrutura urbana de acesso massificado de áreas de esporte e lazer, em cruzamento destas informações com a Figura 21, destacando-se apenas um ponto em região com menores valores médios de renda por domicílio.

Em maior detalhamento dos dados presentes na Figura 26, foi demonstrado no Tabela 4 a representação destes pontos, distribuídos em subcategorias e quantificados de acordo com sua posição à constituição do espaço urbano. Soma-se, portanto, um número de dezesseis pontos pertencentes a áreas planejadas pela Usiminas em sua determinação de construção ainda no plano modernista de Hardy & Bering (MENDONÇA, 2006). Haja visto que a distribuição populacional não é equânime, tem-se pelo detalhamento das áreas demarcadas pelo jogo ainda maior disparidade quanto ao acesso pontos de esporte e lazer, uma vez que os dezesseis pontos, configuram 41% das marcações e se encontram em uma região de apenas 13,2% da população de Ipatinga (IBGE, 2011b).

Classificação: Esporte e Lazer



Legendas

Abril 2017

- Clube
- Estádio
- Parque
- Praça

Dezembro 2017

- ▲ Academia pública
- ▲ Campo e pista de esporte
- ▲ Clube
- ▲ Estádio
- ▲ Parque
- ▲ Parque Infantil
- ▲ Praça

Figura 26 - Classificação Esporte e Lazer
 Fonte: Autor, 2018

Tabela 4 – Distribuição das subcategorias de esporte e lazer em áreas de Ipatinga

ÁREAS EM IPATINGA	CLUBE	PRAÇA	PARQUE INFANTIL	CAMPO E PISTA DE ESPORTE	ACADEMIA PÚBLICA	ESTÁDIO	PARQUE	TOTAL
Planejadas pela Usiminas	2	12	1	0	1	0	0	16
Demais áreas	0	11	3	1	2	1	5	23
Total por subcategoria	2	23	4	1	3	1	5	39

Fonte: do Autor

Dos pontos nas demais zonas fora do controle programático da Usiminas, oito se encontram em área não residencial, mas concebida com o propósito de lazer (MENDONÇA, 2006), o Parque Ipanema. Nove marcações ainda foram encontradas nas centralidades Centro/Veneza e Canaã/Cidade Nobre ou em adjacências, além de dois pontos no bairro Iguaçu. Destacam-se os quatro pontos restantes, os quais um no bairro Limoeiro (área de um a dois salários mínimos) e demais em áreas próximas às mesmas condições: pista urbana de skate e patins Nescau, praças do Limoeiro, do Esperança e Canaãzinho, pontos relacionados apenas no segundo momento de coleta, como únicas marcações de esporte e lazer que se aproximam mais da relação de representação das comunidades menos favorecidas, em relação às centralidades.

Os territórios postos trazem à tona o questionamento da disparidade das relações sociais divergentes da cidade. Não concluem a favor ou contra as condições de acesso ao lazer público em Ipatinga, mas alertam para a dualidade da cidade real e virtual, onde recursos são notoriamente mais relevantes em uma condição que em outra. E são por estes e outros territórios apresentados que se evidenciam a busca da participação da cidade hibridizada, cujos elementos, ainda que em menor número, ainda são concomitantemente importantes para a construção da relação com o local.

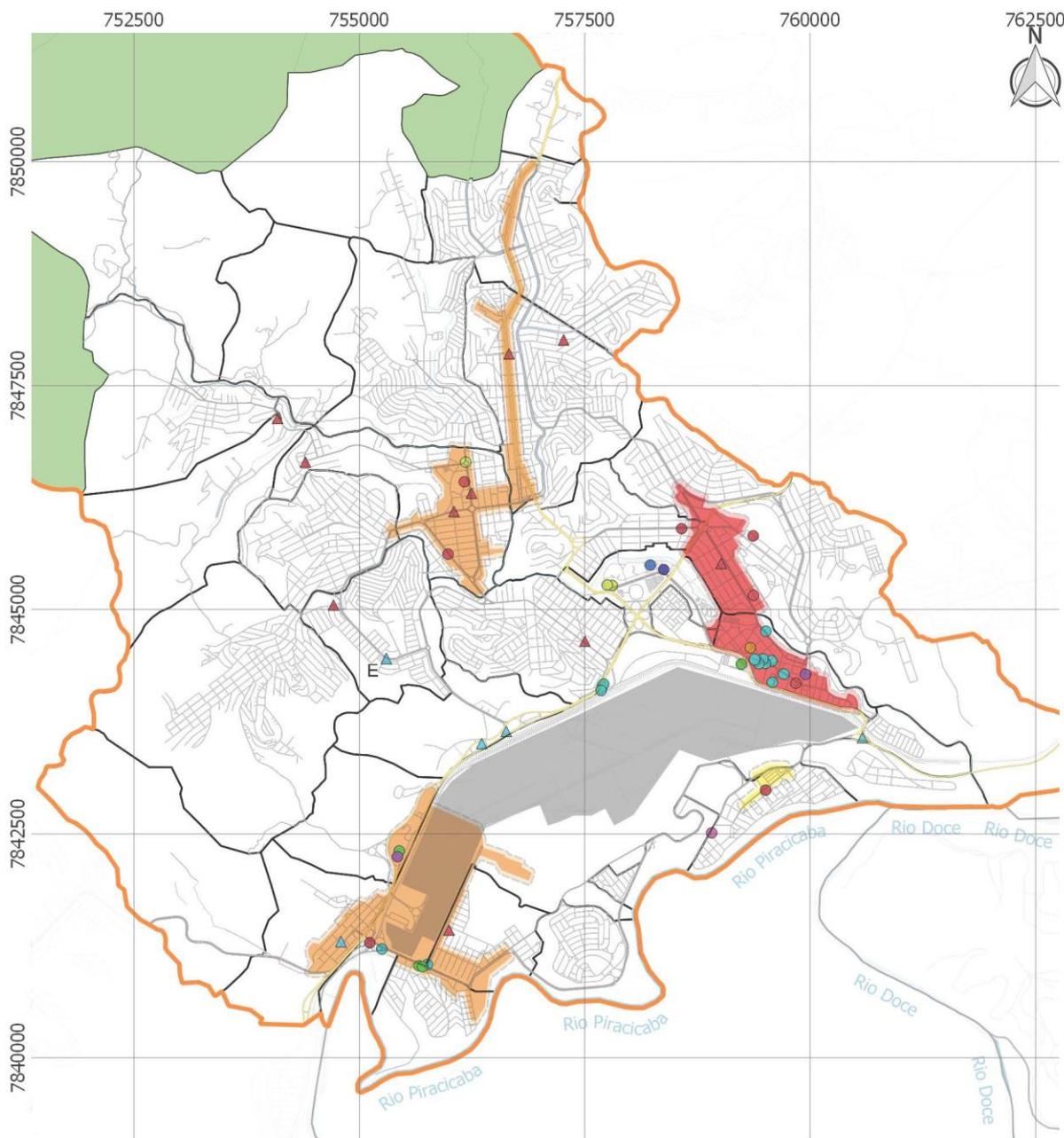
Os dados relativos à cultura não fogem ao que fora disposto acima. Já mesmo antes da análise do posicionamento das marcações na cidade, é possível salientar a diminuição da representatividade da classificação durante o segundo levantamento. Segundo dados que compõem a Tabela 2, pontos classificados como cultura permaneceram sendo o segundo maior grupo de interações em número, no entanto, o que em abril de 2017 representava 37% do total de pontos, passou a 24%

no outro mapeamento. Aqui vale retomar que não houve nenhuma mudança percentual tão grande nas outras classificações a não ser por Religião, que passou de 38% para 50,5%.

Nesta classe de pontos, algumas simples leituras evidenciam a distância de determinados equipamentos das regiões menos abastadas e menos favorecidas pelas condições de entorno. Através da Figura 27 é possível identificar claramente o padrão das marcações desta temática, com sua baixa presença em áreas distantes, periféricas. Monumentos públicos, pinturas e grafites totalizam trinta e seis pontos que são distribuídos majoritariamente nas centralidades, ao redor do perímetro da Usiminas, ao longo das rodovias 381 e 458 que cruzam a cidade, e no Parque Ipanema. Apenas oito marcações se mostram como exceções, sete destas com subclassificações de pinturas e grafites e refletindo em sua maioria a expressão de artistas locais. O ponto remanescente é o único monumento público fora do eixo das áreas centrais, tratando-se de um marco da presença da Usiminas na cidade: Marco ao plantio de 2.200.000 árvores – “Placa do marco de comemoração ao plantio de 2 milhões e 200 mil árvores plantadas pela Usiminas na região de Ipatinga, em 26 de outubro de 1984”.

Os outros treze pontos, que foram classificados como “Cultura”, evidenciam a pluralidade de equipamentos da cidade: anfiteatros, equipamentos de apoio educacional, biblioteca pública, centro cultural e teatro. Apesar da pluralidade, nenhum destes pontos se soma às oito marcações explicitadas acima, o que retomam questionamentos da representatividade dos espaços e, já que a maioria destes pontos são públicos, não favorecem o diálogo aos jogadores de áreas mais periféricas.

Classificação: Cultura



Legendas

Abril 2017

- Anfiteatro
- Apoio educacional
- Biblioteca
- Equipamento temporário
- Monumento público
- Objeto de interesse artístico/cultural em espaço privado
- Pintura e Grafite
- Teatro

Dezembro 2017

- ▲ Monumento público
- ▲ Pintura e Grafite



Figura 27 - Classificação: Cultura
 Fonte: Autor, 2018

Ao passo que estas áreas são menos favorecidas pelos pontos de cultura, as mesmas são detentoras de 59% dos cento e três pontos classificados como “Religião” e responsáveis pela maior abrangência de novas áreas, conforme pode ser comparado as informações da Figura 20 e 27. Neste âmbito, são sessenta e um pontos que se encontraram distribuídos nas áreas menos abastadas da cidade. Tal categoria foi a que mais aproximou o jogador da periferia ao jogo. No mapeamento de abril, 38% de todos os pontos estavam nesta classificação, sendo que 14% destes estavam nas periferias. Já em dezembro, se isolado os novos pontos, das cento e doze marcações, 60,7% são pontos religiosos, que ampliaram em 40% da presença desta classificação fora das centralidades. No somatório final, tais pontos não pertencentes às áreas centrais representaram 30% das interações possíveis no *Pokémon Go*. Foi, portanto, este o tipo de ponto que maior provocou a mudança da distribuição das áreas de interação entre o jogo e a cidade.

No entanto, questiona-se qual relação de representatividade que se estabelece entre os pontos marcados e os locais onde se encontram. Não é possível prosseguir sem mais uma vez trazer à tona a participação da desenvolvedora da aplicação na aprovação e instituição dos pontos no jogo. Não é possível determinar se receberam outros pontos candidatos e se estes não foram aceitos, mas é possível ver a abertura proporcionada por estas marcações, ainda que poucas, para o estabelecimento de relações entre o jogo e a cidade menos favorecida.

Estas condições propiciam a construção de um cenário compostos pelos mais diversos territórios ampliados. Ainda que na periferia de Ipatinga os elementos de representatividade possíveis de se relacionar com o jogo sejam ligadas em sua maioria às instituições religiosas, tais não restringem a dinâmica do espaço em sua representação real e superpõem as dimensões do digital, já que a prática no ciberespaço delimita outras práticas, ainda que contraditórias às dinâmicas dos espaços físicos, assim como vigoram outras representações dos espaços. Por outro lado, o prenúncio destas territorialidades acende a dúvida quanto ao acesso, representatividade, existência e planejamento dos espaços públicos sob todo o plano da cidade.

Classificação: Religião

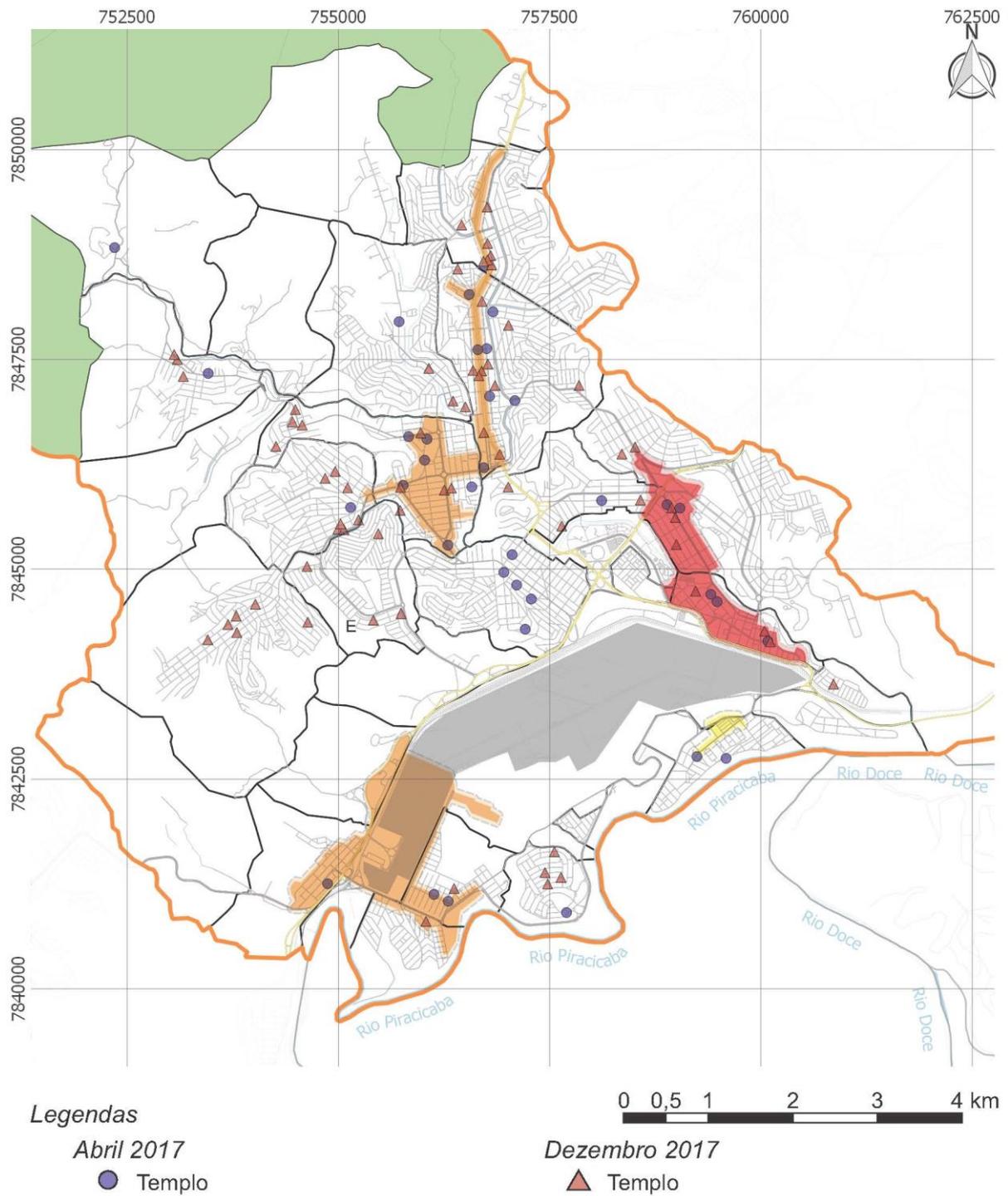


Figura 28 - Classificação Religião
Fonte: Autor, 2018

A relação formada pelas *Poképaradas* e pelos *Ginásios* delimita relações fixas, possíveis de traçar e definir algumas de suas dinâmicas. O mesmo não é possível pelo uso da RA no jogo. As zonas de geração de *Pokémons* não podem ser definidas com base em um mapeamento como fora feito, pois estas áreas não são vistas no jogo como as demais. Neste sentido, não se pode afirmar contribuições da RA para a ressignificação dos pontos fixos, no entanto, é inegável sua contribuição para ampliar as relações híbridas possíveis pelos jogadores na cidade.

Se a RA no *Pokémon Go* não conflui com as relações dos territórios ampliados demarcados, não se pode concluir que esta não contribua para construção de outras territorialidades, ainda mais pessoais. A RA cumpre papel fundamental na estrutura desta experiência espacial do sujeito, por se associar a uma relação específica a um lugar, atribuindo novas práticas ao espaço percebido, subvertendo a representação do concebido e estimulando outras relações simbólicas. No caso da RA+ do *Pokémon Go*, a inserção proporcional dos monstros e dinâmica destes baseados no ambiente experimentado definem uma interação entre jogador e criatura que sobrepõe apenas o sentido da visão, mas reflete nos gestos e movimentos reais de aproximação e afastamento para que o usuário possa concluir seus objetivos. A RA, ainda que difusa e opcional na experiência do jogo, se mostra ferramenta a favor da implementação dos sentidos de apropriação e vínculo com o espaço.

Desta forma, tem-se no aprofundamento das relações dos territórios informacionais ampliados uma forma de compreensão do espaço vivido, no qual jogadores se estabelecem com base na relação indissociável entre o real e o virtual. A construção de um panorama através destas territorialidades levanta as diversidades das dinâmicas da cidade, sobretudo em algumas áreas, já que em outras ressalvam a homogeneidade das estruturas públicas de representatividade. Também advertem as relações de desigualdades na estrutura sócio-espacial, mas abrem especialmente um caminho para outra definição da comunicação contemporânea de um grupo de sujeitos com o espaço cotidiano, seja pelo prenúncio das ações do jogo ou pelos espaços reais que representam alguma localidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O dinamismo dos recursos midiáticos, atrelado ao desenvolvimento constante das tecnologias da informação, impulsiona diversos fenômenos na vida cotidiana. O crescente uso das redes de dados, extrapolado aos limites das máquinas fixas, ganha espaço nas ruas, as quais se fundem ao ciberespaço por meio de aplicações locativas e instauram novos sentidos espaciais. A mídia associada ao corpo reforça o caráter híbrido do meio vivido, um instrumento de convecção das camadas informacionais ao espaço material. O corpo conectado inserido no meio urbano constrói outras relações territoriais e a interpretação destes territórios reforça as dimensões que dão identificação ao local.

Associado ao referencial teórico da presente pesquisa, o estudo de caso do jogo *Pokémon Go* reforça a dinâmica da mídia locativa como instrumento da construção territorial. Amparadas na tríade de Lefebvre (1991), as ações do jogo na cidade, somadas à estrutura social estabelecida, permitem a inferência dos territórios ampliados. A confluência das informações expressas pelo jogo, contextualizada sob o viés das informações censitárias, permite reconfigurar a postura das relações do espaço.

Desvelou-se, portanto, condições para com a ressignificação da experiência no território do cotidiano. Tal qual Haesbaert (2006) contesta os sentidos da desterritorialização, propondo a dinâmica multiterritorial baseada na experiência do *continuum*, Lefebvre (1991) também postula a não existência de um espaço social, mas sim, de uma multiplicidade indefinida, não enumerável e que não desaparecem. Assim, a existência de novos sentidos e representações dos espaços existentes presume aos usuários outra camada que se soma à experiência ordinária.

É pela conclusão deste estudo que reforça o sentido global do lugar (MASSEY, 2000), já que para este território não há separação da experiência virtual da material, mas uma compenetração das duas formas de realidade (LEVY, 1996). Esta condição não determina a superioridade de uma camada sobre outra, mas atribui a todas elas a importância na vivência espacial dos sujeitos. É esta confluência que permite a construção do sentido individual, incorporado à camada simbólica (LEFEBVRE, 1991) da tríade lefebvriana.

Tem-se por meio de todo o percurso não somente a concepção conceitual de um termo, mas a leitura de sua aplicação em um objeto tão diversificado que é a cidade. O termo que aqui buscou-se detalhar e identificar seu emprego remete à junção das noções do objeto midiático como prótese (SANTOS, 2014), junto a um corpo vivente, mediadora e intencional da convergência das dinâmicas dos espaços fluxos (CASTELLS, 1999), das relações sociais mesmo que virtualizadas (LEVY, 1996), as quais confluem num *continuum* da experiência espacial globalizada, mas não somente globalizante, já que o local se impõe.

Para tal, fez-se necessária a análise urbana em duas temporalidades próximas (abril e dezembro de 2017), mas que expressam o quão rápido é transformada a relação entre informação-mídia-lugar, proporcionando a inclusão de pontos em locais simbólicos urbanos e espaços de representação de grupos, ao mesmo tempo valorizando espaços culturais e de interesse regional. Dados virtuais configuram dinâmicas em espaços materiais. Assim, os territórios ampliados, demonstrados na análise, metaforizam a condição de resgate do domínio espacial. Embora o espaço absoluto-dominado exerça sua condição de uso e de controle, o espaço da prática se torna suscetível à apropriação (LEFEBVRE, 1991). Muito se diz das mudanças de posicionamento dos pontos nos mapas e, até mesmo, das inúmeras descrições e reproduções simbólicas das expressões cotidianas adicionadas aos pontos da aplicação, ainda que parte da condição do jogar esteja na instância do ciberespaço.

O findar desta pesquisa suscita a necessidade de manter o olhar atento aos acontecimentos e recursos corriqueiros do dia a dia, em vista que estas experiências podem contribuir para leitura de diversas camadas que compõem o ambiente das cidades. Atentar-se para o desenvolvimento das tecnologias da informação, aliado a conteúdos teóricos, permite reconhecer o ambiente urbano a partir do dinamismo, que imbrica na realidade do digital e, também, é imbricado por este meio.

O aporte realizado pelos territórios informacionais ampliados se projeta como possível instrumental a desvelar uma parcela da complexidade dos fenômenos cotidianos e abre caminho para a leitura de tantos outros territórios que podem ser conformados por estruturas similares. No entanto, não se pode determinar que esta pesquisa esvai as possibilidades analíticas da confluência das relações virtuais no meio material, mas estabelece um percurso.

Tal como *Pokémon Go*, outras aplicações fazem e farão parte da experiência do humano na vida urbana e devem ser encaradas não somente pela sua proposta de entretenimento, mas também, pelos rastros e pelas potencialidades das atividades mediadas por elas. Utilizar-se da representação dos territórios ampliados é uma forma de entender as posturas dos usuários em um tabuleiro real estabelecido pela mídia. Por outro lado, se entendido a força do desenvolvimento espacial, partir da tratativa destes territórios permite encorajar os usuários à releitura do espaço vivido e contribuir para a ressignificação da experiência de viver nas cidades. Não se trata de apontar pontos de interação, determinar as possíveis formas de construção simbólica, mas de envolver as interações reais na pauta diária da relação cidadina, reconstruir histórias e símbolos que não se comunicam de forma autônoma. Entender o potencial do híbrido físico/virtual locativo pode permitir a reinterpretção do ordinário e abrir caminho para outras vivências.

A interpretação do jogo ou de outra aplicação como mídia espacializada se mostra importante para a ótica dos processos comunicacionais móveis, os quais converge as relações estabelecidas no ciberespaço no ambiente vivido, além da função de troca de informações. Atribuir peso aos processos cotidianos, ainda que considerados simples artifícios do entretenimento, pode ajudar a explorar outros vieses dos processos culturais. Portanto, estes processos corroboram para a análise de outras formas de diálogo com o espaço.

Para tanto, não pode se afirmar que haja apenas benefícios ou que estes não gerem ou não permitam relações de controle e de marcação de poder, pelo contrário. Ainda restam inúmeros pontos a serem explorados e melhores determinados, como os questionamentos de privacidade do jogo que fora aqui elucidado, a difusão do acesso a informação, mesmo sobre as intenções por trás das informações distribuídas e recolhidas. No entanto, tais marcas são preponderantes ao movimento conceitual do espaço ao discurso territorial.

É neste sentido que a confluência das relações físicas e virtuais permite a construção dos territórios informacionais ampliados. Um caminho que exige a interpretação indissociável entre o físico e o digital, camadas que se completam e compenetraram, que juntas apresentam nuances da atividade humana de forma híbrida. Assim, as compreensões das possibilidades pela leitura destes territórios híbridos podem contribuir como ferramenta elucidativa para gestores e planejadores,

como instrumento de empoderamento de usuários, comunicação e diálogo como parte, ainda que invisível, das experimentações dos sujeitos no espaço.

Referências

ABNT, A. B. D. N. T. **Equipamentos Urbanos: Classificação**. Rio de Janeiro. 1986.

AZUMA, R. T. *A Survey of Augmented Reality*. In: _____ **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**. 6, 4. [S.l.]: [s.n.], 1997. p. 355-385. Disponível em: <<http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>>. Acesso em: 06 ago. 2017.

BARBOSA, K. S. **Por que a gestão da região metropolitana do Vale do Aço não sai do papel?** Belo Horizonte: Dissertação (Mestrado) - Escola de Arquitetura da UFMG, 2010. 134 p. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/RAAO-8CCQ64>>. Acesso em: 20 ago. 2017.

BEER, S. *What is cybernetics?* **Palestra proferida na Universidade de Valladolid**, 2001. Disponível em: <<http://www.nickgreen.pwp.blueyonder.co.uk/beerWhatisCybernetics.pdf>>. Acesso em: 08 fev 2017.

BERNARDES, A. H. **Das perspectivas ontológicas à natureza do internauta: contribuição à epistemologia em Geografia**. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciência e Tecnologia. Presidente Prudente, p. 264. 2012.

BRASIL, C. D. T. E. R. **PNAD: acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2005**. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. Rio de Janeiro, p. 255. 2007.

BRASIL, C. D. T. E. R. **PNAD: acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2014**. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. Rio de Janeiro, p. 89. 2016.

BRIGHENTI, A. *New Media and Urban Motilities: A Territoriologic Point of View*. **Urban Studies**, v. 49, n. 2, p. 399 - 414, Abr 2011.

CALAZANS, J.; LIMA, C. Sociabilidades virtuais: do nascimento da Internet à popularização dos sites de redes sociais online. **9º Encontro Nacional de História da Mídia - UFOP**, Ouro Preto, p. 15, Mai - Jun 2013. ISSN ISSN 2175-6945.

CAMPOS, A. C. IBGE: celular se consolida como o principal meio de acesso à internet no Brasil. **Agência Brasil**, 2016. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2016-12/ibge-celular-se-consolida-como-o-principal-meio-de-acesso-internet-no-brasil>>. Acesso em: 5 Janeiro 2017.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. Tradução de Roneide MAJER; Klaus GERHARDT. 8. ed. [S.l.]: Paz e Guerra, v. 1, 1999.

COSTA, F. R. D.; ROCHA, M. M. Geografia: conceitos e paradigmas – Apontamentos preliminares. **GEOMAE**, Campo Mourão, v. 1, n. 2, p. 25-56, 2010.

CUPERSCHMID, A. R. M.; GRACHET, M. G.; FABRÍCIO, M. M. Realidade Aumentada como auxílio à montagem de parede em wood-frame. **PARC Pesquisa em Arquitetura e Construção**, Campinas, SP, v. 6, n. 4, p. 266-276, Dez 2015. ISSN 1980-6809. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/parc/article/view/8640947>>. Acesso em: 05 Jan 2018.

CUPERSHMID, A. R. M. **Realidade Aumentada no processo de projeto participativo arquitetônico: desenvolvimento de sistema e diretrizes para utilização**. Tese de Doutorado: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo. Campinas, SP. 2014.

DELEUZE, G. Post-Scriptum, Sobre a sociedade de controle. In: DELEUZE, G. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DELEUZE, G. O atual e o virtual. In: ALLIEZ, É. **Deleuze Filosofia Virtual**. Tradução de Heloísa B.S. Rocha. São Paulo: Editora 34, 1996. p. 47-57.

DI MÉO, G. Composantes spatiales, formes et processus géographiques des identités. **Annales de Géographie**, v. 113, n. 638-639; Tradução de José Luiz Cazarotto ad instar manuscrito, p. 339-362, 2004. Disponível em: <<http://www.persee.fr>>.

FIRMINO, R. Território e materialidade: Wikileaks e o controle do espaço informacional. **Contemporanea**, UFBA. Online, v. 9, p. 22-37, agosto 2011.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

FOUCAULT, M. Outros Espaços. In: MOTTA, M. B. D. (.). **Ditos e escritos. Estética: literatura e pintura, música e cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, v. 3, 2001. p. 411-422.

FRAGOSO, S.; REBS, R.; BARTH, D. Territorialidades Virtuais: Identidade, posse e pertencimento em ambientes multiusuário online. **MATRIZES**, São Paulo, v. Ano 5, n. 1, p. 211-225, jul./dez. 2011.

FREITAS, A. Como Pokémon Go pode mudar a maneira como interagimos com o mundo. **Nexo Jornal**, 2016. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/07/19/Como-Pok%C3%A9mon-Go-pode-mudar-a-maneira-como-interagimos-com-o-mundo?utm_campaign=a_nexo_20160804&utm_medium=email&utm_source=RD+S tation>. Acesso em: 04 Jan 2017.

- GAMEINFORMER. The Pokémon Series Has Shipped Over 300 Million Copies. **Gameinformer**, 2017. Disponível em: <<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2017/11/24/the-pokemon-series-has-shipped-over-300-million-copies.aspx>>. Acesso em: 05 jan 2018.
- GIBSON, W. **Neuromancer**. 5ª. ed. São Paulo: Aleph, 2016.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GO HUB. Researching Pokémon GO Spawn Mechanics. **Go Hub**, 2017. Disponível em: <<https://pokemongohub.net/generation-2/researching-pokemon-go-spawn-mechanics/>>. Acesso em: 10 jan 2018.
- GOOGLE TRENDS. **Google Trends**, 2018. Disponível em: <<https://trends.google.com.br/trends/explore?date=2016-06-01%202017-12-01&gprop=news&q=%2Fm%2F05b1n7>>. Acesso em: 10 jan 2018.
- GREENEMEIER, L. Is Pokémon GO Really Augmented Reality? **Scientific American**, 2016. Disponível em: <<https://www.scientificamerican.com/article/is-pokemon-go-really-augmented-reality/>>. Acesso em: 20 jan 2018.
- GUATTARI, F. Espaço e Poder: A Criação de Territórios na Cidade. In: CORTEZ **Espaços e Debates**. V CORRIGIR - COPIAR DE TERRITORIOS ALTERNATIVOS. ed. São Paulo: [s.n.], v. 16, 1985.
- GUIMARÃES JÚNIOR, M. J. L. O ciberespaço como Cenário para as Ciências Sociais. **Ilha Revista de Antropologia**, Florianópolis, v. 2, n. 1, p. 139-154, jan. 2000. ISSN 2175-8034. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/14652>>. Acesso em: 14 ago. 2017.
- HAESBAERT, R. **Territórios Alternativos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2002. 173 p.
- HAESBAERT, R. **O Mito da Desterritorialização**: do "fim dos territórios" à multiterritorialidade. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, v. 1, 2006.
- HAESBAERT, R. Território e Multiterritorialidade: um debate. **GEOgraphia**, v. Ano IX, n. 17, p. 19-45, 2007.
- HAESBAERT, R. Dos múltiplos territórios à multiterritorialidade. In: HEIDRICH, Á.; COSTA, B.; PIRES, C. E. U. V. (.). **A emergência da multiterritorialidade**: a resignificação da relação do humano com o espaço. 1. ed. Canoas e Porto Alegre: Editora da ULBRA e Editora da UFRGS, 2008a. p. 19-36.
- HAESBAERT, R. Hibridismo, Mobilidade e Multiterritorialidade numa Perspectiva Geográfico-Cultural Integradora. In: SERPA, A. (.). **Espaços Culturais**: Vivências, Imaginações e Representações [online]. Salvador: EDUFBA, 2008b. p. 393-419.

Disponível em: <<http://static.scielo.org/scielobooks/bk/pdf/serpa-9788523211899.pdf>>. Acesso em: 15 abr. 2017.

HARVEY, D. **Condição Pós Moderna**: Uma Pesquisa Sobre as Origens da Mudança Cultural. 17. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

HOUSE, B. **Yellow Arrow**, 2004. Disponível em: <https://brianhouse.net/works/yellow_arrow/>. Acesso em: 18 ago. 2017.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4^a. ed. São Paulo: [s.n.], 2000.

HÜNTERMANN, J. Google compra aplicativo de tradução em realidade aumentada Word Lens. **Adrenaline**, 2014. Disponível em: <<http://adrenaline.uol.com.br/2014/05/16/25684/google-compra-aplicativo-de-traducao-em-realidade-aumentada-word-lens/>>. Acesso em: 18 ago. 2017.

IBGE. IBGE | Brasil em Síntese. **IBGE Cidades**, 2017. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

IBGE, I. B. D. G. E. E. **Base de informações do Censo Demográfico 2010: Resultados do Universo por setor censitário**. IBGE. Rio de Janeiro. 2011a.

IBGE, I. B. D. G. E. E. **Censo demográfico 2010: Resultados do Universo por setor censitário**. IBGE. Rio de Janeiro. 2011b.

IBOPE. WhatsApp é o aplicativo mais usado pelos internautas brasileiros. **IBOPE Inteligência**, 2015. Disponível em: <<http://www.ibopeinteligencia.com/noticias-e-pesquisas/whatsapp-e-o-aplicativo-mais-usado-pelos-internautas-brasileiros/>>. Acesso em: 05 Jan 2017.

KASTRENAKES, J.; POPPER, B. Google leads \$542 million funding of mysterious augmented reality firm Magic Leap. **The Verge**, 2014. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2014/10/21/7026889/magic-leap-google-leads-542-million-investment-in-augmented-reality-startup>>. Acesso em: 06 ago. 2017.

KIM, J. H. "Narrative" or "Tabletop" RPGs. **Darkshire**, 2008. Disponível em: <<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/tabletop.html>>. Acesso em: 03 Mar 2018.

KIRNER, C.; TORI, R. Fundamentos da Realidade Aumentada. In: TORI, R.; KIRNER, C.; SISCOOTTO, R. **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada - Livro do pré-simpósio, VII Symposium on Virtual Reality**. Porto Alegre: SBC, 2006. Cap. 2.

KLEINA, N. Microsoft começa venda do HoloLens ao público geral; veja quanto custa. **Tecmundo**, 2016. Disponível em:

<<https://www.tecmundo.com.br/hololens/107990-microsoft-comeca-venda-hololens-publico-geral-veja-custa.htm>>. Acesso em: 06 ago. 2017.

LEFEBVRE, H. **The Production of Space**. Maiden: Blackwell Publishing, 1991.

LEMOS, A. Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. (). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 11-23.

LEMOS, A. Cibercultura e Mobilidade. A Era da Conexão. In: LEÃO, L. (). **Derivas: cartografias do ciberespaço**. 1ª. ed. São Paulo: ANNABLUME, 2005. p. 17-45.

LEMOS, A. Cidade e Mobilidade. Telefones Celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. **Matrizes, Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação**, São Paulo, USP, v. 1, n. 1, p. 121-137, 2007.

LEMOS, A. Mídia Locativa e Territórios Informacionais. In: ARANTES, P.; SANTAELLA, L. (). **Estéticas Tecnológicas. Novos Modos de Sentir**. São Paulo: EDUC/SP, 2008. p. 207-230.

LEMOS, A. Arte e Mídia Locativa no Brasil. In: LEMOS, A.; JOSGRILBERG, F. (). **Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. Salvador: EDUFBA, 2009. p. 89-108.

LEMOS, A. Cultura da Mobilidade. **FAMECOS**, Porto Alegre, v. 16, n. 40, p. 28-35, 2009.

LEMOS, A. Jogos móveis locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. **REVISTA USP**, São Paulo, n. 86, p. 54-65, junho/agosto 2010a. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13813>>. Acesso em: 10 mai 2017.

LEMOS, A. Realidad aumentada. Narrativa y médios de georreferencia. Versão em português do artigo. In: SÁNCHEZ, A. (). **MóBILE. Reflexión y experimentación en torno a los médios locativos en el arte contemporâneo en México**. México: Consejo Nacional para La Cultura y las Artes / Centro Multimedia – CENART, 2013. p. 85-103.

LEMOS, A.; QUEIROZ, C. Memórias Soteropolitanas: Realidade aumentada na cidade de Salvador. **Revista Inclusão Social, Inc. Soc., IBICT**, Brasília, v. 5, n. 2, p. 128-136, Jan./Jun 2012.

LEVY, P. **O que é o Virtual?** Tradução de Paulo Neves. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1996. 160 p.

LEVY, P. **Cibercultura**. 1ª. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUCENA, M. C. D. O Espaço Público e Pokémon Go: um diálogo entre o real e o virtual. **ANAP Brasil**, v. 9, n. 15, p. 1-17, 2016. ISSN 1984-3240.

MARTINO, L. M. S. A área dos Estudos Culturais: consenso genealógico e indefinição epistemológica. **Comunicação e Sociedade**, v. ano 33, n. 57, p. 79-101, jan./jun. 2012. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/2897/2953>>. Acesso em: 12 abr 2017.

MASSEY, D. Um Sentido Global do Lugar. In: ARANTES NETO, A. A. (.). **O espaço da diferença**. Campinas: Papirus, 2000. Cap. 8, p. 176-185.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 15ª reimpressão da 1ª edição de 1969. ed. São Paulo: Cultrix, 2007.

MENDONÇA, R. S. R. D. **O urbanismo moderinista em Minas Gerais: O caso "Ipatinga"**. Belo Horizonte: Dissertação (Mestrado) - Escola de Arquitetura da UFMG, 2006.

MONTEIRO, R. **Entenda como Pokémon Go escolhe Gyms e PokéStops com casos curiosos [online]**, 2016. Disponível em: <<http://www.techtodo.com.br/noticias/noticia/2016/07/entenda-como-pokemon-go-escolhe-gyms-e-pokestops-com-casos-curiosos.html>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

NIANTIC, I. Niantic Labs. **Niantic Labs**, 2017a. Disponível em: <<https://www.nianticlabs.com/>>. Acesso em: 20 ago. 2017.

NIANTIC, I. Política de Privacidade Pokémon GO: Última Atualização, 1 de novembro de 2017. **Niantic Labs**, 2017b. Disponível em: <https://nianticlabs.com/privacy/pokemongo/pt_br>. Acesso em: 20 jan 2018.

NIANTIC, I. Critérios de candidato a Portal – Ajuda do Ingress. **Ajuda do Ingress**, 2018. Disponível em: <<https://support.ingress.com/hc/pt-br/articles/207343987-Crit%C3%A9rios-de-candidato-a-Portal>>. Acesso em: 18 Jan 2018.

NIKE. **Nike True City Full Trailer - Official HD Version**, 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qet4NGswKfA>>. Acesso em: 18 ago. 2017.

PARISER, E. **O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PDDI, P. D. D. I. D. R. M. D. V. D. A. **Subproduto P2.3: Diagnóstico Final**. Coronel Fabriciano: [s.n.], v. 1, 2014.

POKÉMON. Business and Summary. **The Pokémon Company**, 2018. Disponível em: <<http://www.pokemon.co.jp/corporate/en/business/#movie>>. Acesso em: 05 jan 2018.

POKÉMON GO. Atualizações. **Pokémon Go**, 2018. Disponível em: <https://pokemongo.nianticlabs.com/pt_br/post/>. Acesso em: 05 jan 2018.

RAFFESTIN, C. **Por uma geografia do poder**. São Paulo: Editora Ática S.A., v. 29, 1993.

ROBERTSON, A. Apple is launching an iOS 'ARKit' for augmented reality apps. **The Verge**, 2017. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2017/6/5/15732832/apple-augmented-reality-arkit-ar-sdk-wwdc-2017>>. Acesso em: 06 ago. 2017.

SANTAELLA, L. **Cultura das Mídias**. 3ª. ed. São Paulo: Experimento, 2003a.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 1, No 22, p. 2003, Dez 2003b.

SANTOS, M. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2014.

SAQUET, M. A. **Abordagens e concepções de território**. 3. ed. São Paulo: [s.n.], 2013. 13-35 p.

SCHMID, C. A Teoria da Produção Espacial de Henri Lefebvre: Em direção a uma dialética tridimensional. **GEOUSP – espaço e tempo**, São Paulo, 2012. 89-109.

SILVERSTONE, R. **Por que estudar a mídia?** Tradução de Milton Camargo Mota. 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2002. 304 p.

STEFFEN, C. Espaços Digitais: A territorialidade midiática. **Conexão – Comunicação e Cultura, USC**, Caxias do Sul, v. 7, n. 14, p. 141-151, jul./dez. 2008.

STERLING, B. Wired. **Augmented Reality: Tagwhat and their pitch engine**, 2010. Disponível em: <<https://www.wired.com/2010/05/augmented-reality-tagwhat-and-their-pitch-engine/>>. Acesso em: 18 ago. 2017.

THEORY, B. **Can You See Me Now?**, 2003. Disponível em: <<http://www.blasttheory.co.uk/our-history-approach/>>. Acesso em: 02 ago. 2017.

THOMAS, L. POKEMON 10-YEAR RETROSPECTIVE. **IGN**, 2006. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2006/09/27/pokemon-10-year-retrospective?page=1>>. Acesso em: 05 Jan 2018.

TIME. The Ultimate Game Freak. **Time Inc**, 1999. Disponível em: <<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,2040095,00.html>>. Acesso em: 05 Jan 2018.

VALENTE, J. Vale abrir mão da privacidade pelo Pokémon Go? **Carta Capital**, 2016. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/vale-abrir-mao-da-privacidade-pelo-jogo-pokemon-go>>. Acesso em: 17 jan 2018.

VIANA, B. Invisíveis, 2007. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZFGi7i0JeOE>>. Acesso em: 10 Jan 2017.

WIKITUDE. **Olympic Games 2016 - Globo Rio App**, 2017. Disponível em: <<https://www.wikutude.com/showcase/olympics-2016-globo-rio-app/>>. Acesso em: 18 ago. 2017.

YIN, R. K. **Estudo de Caso: Planejamento e Métodos**. Tradução de Daniel Grassi. 2ª. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

6.1 REFERÊNCIAS DAS ABORDAGENS ACADÊMICAS DE POKÉMON GO

TURISMO / MERCADO / VENDAS

CÂNEPA, Laura Loguercio; et al. Realidade Assombrada: Aplicativos de realidade aumentada e o *Dark Tourism*. **Revista Hospitalidade**, v.13, número especial, nov. 2016. Disponível em: <<https://www.revhosp.org/hospitalidade/article/view/683>> Acesso em: 10 dez. 2017.

CARVALHO, Luiz Gonzaga Assumpção; GUIMARÃES, Gilberto de Araújo. O Jogo Pokémon Go e as Características que o Tornam um Potencial Promotor de Vendas em Negócios de Turismo e Alimentos e Bebidas. **Revista Hospitalidade**, v.13, número especial, nov. 2016. Disponível em: <<https://www.revhosp.org/hospitalidade/article/view/680>> Acesso em: 10 dez. 2017.

CARVALHO, Liands. O potencial exploratório da Geolocalização em games. **Revista temática**, v. 13, n. 4, p. 242-251, 2017. NAMID/UFPB. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/33889/17399>> Acesso em: 10 dez. 2017

CRUZ, Breno; PINTO, Gabriel; OLIVEIRA, Verônica. Capturo Pokémons, “Logo Existo” - Realidade Aumentada e Consumo à Luz das Experiências dos Usuários do Pokémon Go. **Revista Brasileira de Marketing**, 16, sep. 2017. Disponível em: <<http://www.revistabrasileirmarketing.org/ojs-2.2.4/index.php/remark/article/view/3480>> Acesso em: 10 dez. 2017.

DE CARLI, Iraci Cristina da Silveira; GASTAL, Susana; GOMES, Micael Nozari. Pokémon Go, Realidade Aumentada e Georeferenciamento: A gamificação nas

suas possibilidades para o Turismo. **Revista Hospitalidade**, v.13, número especial, nov. 2016. Disponível em: < <https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/731> > Acesso em: 10 dez. 2017.

DUTRA, Patrícia Beckmann. **Apropriação e produção de conteúdo nas redes sociais: um estudo sobre o caso Pokémon Go**. 58 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, 2017. Disponível em: < <http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/4146> > Acesso em: 10 dez. 2017.

JACOBINO, Francielle; JORGE, Carlos Francisco Bitencourt. Games como ferramenta estratégica de busca e monitoramento de inteligência competitiva: Um estudo de caso sobre o Pokémon Go. **Revista Inteligência Competitiva**, São Paulo, v. 7, n. 3, p. 45-66, jul./set. 2017. Disponível em: <<http://www.inteligenciacompetitivarev.com.br/ojs/index.php/rev/article/view/265>> Acesso em: 10 dez. 2017.

PIMENTA, Rodrigo D. H. Pokémon Go: imersão, publicidade e ludicidade em um novo modelo de compra e inserção de mídia. **XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-2966-1.pdf>> Acesso em: 10 dez. 2017.

SOUZA, Adriely Andrade e; HORODYSKI, Graziela Scalise; MEDEIROS, Mirna de Lima. Realidade Aumentada no Turismo: Estudo do Jogo Pokémon Go. **Revista Hospitalidade**, v.13, número especial, nov. 2016. Disponível em: < <https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/681> > Acesso em: 10 dez. 2017.

ÁREAS PÚBLICAS / REAPROPRIAÇÃO / LAZER

GUERRA, Fabiana; NASCIMENTO, Gênio. Os espaços urbanos midiáticos nos jogos eletrônicos para smartphone: o case Pokémon Go. **40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Curitiba, 2017. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1576-1.pdf> > Acesso em: 10 dez. 2017.

LUCENA, Mariana Calazans de. O Espaço Público e Pokémon Go: um diálogo entre o real e o virtual. **ANAP Brasil**, v. 9, n. 15, p. 1-17, 2016. Disponível em: < http://www.amigosdanatureza.org.br/publicacoes/index.php/anap_brasil/article/view/1430 > Acesso em: 10 dez. 2017.

MAIA, Alessandra; MONTI, Renata; MARINHO, Kerolayne. “Isso é Pokémon, Mermão!”: Sociabilidade e Apropriações de Pokémon Go na Cidade do Rio de Janeiro. **40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Curitiba, 2017.

Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2187-1.pdf>> Acesso em: 10 dez. 2017.

UVINHA, Ricardo Ricci; et al. Lazer, Virtualidade e Hospitalidade: A Prática do Pokémon Go Entre Estudantes Universitários. **Revista Hospitalidade**, v.13, número especial, nov. 2016. Disponível em: <<https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/685>> Acesso em: 10 dez. 2017.

FERRAMENTA NA EDUCAÇÃO

MELO, Daniele Santana de Melo; D'AMBROSIO, Izabel Silva Souza. Tecnologia Móvel: Um Relato De Experiência Com A Prática De Adaptação Do Jogo Pokémon Go Na Educação Contemporânea. **10º Encontro Internacional de Formação de Professores e 11º Fórum Permanente de Inovação Educacional**: Aracaju, 2017. Disponível em: <<https://eventos.set.edu.br/index.php/enfope/article/view/5333>> Acesso em: 10 dez. 2017.

MOURA, Ivan; NOLÊTO, Carleandro; REVOREDO, Igor. Uma ferramenta de autoria de jogos móveis baseados em localização para apoiar o processo de ensino. **Revista de Sistemas e Computação**, v.01, n.07, Salvador, 2017. Disponível em: <<http://revistas.unifacs.br/index.php/rsc/article/view/4956>> Acesso em: 10 dez. 2017.

RODRIGUES, Alex; et al. A concepção e utilização de Jogos Digitais por alunos do ensino fundamental para o aprendizado de paisagens geográficas e evolução dos seres vivos. **Parcerias Digitais - Revista de Informática Educativa**, v.01, n.01 2017. Disponível em: <<https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/685>> Acesso em: 10 dez. 2017.

SANTOS, Edvanderson Ramalho do; et al. Pokémon Go: A Maior Experiência Mundial Reunindo Cartografia Digital e Realidade Aumentada. **Semana de Ensino Pesquisa e Extensão**: Instituto Federal Catarinense, Araquari, 2017. Disponível em: <<http://bit.ly/2nceYW0>> Acesso em: 10 dez. 2017.

RISCOS / INFLUÊNCIA DA MÍDIA

LEITE, Melina da Silveira; GONZATTI, Christian. Da Pokébola às redes digitais: os sentidos inaugurados por notícias em torno de Pokémon Go. **Seminário Internacional de Pesquisas em Miatização e Processos Sociais**, [S.l.], v. 1, n. 1, jun. 2017. ISSN 2526-222X. Disponível em: <<http://midiaticom.org/anais/index.php/seminariointernacional/article/view/113>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

RAZERA Karen Danielle Magri Ferreira; RAZERA, Bruno Ayres. Pokémon Go: uma análise da realidade como entretenimento. **Revista Educação, Cultura e Comunicação**, Vol. 8, No 16, 2017. Disponível em: <<http://publicacoes.fatea.br/index.php/eccom/article/view/1907>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

SANTIAGO, Filipe Strazzer. **“Vá com Cuidado”**: O discurso negativo sobre **Pokémon Go nos sites da folha de S. Paulo e zero hora**. 121 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social – Habilitação Jornalismo) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/157333>> Acesso em: 10 dez. 2017.

REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA

MOURA, Larissa R. Realidade Virtual Na Salvaguarda Das Transformações Urbanas: um resgate imersivo de edificações demolidas. **40 COLÓQUIO IBERO-AMERICANO PAISAGEM CULTURAL, PATRIMÔNIO E PROJETO**. Belo Horizonte, de 26 a 28 de setembro de 2016. Disponível em: <<http://www.forumpatrimonio.com.br/paisagem2016/artigos/pdf/132.pdf>> Acesso em: 10 dez. 2017

PARAIZO, Rodrigo Cury; FABIÃO, Aline Couri; MEDEIROS, Marina Lima. **"EBA aumentada: happening-inauguração em espaço híbrido"**, p. 252-259 . In: XX Congreso de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital [=Blucher Design Proceedings, v.3 n.1]. São Paulo: Blucher, 2016. Disponível em: <<http://bit.ly/2EqhQ9h>> Acesso em: 10 dez. 2017

REFLEXO SOCIAL

EDOARDO, Laysmara Carneiro. Pokémon Go: Um Reflexo dos Usos e Contradições da Internet Brasileira. **Revista Café com Sociologia**. v.6, n.2., p.161-190, mai./jul. 2017. Disponível em: <<https://revistacafecomsociologia.com/revista/index.php/revista/article/view/708/pdf>> Acesso em: 10 dez. 2017

MONITORAMENTO

BARROS, Rafaella Moreira. Pokémon Go para onde? Monitoramento e controle nos espaços das cidades. **40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação:** Curitiba, 2017. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1760-1.pdf>> Acesso em: 10 dez. 2017.

APÊNDICE 1

Cadastro de pontos *Pokémon Go* em Ipatinga MG – Abril e Dezembro 2017

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
HR01	Horto	Igreja Nossa Senhora da Esperança	Poképarada	Ginásio		Religião	Templo
HR02	Horto	Praça Figueiras com a Caviúna	Poképarada	Poképarada	Praça da Rua Figueiras com Caviuna	Esporte e Lazer	Praça
HR03	Horto	Portal Horto		Poképarada	Metalic Art	Cultura	Monumento Público
HR04	Horto	Praça da Entrada do Horto		Poképarada	Praça do Horto	Esporte e Lazer	Praça
HR05	Horto	Pracinha da Rua Cedro		Ginásio		Esporte e Lazer	Praça
BOMR05	Bom Retiro	Monumento Sete de Outubro	Ginásio	Ginásio		Cultura	Monumento Público
BOMR07	Bom Retiro	Igreja Assembleia de Deus	Poképarada	Poképarada	Igreja	Religião	Templo
BOMR08	Bom Retiro	Igreja Presbiteriana do Brasil do Bom Retiro	Ginásio	Poképarada		Religião	Templo
BOMR09	Bom Retiro	Academia da Praça do Bom Retiro	Poképarada	Poképarada	Academia ao ar livre	Esporte e Lazer	Praça
BOMR11	Bom Retiro	Pintura do Bosque		Ginásio	Pintura do artista plástico Joaquim Versieux	Cultura	Pintura e Grafite
BOMR12	Bom Retiro	Industrial Esporte Clube		Ginásio	Clube	Esporte e Lazer	Clube
BOMR13	Bom Retiro	Centro Espírita - A Caminho da Luz		Poképarada		Religião	Templo
IM01	Imbaúbas	Pedra Kanji do Sindicato	Poképarada	Poképarada	Pedra do Sindicato do Bom Retiro	Cultura	Objeto de interesse Artístico/Cultural em espaço privado

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
IM02	Imbaúbas	Cubos e Círculos	Poképarada	Poképarada		Cultura	Objeto de interesse Artístico/Cultural em espaço privado
IM03	Imbaúbas	Quiosque do Centro Comercial do Bom Retiro	Poképarada	Poképarada	Praça Onde Aposentados do Bairro Se Reunem para Jogar Cartas, Dominó e para Conversar	Esporte e Lazer	Praça
IM04	Imbaúbas	Praça do Imbaúbas	Poképarada	Poképarada	Praça	Esporte e Lazer	Praça
IM05	Imbaúbas	Igreja do Bom Retiro		Poképarada	Igreja	Religião	Templo
BV01	Bela Vista	Praça do Bela Vista de Cima	Poképarada	Poképarada		Esporte e Lazer	Praça
BV02	Bela Vista	Apae Ipatinga	Ginásio	Poképarada	Associação dos Pais e Amigos dos Excepcionais - Ipatinga	Saúde	Organização de interesse social *
BV03	Bela Vista	Igreja Testemunhas de Jeova	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
BV04	Bela Vista	Assembleia de Deus		Poképarada	Igreja Assembléia de Deus do Bairro Bela Vista	Religião	Templo
BV05	Bela Vista	Igreja Batista Bela Vista		Poképarada	Igreja Batista Bela Vista	Religião	Templo
BV06	Bela Vista	Praça do Sacolão		Poképarada		Esporte e Lazer	Praça
BV07	Bela Vista	Igreja Maranata do Bela Vista		Ginásio	Igreja Maranata do Bairro Bela Vista	Religião	Templo
BV08	Bela Vista	Igreja Presbiteriana Bela Vista		Ginásio	Igreja Presbiteriana do Bairro Bela Vista	Religião	Templo

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
BV09	Bela Vista	Praça Bela Vista de Baixo		Poképarada	Praça localizada na parte de baixo do bairro Bela Vista	Esporte e Lazer	Praça
BV10	Bela Vista	Área para Exercícios		Ginásio	Área para realização de exercícios físicos na praça central do Bela Vista	Esporte e Lazer	Academia pública *
BV11	Bela Vista	Parquinho Praça Central		Poképarada	Parquinho para crianças brincarem na praça central do Bela Vista	Esporte e Lazer	Parque infantil *
CAR01	Cariru	Colégio São Francisco Xavier	Ginásio	Ginásio		Educação	Colégio e Escola
CAR02	Cariru	Teatro Zélia Olguin	Poképarada	Poképarada		Cultura	Teatro
CAR03	Cariru	Praça Matsu Esaki	Poképarada	Poképarada		Esporte e Lazer	Praça
CAR04	Cariru	Cariru Tennis Clube	Poképarada	Poképarada	Clube para desportos e Eventos do Bairro Cariru	Esporte e Lazer	Clube
CAR05	Cariru	Altar da Igreja Católica	Ginásio	Ginásio	Altar da Igreja	Religião	Templo
CAR06	Cariru	Praça Eder Antunes	Poképarada	Poképarada		Esporte e Lazer	Praça
CAR07	Cariru	Igreja Presbiteriana	Ginásio	Ginásio		Religião	Templo
CAR08	Cariru	Grafite Crianças	Poképarada	Poképarada		Cultura	Pintura e Grafite

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
CAR09	Cariru	Praça Daniel Campos Rabelo		Poképarada	Praça localizada no bairro Cariru, onde se realiza eventos culturais, gastrô cult. o encontro entre vizinhos no bairro Cariru, atraindo o turismo culinário a toda a cidade. o evento acontece todo segundo domingo do mês na praça Daniel Campos Rabelo e traz um prato principal, uma entrada e uma sobremesa diferente para cada data	Esporte e Lazer	Praça
VIP01	Vila Ipanema	Igreja Católica do Vila Ipanema		Poképarada	Igreja Católica do Vila Ipanema	Religião	Templo
CEN01	Centro	Igreja Batista Centro	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
CEN02	Centro	Estação Memória	Ginásio	Ginásio		Cultura	Centro Cultural
CEN03	Centro	Rodoviária de Ipatinga	Poképarada	Poképarada		Circulação e Mobilidade	Terminais e estações do sistema de transporte
CEN04	Centro	Grafite Cuidado Rede Elétrica	Ginásio	Poképarada		Cultura	Pintura e Grafite
CEN05	Centro	Face Presidente	Poképarada	Ginásio		Cultura	Monumento Público
CEN06	Centro	Monumento Ao Trabalhador	Ginásio	Poképarada		Cultura	Monumento Público

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
CEN07	Centro	Themis	Poképarada	Ginásio	Deusa da Justiça	Cultura	Monumento Público
CEN08	Centro	Presidente Artur da Costa e Silva	Poképarada	Poképarada		Cultura	Monumento Público
CEN09	Centro	José Júlio da Costa	Poképarada	Ginásio		Cultura	Monumento Público
CEN10	Centro	Flor de Metal	Poképarada	Poképarada		Cultura	Monumento Público
CEN11	Centro	Fonte Desativada	Poképarada	Poképarada		Cultura	Monumento Público
CEN13	Centro	Biblioteca Publica Municipal Zumbi dos Palmares	Poképarada	Poképarada	Biblioteca Publica de Ipatinga	Cultura	Biblioteca
CEN14	Centro	Paróquia Cristo Rei	Poképarada	Poképarada	Igreja Católica do Centro	Religião	Templo
CEN15	Centro	Marco Novo Centro	Poképarada	Poképarada	Escultura de Inauguração do Novo Centro	Cultura	Monumento Público
CEN16	Centro	Igreja Internacional da Graça de Deus	Poképarada	Ginásio		Religião	Templo
CEN17	Centro	Colégio Adventista	Poképarada	Poképarada		Educação	Colégio e Escola
CEN18	Centro	Igreja Adventista do 7 Dia Centro		Poképarada		Religião	Templo
CEN19	Centro	Pitagoras		Poképarada	Faculdade de Exatas de Ipatinga	Educação	Faculdade
CEN20	Centro	Igreja Cristã Evangélica		Poképarada		Religião	Templo

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
CEN21	Centro	Praça José Júlio da Costa		Poképarada	Praça José Júlio da Costa Reinaugurada em 8 de Julho de 1995 Durante o Evento 42 Encontro dos Prefeitos das Cidades Polo de Minas Gerais	Esporte e Lazer	Praça
CEN22	Centro	Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias		Poképarada	Igreja	Religião	Templo
VEN01	Veneza	Grafite Movimento da Terceira Idade	Poképarada	Poképarada		Cultura	Pintura e Grafite
VEN02	Veneza	Igreja Católica Veneza	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
VEN03	Veneza	Igreja Universal do Veneza	Poképarada	Poképarada	Igreja Universal	Religião	Templo
VEN04	Veneza	Escola Estadual Nalcina	Ginásio	Ginásio	Escola Nalcina	Educação	Colégio e Escola
VEN05	Veneza	Pintura Batista Missionária Nova Canaã	Poképarada	Poképarada	Pintura Interna	Cultura	Pintura e Grafite
VEN06	Veneza	Igreja Pentecostal - Veneza		Poképarada	Veneza	Religião	Templo
VEN07	Veneza	Igreja Evangélica Projeto Ômega		Poképarada	Igreja Veneza	Religião	Templo
VEN08	Veneza	Pink Wally		Ginásio	Grafite	Cultura	Pintura e Grafite
VEN09	Veneza	Igreja Maranata do Veneza		Poképarada	Igreja Evangélica	Religião	Templo
PRP01	Parque Ipanema	Relógio de Sol Parque Ipanema	Ginásio	Ginásio		Esporte e Lazer	Parque

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
PRP02	Parque Ipanema	Parque da Ciência	Poképarada	Poképarada		Cultura	Apoio educacional *
PRP03	Parque Ipanema	Catavento Amarelo	Poképarada	Poképarada		Esporte e Lazer	Parque
PRP04	Parque Ipanema	Anfiteatro do Parque Ipanema	Poképarada	Ginásio		Cultura	Anfiteatro *
PRP05	Parque Ipanema	Catavento Parque Ipanema	Poképarada	Ginásio		Esporte e Lazer	Parque
PRP06	Parque Ipanema	Casa do Papai Noel	Poképarada	Poképarada		Cultura	Equipamento temporário
PRP07	Parque Ipanema	John Neto Estádio Municipal de Lamego	Poképarada	Poképarada		Esporte e Lazer	Estádio
PRP08	Parque Ipanema	Presépio	Ginásio	Ginásio		Cultura	Equipamento temporário
PRP09	Parque Ipanema	Ponte de Madeira do Parque Ipanema		Poképarada		Esporte e Lazer	Parque
PRP10	Parque Ipanema	Academia Popular do Parque Ipanema		Poképarada		Esporte e Lazer	Academia pública *
PRP11	Parque Ipanema	Cochicodromo Parque Ipanema		Poképarada		Esporte e Lazer	Parque
PRP12	Parque Ipanema	Playground Parque Ipanema		Poképarada		Esporte e Lazer	Parque infantil *
JP01	Jardim Panorama	Grafite Princesas	Poképarada	Poképarada		Cultura	Pintura e Grafite
JP02	Jardim Panorama	Igreja Católica Panorama	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
JP03	Jardim Panorama	Igreja Assembléia de Deus Panorama		Ginásio	Igreja Assembleia de Deus Localizada no Bairro Caçula	Religião	Templo
JP04	Jardim Panorama	Igreja Congregação Cristã no Brasil		Poképarada	Igreja Congregação Cristã no Brasil do Panorama	Religião	Templo
JP05	Jardim Panorama	Igreja Assembleia de Deus		Poképarada	Igreja Assembleia de Deus Localizada no Bairro Caçula	Religião	Templo
CRV01	Caravelas	Igreja Assembléia de Deus do Caravelas		Poképarada	Igreja Evangélica	Religião	Templo
CRV02	Caravelas	Igreja Católica São Pedro		Ginásio	Igreja Católica do Caravelas - Comunidade São Pedro	Religião	Templo
CAN01	Canaã	Igreja Mundial	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
CAN02	Canaã	Igreja Metodista	Ginásio	Ginásio		Religião	Templo
CAN03	Canaã	Comunidade Evangélica Sara Nossa Terra	Ginásio	Ginásio	Comunidade Evangélica Sara Nossa Terra	Religião	Templo
CAN04	Canaã	Igreja do Evangelho Quadrangular Canaa	Poképarada	Poképarada	Igreja do Evangelho Quadrangular Canaa	Religião	Templo
CAN05	Canaã	Igreja Pentecostal Betel Palavra de Fogo	Poképarada	Poképarada	Igreja Pentecostal Betel Palavra de Fogo	Religião	Templo
CAN06	Canaã	Igreja Pentecostal Resgatando Vidas	Ginásio	Ginásio	Bethania	Religião	Templo
CAN07	Canaã	Faculdade Única	Poképarada	Poképarada	Faculdade Única de Ipatinga	Educação	Faculdade
CAN08	Canaã	Igreja Católica do Canaazinho	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
CAN09	Canaã	Igreja Cristã Maranata Canaã		Poképarada	Igreja Cristã Maranata Localizada no Bairro Canaã	Religião	Templo

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
CAN10	Canaã	Comunidade Evangélica Nova Canaa		Poképarada	Uma Nova Canaa para Todos	Religião	Templo
CAN11	Canaã	Igreja Assembleia de Deus		Poképarada	Igreja Assembleia de Deus Localizada no Bairro Caçula	Religião	Templo
CAN12	Canaã	Igreja Universal do Reino de Deus		Poképarada	Igreja Universal do Reino de Deus - Jesus Cristo é o Senhor	Religião	Templo
CAN13	Canaã	Igreja Cristã Maranata		Poképarada	Templo Religioso de Estudos e Adoração a Deus	Religião	Templo
CAN14	Canaã	Sagrada Família		Poképarada	Comunidade Sagrada Familia	Religião	Templo
CAN15	Canaã	Grafite Bichos		Poképarada	Grafite de Animais	Cultura	Pintura e Grafite
CAN16	Canaã	Igreja Batista Getsêmani		Poképarada	Templo Religioso de Estudo e Adoração a Deus	Religião	Templo
CAN17	Canaã	Lanchão		Ginásio		Comércio	Alimentação
CAN18	Canaã	Igreja Cristã Maranata		Ginásio	Templo Religioso de Estudos e Adoração a Deus	Religião	Templo
CAN19	Canaã	Igreja Pentecostal Templo de Adoração		Poképarada	Igreja Pentecostal Templo de Adoracao do Poder de Deus	Religião	Templo
CAN20	Canaã	Igreja Catolica Canaazinho		Ginásio		Religião	Templo
CAN21	Canaã	Praça Canaanzinho		Poképarada	Uma praça	Esporte e Lazer	Praça
CAN22	Canaã	Igreja Petencostal Vida Nova		Poképarada		Religião	Templo
CAN23	Canaã	Grafite - Racismo + Direitos		Ginásio	Grafite - Racismo + Direitos	Cultura	Pintura e Grafite

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
CAN24	Canaã	-		Poképarada		Sem identificação	Sem identificação
BET01	Bethânia	Grande Loja Maçonica	Poképarada	Poképarada	Grande Loja Maçonica Ipatinga	Religião	Templo
BET02	Bethânia	Igreja Católica São Jorge		Ginásio		Religião	Templo
BET03	Bethânia	Igreja Presbiteriana do Bethania		Ginásio		Religião	Templo
BET04	Bethânia	Igreja Mundial Templo dos Milagres		Poképarada	Igreja Mundial do Poder de Deus - Templo dos Milagres. Igreja Antiga Localizada no Bairro Bethania	Religião	Templo
BET05	Bethânia	Igreja Batista Reviver		Poképarada	Igreja Batista Reviver, pregando o evangelho com amor	Religião	Templo
BET06	Bethânia	Igreja Evangélica Bethania		Poképarada	Igreja Evangélica Bethania de Ipatinga	Religião	Templo
BET07	Bethânia	Igreja Cristã Maranata		Poképarada	Templo Religioso de Estudos e Adoração a Deus	Religião	Templo
BET08	Bethânia	Academia da Saude - Praça Itamaraty		Poképarada	Academia Publica Localizada na Praça Itamaraty	Esporte e Lazer	Academia pública *
BET09	Bethânia	Igreja Assembleia de Deus		Poképarada	Igreja Assembleia de Deus Localizada no Bairro Caçula	Religião	Templo
BET10	Bethânia	Parque Infantil da Praça Itamaraty		Poképarada	Parque Infantil Localizado Dentro da Praça Itamaraty no Bairro Bethania	Esporte e Lazer	Parque infantil *
VIC01	Vila Celeste	Estrela Pai Seta Branca	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
VIC02	Vila Celeste	Salão do Reino das Testemunhas de Jeová		Poképarada	Salão das Testemunhas de Jeová	Religião	Templo
VIC03	Vila Celeste	Igreja Católica Vila Celeste		Ginásio	Igreja Católica Vila Celeste	Religião	Templo
VIC04	Vila Celeste	Igreja Cristã Maranata		Poképarada	Templo Religioso de Estudos e Adoração a Deus	Religião	Templo
CDN01	Cidade Nobre	Igreja Bola de Neve	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
CDN02	Cidade Nobre	Strike Boliche	Poképarada	Poképarada		Comércio	Alimentação
CDN03	Cidade Nobre	Índio do Açaí	Poképarada	Poképarada		Cultura	Pintura e Grafite
CDN04	Cidade Nobre	Igreja Maranata Cidade Nobre	Ginásio	Ginásio		Religião	Templo
CDN05	Cidade Nobre	Igreja do Bonfim	Poképarada	Ginásio		Religião	Templo
CDN06	Cidade Nobre	Muro das Faces	Poképarada	Ginásio		Cultura	Pintura e Grafite
CDN07	Cidade Nobre	Igreja Vinde As Nações	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
CDN08	Cidade Nobre	Comunidade Presbiteriana Videiras	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
CDN09	Cidade Nobre	Quiosque	Ginásio	Ginásio		Esporte e Lazer	Praça
CDN10	Cidade Nobre	Anjo de Aço	Poképarada	Poképarada		Cultura	Equipamento temporário

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
CDN11	Cidade Nobre	Praça do Imperial	Ginásio	Ginásio		Esporte e Lazer	Praça
CDN12	Cidade Nobre	Santuário do Senhor do Bonfim	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
CDN13	Cidade Nobre	Faculdade Pitágoras Cidade Nobre		Poképarada	Campus da Faculdade Pitágoras de Ipatinga no Bairro Cidade Nobre	Educação	Faculdade
CDN14	Cidade Nobre	Mountain Bike		Poképarada	Grafite	Cultura	Pintura e Grafite
CDN15	Cidade Nobre	Igreja Batista Shallom		Poképarada		Religião	Templo
CDN16	Cidade Nobre	Igreja Adventista do 7o Dia		Poképarada	Igreja Adventista do 7º Dia - Ensino de Jesus	Religião	Templo
CDN17	Cidade Nobre	Casa de Davi		Poképarada	Igreja Evangélica Casa de Davi no Bairro Cidade Nobre	Religião	Templo
CDN18	Cidade Nobre	Comunidade Católica Amigos de Jesus		Ginásio	Templo Religioso para Estudos e Adoração a Deus	Cultura	Pintura e Grafite
CDN19	Cidade Nobre	Templo dos Milagres		Poképarada	Igreja Mundial do Poder de Deus Templo dos Milagres do Bairro Cidade Nobre	Religião	Templo
CDN20	Cidade Nobre	Praça da Uisa		Poképarada	Praça boemia no Bairro Cidade Nobre em Ipatinga. local de encontro às sextas e sábados a noite	Esporte e Lazer	Praça

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
CDN21	Cidade Nobre	Praça das Mães		Poképarada	Uma das principais Praças da Cidade Ipatinga, localizada no Bairro Cidade Nobre. Possui duas quadras, parque infantil e dois quiosques com mesinhas. Além de uma academia ao ar livre. Ponto de lazer de crianças, jovens e adultos de toda a região.	Esporte e Lazer	Praça
CDN22	Cidade Nobre	Parquinho de Eucalipto		Poképarada	Parque Infantil de Eucalipto na praça João Teófilo Pereira no Bairro Cidade Nobre	Esporte e Lazer	Parque infantil *
CDN23	Cidade Nobre	Quadra da Sankyu		Poképarada	Clube Dr. Kozo Nakamura, conhecida popularmente como praça da Sankyu. quadra poliesportiva e salão de festas dos funcionários da empresa Sankyu S.a de Ipatinga	Esporte e Lazer	Praça
CDN24	Cidade Nobre	Ministério Batista Ebenézer		Poképarada	Ministério Internacional Batista Ebenézer	Religião	Templo
CDN25	Cidade Nobre	Igreja Batista Vila Formosa		Poképarada	Primeira Igreja Batista do Bairro Vila Formosa	Religião	Templo
CDN26	Cidade Nobre	Mural das Artes		Poképarada	Muro com vários Grafites coloridos de artistas de rua. Ponto turístico do Bairro Vila Formosa em Ipatinga	Cultura	Pintura e Grafite

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
CDN27	Cidade Nobre	Igreja Assembleia de Deus		Poképarada	Primeira Igreja Assembleia de Deus do Bairro Vila Formosa. Ministrada pelo Pastor Antônio Rosa da Silva. Possui mais de 20 anos de história no bairro. Local de oração de vários fiéis, recebe cerca de 200 pessoas por culto aos finais de semana.	Religião	Templo
CDN28	Cidade Nobre	Comunidade São João Batista		Ginásio	Igreja Católica do Bairro Vila Formosa. Recebe vários fiéis em missas aos domingos e em datas especiais.	Religião	Templo
CDN29	Cidade Nobre	Templo de Adoração Ao Deus Vivo		Poképarada	Igreja Presbiteriana do Bairro Vila Formosa	Religião	Templo
LIM01	Limoeiro	Igreja Presbiteriana	Poképarada	Ginásio		Religião	Templo
LIM02	Limoeiro	Leao de Judah		Poképarada	Grafite	Cultura	Pintura e Grafite
LIM03	Limoeiro	Praça do Limoeiro		Poképarada	Praça	Esporte e Lazer	Praça
LIM04	Limoeiro	Igreja Católica do Limoeiro		Poképarada	Igreja	Religião	Templo
LIM05	Limoeiro	Igreja Mundial do Poder de Deus		Poképarada	Igreja	Religião	Templo
LIM06	Limoeiro	Igreja		Poképarada		Religião	Templo

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
BAR01	Barra Alegre	Igreja Católica do Bairro Alegre	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
ESP01	Esperança	Igreja Nossa Senhora das Graças	Poképarada	Ginásio		Religião	Templo
ESP02	Esperança	Igreja Presbiteriana do Esperança		Poképarada	Igreja Presbiteriana do Brasil no Bairro Esperança	Religião	Templo
ESP03	Esperança	Igreja Cristã Maranata do Esperança		Poképarada	Igreja Cristã Maranata do Bairro Esperança em Ipatinga	Religião	Templo
ESP04	Esperança	Terra da Conquista		Ginásio	Igreja Batista Terra da Conquista do Bairro Esperança	Religião	Templo
ESP05	Esperança	Praça do Esperança		Poképarada	Praça do Bairro Esperança em Ipatinga. Ponto de lazer dos moradores do Bairro. com frequência ocorre feiras e eventos de Igrejas	Esporte e Lazer	Praça
ESP06	Esperança	Igreja Evangélica Cristo Vive		Poképarada	Igreja	Religião	Templo
ESP07	Esperança	Assembleia de Deus do Esperança		Poképarada	Igreja Assembleia de Deus do Bairro Esperança. Ministrada pelo Pastor Antônio Rosa da Silva	Religião	Templo
ESP08	Esperança	Igreja Metodista no Esperança		Poképarada	Igreja Metodista do Bairro Esperança	Religião	Templo
ESP09	Esperança	Igreja Evangélica Catedral de Missões		Poképarada	Igreja no Bairro Esperança	Religião	Templo
BJ01	Bom Jardim	Igreja Batista no Bom Jardim		Poképarada	Igreja	Religião	Templo

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
BJ02	Bom Jardim	Igreja Católica Mariano Felix		Poképarada	Igreja Católica na rua Mariano Felix no Bairro Bom Jardim	Religião	Templo
BJ03	Bom Jardim	Igreja Presbiteriana do Brasil		Ginásio	Igreja	Religião	Templo
BJ04	Bom Jardim	Casa de Oração		Poképarada	Igreja Evangélica que existe no Bairro há mais de Trinta Anos	Religião	Templo
BJ05	Bom Jardim	a Igreja Batista Bom Jardim		Poképarada	Igreja Evangélica	Religião	Templo
BJ06	Bom Jardim	Igreja Pentecostal		Poképarada	Igreja Missionária do Bairro Bom Jardim	Religião	Templo
IDL01	Ideal	Igreja Presbiteriana do Brasil		Poképarada	Igreja Presbiteriana do Bairro Ideal em Ipatinga	Religião	Templo
IDL02	Ideal	Igreja Cristã Maranata do Ideal		Ginásio	Igreja Cristã Maranata do Bairro Ideal em Ipatinga	Religião	Templo
IDL03	Ideal	Marco Ao Plantio de 2.200.000 Árvores		Poképarada	Placa do marco de comemoração ao plantio de 2 milhões e 200 mil árvores plantadas pela Usiminas na Região de Ipatinga. em 26 de Outubro de 1984	Cultura	Monumento Público
IDL04	Ideal	Assembleia de Deus Ideal		Poképarada	Igreja Assembleia de Deus do Bairro Ideal em Ipatinga	Religião	Templo
IDL05	Ideal	Grafite do Nescau		Poképarada	Grafite da região do Nescau. Ponto de prática de Esporte e de Lazer	Cultura	Pintura e Grafite
IDL06	Ideal	Pista Urbana de Skate e Patins Nescau		Ginásio	Centro Esportivo Radical Aberto e Sociedade	Esporte e Lazer	Campo e pista de esporte

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
IDL07	Ideal	Igreja dos Atos dos Apóstolos		Ginásio		Religião	Templo
IG01	Iguaçu	Igreja Presbiteriana Iguaçu	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
IG02	Iguaçu	Praça da Harmonize	Poképarada	Poképarada	Praça Localizada entre a Rua Quartzo e a Avenida Guido Marliere	Esporte e Lazer	Praça
IG03	Iguaçu	Igreja Assembléia de Deus Fé	Ginásio	Ginásio	Igreja Assembléia de Deus	Religião	Templo
IG04	Iguaçu	Igreja Católica	Ginásio	Ginásio		Religião	Templo
IG05	Iguaçu	Igreja Batista Missionária	Poképarada	Ginásio		Religião	Templo
IG06	Iguaçu	Segunda Igreja Batista do Iguaçu	Poképarada	Poképarada		Religião	Templo
IG07	Iguaçu	Praça da Guiauto		Poképarada	Uma das primeiras praças do Bairro Iguaçu	Esporte e Lazer	Praça
IG08	Iguaçu	Grafiteiro		Poképarada		Cultura	Pintura e Grafite
FE01	Ferrovários	Escultura 2 Cs		Ginásio		Cultura	Monumento Público
FE01	Ferrovários	Monumento Rotary Club Ipatinga		Poképarada	Monumento Rotary	Cultura	Monumento Público
IND01	Industrial	Shopping do Vale	Poképarada	Poképarada		Comércio	Shopping
IND02	Industrial	Forma de Bronze	Ginásio	Ginásio	Shopping do Vale	Cultura	Objeto de interesse Artístico/Cultural em espaço privado

LOCALIZAÇÃO		DADOS POKÉMON GO				DADOS FÍSICOS	
COD PONTO	BAIRRO	NOME DO PONTO	TIPO ABR. 17	TIPO DEZ. 17	DESCRIÇÃO DO PONTO NO JOGO	CLASSIFICAÇÃO DO PONTO	SUBCLASSIFICAÇÃO DO PONTO
IND03	Industrial	Centro Cultural Usiminas	Poképarada	Poképarada		Cultura	Centro Cultural
US01	Usiminas	Peixe do Dodô	Poképarada	Poképarada		Cultura	Pintura e Grafite
US02	Usiminas	Estátua do Trabalhador	Ginásio	Ginásio	Representa o Operario Industrial	Cultura	Monumento Público
US03	Usiminas	Forma Humana	Poképarada	Poképarada		Cultura	Monumento Público
US04	Usiminas	Forma Humana 3	Poképarada	Poképarada		Cultura	Monumento Público
US05	Usiminas	Pirâmide Humana	Ginásio	Poképarada		Cultura	Monumento Público
US06	Usiminas	Máquina de Puxar Vagão	Ginásio	Poképarada	Locomotiva Antiga da Usiminas	Cultura	Objeto de interesse Artístico/Cultural em espaço privado
US07	Usiminas	Cruz em Madeira		Ginásio	Cruz Marcando o Início do Município, remonta à época que foi declarado o distrito como cidade	Cultura	Monumento Público
US08	Usiminas	Estação Ferroviária de Ipatinga		Poképarada	Station	Circulação e Mobilidade	Terminais e estações do sistema de transporte