

## **O Espaço Público e Pokémon Go: um diálogo entre o real e o virtual**

*Public space and Pokémon Go: a dialog between the real and the virtual*

*El espacio público y Pokémon Go: un diálogo entre el real y el virtual*

**Mariana Calazans de Lucena**

Arquiteta Urbanista, UFRN, Brasil  
mariana.mcluc@gmail.com

## RESUMO

A cidade é um organismo em constante mudança, tendo como principal ator o ser humano e o espaço público como o palco para a vida urbana. Os fatores que regem o movimento na cidade são diversos, dentre eles a mobilidade, as atividades exercidas em cada área, a infraestrutura que suporta estas atividades bem como seu estado de conservação, e diversas relações entre os usuários e o meio no qual se inserem seja por períodos longos ou curtos, por necessidade ou opção. Lugares possuem atrativos, e o vai e vem das pessoas reflete isto. As relações estabelecidas das pessoas com a cidade podiam ser analisadas a partir da observação do meio, mas a conjuntura atual, através da inserção dos computadores e da internet no cotidiano da maioria dos habitantes das cidades ao redor do mundo, apresenta elementos que vão além do palpável. A cidade contemporânea está conectada, e o mundo virtual que era considerado algo separado do espaço físico se une através de aplicativos tais quais Pokémon Go, um jogo para smartphones de realidade aumentada. A partir de análises de jogadores no espaço físico, da experiência como usuário, da leitura da cidade a partir da academia, e da análise de artigos de revistas e sites acerca dos efeitos do referido jogo propõe-se uma tentativa de enxergar a cidade além do físico desde a perspectiva do referido jogo, trazendo conceitos de autores renomados para uni-los a tecnologia do século XXI.

**PALAVRAS-CHAVE:** Espaço público. Realidade Aumentada. Percepção do ambiente.

## ABSTRACT

The city is an organism in constant change, with the human being as the main actor and the public space as the stage for urban life. The factors that rule the movement in the city are diverse, including mobility, activities carried out in each area, the infrastructure that supports these activities as well as their conservation status, and various relations between users and their surroundings where they stay either on long or short periods, by necessity or choice. Places have appeal, and the coming and going of people reflects this. The relationship of people to the city could be seen from observation, but the current situation through the integration of computers and the internet in daily life of the majority of the inhabitants of cities around the world, presents elements that go beyond the tangible. The contemporary city is connected, and the virtual world that was once considered something separate from physical space merge together through applications such as Pokémon Go, an augmented reality game for smartphones. From analysis of players in physical space, the user's experience, readings of the city from the Academy, and the analysis of journal articles and websites about the effects of the game, it is proposed an attempt to see the city beyond the physical from the perspective of the game, bringing concepts of renowned authors to the twenty-first century technology.

**KEYWORDS:** Public space. Augmented reality. Environment perception.

## RESUMEN

La ciudad es un organismo en constante cambio, teniendo como principal actor al ser humano y el espacio público como escenario para la vida urbana. Los factores que gobiernan el movimiento en la ciudad son diversos, incluyendo movilidad, las actividades realizadas en cada área, la infraestructura que apoya estas actividades, así como su estado de conservación, y diversas relaciones entre los usuarios y el entorno en el que operan es por períodos largos o cortos, por necesidad o por elección. Lugares tienen atractivo, y el ir y venir de personas refleja esto. La relación de personas a la ciudad podría verse en observación, pero la situación actual a través de la integración de las computadoras y el internet en la vida cotidiana de la mayoría de los habitantes de las ciudades del mundo, presenta elementos que van más allá de lo tangible. La ciudad contemporánea está conectado, y el mundo virtual que se considera algo separado del espacio físico se une a este por medio de aplicaciones como Pokémon Go, un juego para teléfonos inteligentes de aumentada realidad. A partir de los análisis de los jugadores en el espacio físico, la experiencia del usuario, la lectura de la ciudad, y el análisis de artículos de revistas y sitios web sobre los efectos del juego propone un intento de ver más allá de la ciudad física desde la perspectiva de ese juego, con lo que los conceptos de autores de renombre para la fijación a la vigésimo primera tecnología del siglo.

**PALABRAS-CLAVE:** Espacio público. Realidade aumentada. Percepción del entorno.

## INTRODUÇÃO

O espaço urbano é o palco da vida nas cidades, onde tudo acontece desde as interações mais simples às mais complexas. Conversas, compras, exercícios, brincadeiras, e inúmeras atividades tomam conta de ruas, calçadas, praças e demais espaços públicos no meio urbano, atribuindo-lhes vitalidade a partir da ocupação e usos múltiplos. Sabe-se desde as observações de Jane Jacobs, dentre outros, do valor das interações na construção da identidade do espaço. Em outras palavras, as relações entre as pessoas e o meio a seu redor são essenciais para fazer com que determinado espaço seja reconhecido por características específicas a ele.

Ao observar o ambiente de parques, praças e calçadas deve-se atentar para a infraestrutura oferecida, se oferecem diversificadas possibilidades de uso, se o ambiente é agradável para a permanência de curta ou longa duração, e, dentre outros, se encontram-se em bom estado de conservação. São diversos fatores que tornam o espaço público mais ou menos atraente para os usuários, e o contexto no qual está inserido é tanto influenciado quanto influenciador, pois cada comunidade carrega um histórico relacionado a atividades predominantes, bem como a presença de espaços não convidativos, a depender da extensão ou do mobiliário por exemplo, pode afastar usos já existentes em locais próximos.

Ao tratar do contexto no qual se insere o espaço público nas cidades não pode-se deixar de levar em consideração os hábitos da população. Analisa-se perfil etário, atividades existentes, usos predominantes para lazer, e diversos outros pontos de acordo com o que a pesquisa ou o projeto urbano precisarem. Dentre as atividades considera-se as que acontecem no meio urbano, no entanto os avanços tecnológicos do século XXI trouxeram os computadores para o cotidiano dos cidadãos, em sua grande maioria.

A partir do advento da internet o mundo se mostrou mais conectado com o compartilhamento instantâneo de conhecimento. Com o surgimento e a popularização dos smartphones a internet saiu do computador fixo para os bolsos das pessoas, conectando-as cada vez mais. Em 2016 é possível observar pessoas imersas em conversas online em seus celulares, uma nova experiência da cidade através da geolocalização em tempo real, compras online, conversas em vídeo, e diversas experiências possíveis tudo dentro de um computador pessoal que dia após dia se torna indispensável na vida moderna.

Os aplicativos para smartphones são dos mais variados, alguns para públicos específicos e outros mais generalistas, uns que imergem o usuário no mundo virtual e outros que conectam com o mundo físico. Esta última categoria ao conectar virtual e real transforma a percepção do ambiente pelo ser humano, e é a partir da análise de um aplicativo de entretenimento que tem esta proposta que será realizada a análise das relações sócio espaciais.

## OBJETIVOS

O presente artigo tem o objetivo de discutir a relação do homem com o espaço público dentro da cidade contemporânea. Ao tratar do espaço urbano no século XXI a tecnologia faz parte desde o

controle automático da iluminação pública até os smartphones que conectam as pessoas através da internet. Estes aparelhos celulares modernos trazem inúmeras possibilidades de aplicativos, cada qual com sua utilidade. O objeto de análise neste caso é o jogo Pokémon Go, lançado no Brasil em agosto de 2016, o qual utiliza da tecnologia para mesclar o mundo real com o virtual gerado pelo computador. Desta maneira, trazendo o virtual para dentro do meio físico e discutindo como se relacionam, pretende-se apontar possíveis mudanças como resultado desta interação.

## MÉTODO DE ANÁLISE

A partir de indícios levantados por matérias online acerca do jogo Pokémon Go e seu impacto sobre o ambiente urbano foram realizadas pesquisas adentrando o universo do mundo virtual. A bibliografia foi escolhida do ponto de vista do urbanismo observando as interações humanas. Foram realizadas análises qualitativas dos espaços públicos e do jogo Pokémon Go em primeira pessoa, contando com auxílio de imagens e conversas com usuários. A escolha dos espaços trouxe a possibilidade de comparação com trabalhos anteriores afim de analisar o impacto causado pelo jogo.

## A CIDADE E O ESPAÇO PÚBLICO

O caminho conduz de um ponto a outro, de uma cidade a outra, de uma região a outra, bem como dá acesso, de um lado e de outro, a terrenos, campos, lotes, lugares habitados. O cruzamento, o vau, a parada obrigatória engendram o comércio. Segue-se o sedentarismo. Nasce a cidade (PANERAI, 2006 p. 18)

As cidades são o resultado das relações de cheios e vazios, edificações e vias, natural e construído, ser humano e atividades, seres vivos e inanimados. Enfim, são inúmeras as relações que constroem a cidade, a qual está em constante mutação. Seja para comportar novos usos, equipamentos ou habitantes, o espaço urbano precisa dispor de infraestrutura de qualidade e compatível com suas necessidades em todos os âmbitos.

O espaço urbano definido por Ferdinando Rodrigues (1986, p. 14) é dito como “o espaço do confronto de interesses, do processo histórico da definição dos direitos do indivíduo e da coletividade, permanentemente escrito e reescrito na arquitetura da cidade.” A partir desta vertente entende-se que o espaço urbano compreende as relações entre público e privado. Assim, o consideramos como a união dos espaços públicos e privados, bem como de suas relações e agentes. Neste contexto faz-se necessário distinguir os espaços públicos dos privados.

Espaços privados são definidos como de propriedade de pessoas físicas ou jurídicas, sendo estes responsáveis por sua manutenção e preservação. A definição dos espaços públicos é bem mais complexa devido a suas nuances. Para alguns autores como Indovina<sup>1</sup> e Jordi Borja<sup>2</sup> os espaços

---

<sup>1</sup> In: NARCISO, 2009.

públicos são definidos como a cidade em si. No entanto considera-se neste artigo que essa definição excluiria as relações entre público e privado na formação da cidade. Afim de uma definição mais precisa recorre-se a Carla Narciso (2009), a qual define-o como “aquele espaço que, dentro do território urbano tradicional (...), sendo de uso comum e posse colectiva, pertence ao poder público.” Apesar da afirmação nem tudo que pertence ao poder público é espaço público, porque há edificações e lotes que são restritos a pessoal autorizado e que cumprem funções específicas. Colocamos aqui o exemplo de instituições governamentais, as quais são de posse pública, mas o acesso é restrito aos senadores no caso das salas de reuniões do Senado em determinados horários. Nestes casos os espaços são semi-públicos<sup>3</sup>, o que se dá por questões da posse contraporem ao uso. Por fim, o espaço público é aquele de posse do poder público acessível, e acessível ao público. Para efeito deste artigo o termo espaço público aparece com o significado de espaço público livre, espaços abertos de posse do poder público que não são edificações – praças, ruas, calçadas, parques e demais.

O espaço público desperta o interesse dos transeuntes, pois é nele que a vida na cidade acontece. Ruas estreitas ou largas, árvores em abundância, iluminação, são alguns dos fatores que despertam sensações que geram ou não convites ao uso do espaço para as mais diversas atividades. Um dos principais problemas quanto ao uso dos espaços públicos no Brasil, mais especificamente na cidade de Natal, é a falta de segurança. Todavia, o que seria esta insegurança?

A segurança na cidade é fruto do uso dos espaços, pois de acordo com Jane Jacobs (2000) os usuários são os olhos das ruas. Por sua vez, o uso diversificado é um fator que possibilita que mesmo com os fluxos dos transeuntes haja pessoas durante todo o dia. “A segurança das ruas é mais eficaz, mais informal e envolve menos traços de hostilidade e desconfiança exatamente quando as pessoas as utilizam e usufruem espontaneamente e estão menos conscientes, de maneira geral, que estão policiando” JACOBS (2000). Há maior sensação de segurança quando ela é feita pelos usuários, até mesmo sem que eles percebam que são os vigilantes ao mesmo tempo que são vigiados. Fachadas de edificações voltadas para as vias também trazem olhos atentos para o espaço público.

## VITALIDADE URBANA

O que caracteriza a intensidade de uso de um espaço? Se é bem visto pelos usuários ou não, quais seriam os fatores que determinam as qualidades de um espaço? Ao se tratar do meio urbano Jan Gehl (2013) utiliza o termo ‘vitalidade’ para se referir a áreas públicas usadas intensamente pela população. Todavia, o termo ‘dinamismo urbano’ utilizado pelo Ministério das Cidades (2004) possui semelhante intencionalidade dentro do mesmo contexto, descrevendo áreas dinâmicas como aquelas de uso mais intenso e diversificado.

A vida nas ruas está diretamente relacionada a sua dinâmica, de tal forma os termos se tornam equivalentes. No entanto, eles se relacionam diretamente ao número de pessoas que frequentam o espaço público, quando na realidade este depende de outros fatores tais quais a qualidade deste

---

<sup>2</sup> In: NARCISO, 2009.

<sup>3</sup> Termo usado por BORJA (2003).

espaço. Por sua vez, a qualidade do espaço público, muitas vezes vista como dependente da infraestrutura física se relaciona também ao conforto térmico, e a diversidade cultural, por exemplo. O contexto que abriga edificações de valor cultural e que possuem olhos voltados para a rua é, a julgar unicamente por estes fatores, convidativo ao usuário. A complexidade do ambiente urbano vai além destes fatores palpáveis, e muitas vezes o convite ao uso do espaço está nas relações entre a comunidade e o local. Afinal, um lugar pode ter a melhor estrutura física, mas atrairá novos usuários apenas a partir da presença de outros, pois a maior atração das cidades são as pessoas, como afirma Jan Gehl (2013).

Os estudos de Gehl sobre o espaço público apontaram atividades, categorias, e parâmetros que incentivam as pessoas a saírem de seus espaços restritos para aproveitarem o que a cidade tem a oferecer. Ele analisou diversas cidades e regiões transformadas, desde um país inteiro, como no caso da Dinamarca, à mudança do mobiliário de um porto da cidade de Oslo na Noruega, esses estudos de renovação urbana e pedestrianização<sup>4</sup>, por exemplo, deram embasamento para a criação de categorias de atividades convidativas ao uso dos espaços. Gehl divide as atividades em três categorias: atividades necessárias, as quais são partes do dia-a-dia do lugar; atividades opcionais, ligadas a usos divertidos e de lazer; e atividades sociais, aquelas que requerem contato entre as pessoas e têm como pré-requisito a presença das categorias anteriores.

As atividades necessárias levam as pessoas a frequentar um local para realizar tarefas por vezes bastante objetivas e de curta duração. Já as atividades opcionais costumam ter maior duração por serem, muitas vezes, atividades de lazer e, portanto, prazerosas. As atividades sociais são eventos que podem ocorrer regularmente ou serem únicos, criam relações com as categorias de atividade anteriores por fatores tais quais localização e cultura, por sua vez firmada pelas atividades necessárias e opcionais. Em outras palavras, as atividades sociais dentro de uma cidade ocorrem devido ao contexto urbano que as envolve, estabelecendo vínculos não apenas com vias e edificações que a rodeiam, mas principalmente com as pessoas que moram e trabalham nas proximidades.

Agora, no século XXI, podemos perceber os contornos dos vários e novos desafios globais que salientam a importância de uma preocupação muito mais focalizada na dimensão humana. (...) Os quatro objetivos-chave – cidades com vitalidade, segurança, sustentabilidade e saúde – podem ser imensamente reforçados pelo aumento da preocupação com pedestres, ciclistas e com a vida na cidade em geral. (GEHL, 2013 p. 6)

Voltar o olhar para o usuário e trazer vitalidade, segurança, sustentabilidade, e saúde, é mudar o paradigma brasileiro de cidades construídas para carros, no modelo do Movimento Modernista e à exemplo de Brasília. É importante não apenas para a dinâmica do lugar, mas para a mobilidade urbana que, por sua vez, oferece infinitas possibilidades além do carro particular. Possibilidades estas que trariam maior relacionamento entre as pessoas e os lugares, a partir do ponto em elas modificam seus comportamentos em prol da coletividade e da qualidade de vida.

---

<sup>4</sup> Termo utilizado por Gehl (2006).

Para conhecer uma cidade não basta apenas saber sua localização geográfica, olhar imagens ou ver um mapa. Para conhecer a cidade é necessário vivenciar o espaço, sua cultura e seu povo. Assim como Lynch buscou elementos para retratar a imagem do lugar a partir do observador, Vicente Del Rio (1990) buscou o sentido do lugar. Baseado no viés da psicologia ambiental de David Canter, Del Rio propôs 4 categorias para sua análise, são elas comportamento ambiental, morfologia urbana, análise visual, e percepção do ambiente.

Por outra linha de estudo a geógrafa Ana Fani Alessandri Carlos (2007) analisa o espaço na formação do lugar. Para ela um espaço pode ser visto isoladamente, enquanto o lugar só pode ser reconhecido por seu contexto, o que envolve sua história, sua relação com os habitantes, e as edificações no entorno. De tal maneira o lugar é formado pelo que a autora se refere como a tríade habitante-identidade-lugar.

Como o homem percebe o mundo? É através de seu corpo de seus sentidos que ele constrói e se apropria do espaço e do mundo. O lugar é a porção do espaço apropriável para a vida — apropriada através do corpo — dos sentidos — dos passos de seus moradores, é o bairro é a praça, é a rua, e nesse sentido poderíamos afirmar que não seria jamais a metrópole ou mesmo a cidade *latu sensu* a menos que seja a pequena vila ou cidade — vivida/ conhecida/ reconhecida em todos os cantos. (CARLOS, 2007 p. 17)

O sentido do lugar de Del Rio apresenta elementos quantitativos e auxílio visual, enquanto Carlos tem uma visão mais descritiva, o que mostra as diferenças de acordo com as respectivas áreas de estudo dos autores. Uma outra proposta de análise do espaço público vem do Projeto para Espaços Públicos (traduzido livremente de *Project for Public Spaces*).

O PPS, como é chamado, é uma organização de planejamento, design e educação, com fins não lucrativos. Criada em 1975, ela deu continuidade ao trabalho de William Holly Whyte<sup>5</sup>, jornalista e defensor dos espaços públicos. A partir de seus estudos foram desenvolvidos artigos e diretrizes que logo foram difundidas nas ações da organização pelo mundo. O PPS trabalha com proposta do *Placemaking*, traduzido livremente como o “fazer lugar”, no qual separa as categorias de intervenção em 4, expressas na figura 01, são elas: sociabilidade, usos e atividades, conforto e imagem, e acessibilidade e conexões. Dentro destes atributos chave existem subcategorias qualitativas, tais quais diversão e segurança, e quantitativos, como estatísticas criminais e valores de propriedades.

---

<sup>5</sup> Autor de “The social life in small urban spaces”, livro de grande valor na trajetória da busca pelo uso dos espaços públicos. Foi também editor da revista onde Jane Jacobs trabalhava. Os estudos de Whyte são menos conhecidos que os de Jacobs, mas são bastante valiosos por suas aplicações, como no PPS.

Figura 01: diagrama das 4 categorias de intervenção segundo o Placemaking.



Fonte: elaboração da autora, 2015.

O diagrama apresentado na figura 01 facilita a compreensão dos fatores na formação do lugar. Para o PPS o lugar é intrínseco à comunidade no qual está inserido, e assim é o ponto inicial para quaisquer intervenções, que por sua vez começam com as devidas análises sobre o que existe, o que falta, o que as pessoas querem naquele espaço para se tornar um lugar que gere respostas positivas da comunidade.

### **A VIDA SOCIAL DOS ESPAÇOS VIRTUAIS**

A relação do ser humano com o ambiente ao seu redor gera diversas interações e possibilidades de usos. No entanto, ao analisarmos os espaços da cidade contemporânea devemos atentar não apenas para o espaço físico, mas também o espaço virtual devido à ampla inserção da internet e dos computadores no cotidiano dos cidadãos. Mudanças nas relações sócio espaciais fomentadas por avanços tecnológicos não são uma inovação da sociedade do século XXI. De acordo com Raquel Daroda (2012) a tecnologia é um fator preponderante nas relações dos seres humanos nas cidades, o que pode ser analisado a partir de inovações tais quais o rádio, a televisão e até mesmo a imprensa. A velocidade das transformações urbanas assemelha-se ao aumento da velocidade dos modais. Desde o lombo do cavalo aos dias atuais com carros que, em rodovias, chegam a atingir 200 Km/h, a mobilidade urbana lida com desafios, cada qual relacionado a suas épocas. O habitat humano intrínseco à sua mobilidade urbana pode ser melhor descrito por Philippe Panerai (2006, p. 25) quando afirma que “a cidade não é mais apreendida a partir de um ponto fixo (o centro ideal dos esquemas renascentistas ou o belvedere dos passeios do século XIX), mas pelo deslocamento.” Assim como o movimento dos habitantes nas cidades proporciona relações com o ambiente, a tecnologia ao se tornar móvel trouxe-a para mais perto do dia-a-dia, modificando também o espaço urbano ao se fazer presente mesmo quando imperceptível, como por exemplo no uso de sensores de iluminação utilizados para acender os postes nas ruas.

“A virtualização do espaço não altera apenas a natureza do espaço, mas amplia também o sentido de presença, estabelecendo um novo campo para experiências.” Daroda (2012, p.46). O espaço virtual é

aquele gerado por computadores e conectado via internet, em contraposição às ruas que ligam as edificações no espaço físico. O mundo virtual pode ser de qualquer maneira, de acordo com a vontade e habilidade do seu criador, e os usuários quando imersos nele têm a possibilidade de se desvencilhar do mundo real, e desta forma escolher o seu mundo, de acordo com o jogo ou aplicativo.

O que vem acontecendo no século XXI é tanto uma inclusão digital a partir da oferta de dispositivos eletrônicos, em especial computadores pessoais e celulares smartphones de diversos preços, como também o uso cada vez mais corriqueiro de computadores no cotidiano e em movimento. Gerando assim novas possibilidades para a cidade contemporânea. Segundo Daroda (2012, p.50) “A revolução digital possibilita ainda novas tendências comportamentais do indivíduo e da sociedade e consequentemente permite ao usuário da cidade contemporânea uma nova cognição e uma nova subjetividade.”

A união dos espaços físico e virtual traz a possibilidade de mudança de como o usuário vê e se relaciona com os dois mundos, e consequentemente com a cidade: forma-se o espaço híbrido, como afirma Daroda (2012). De acordo com Ronald T. Azuma (2001) apud Rosemary Emika Saçashima (2011) existem requisitos que devem ser satisfeitos no sistema de Realidade Aumentada. São eles: combinação de objetos reais e virtuais; interação em tempo real; e registro entre objetos reais e virtuais. Todos podem ser vistos no jogo Pokémon Go, cujo sucesso instantâneo ao redor do mundo trouxe um novo olhar sobre esta tecnologia já existente.

Ao se manter conectado ao mundo virtual e ao mesmo tempo interagir com o mundo real ao seu redor, o usuário cria novas experiências. O mundo real requer interações com outras pessoas e movimento físico, enquanto isso a relação com o mundo virtual pode manter o usuário sentindo-se seguro, pois é nele que muitos procuram refúgio no anonimato. O espaço híbrido pode ser visto como um meio termo entre os dois mundos, e apresenta a possibilidade de viver o real dentro de um outro mundo à sua escolha. Ao jogar um jogo de realidade aumentada o usuário pode ser levado a lugares que não iria sem o mundo virtual, e assim conhecer o real por outros olhos. A realidade aumentada coloca o virtual no real, e o real no virtual, tudo depende de como é feito e de que maneira o usuário é estimulado.

## **POKÉMON GO**

O recente lançamento do jogo de realidade aumentada para celulares intitulado Pokémon Go e seu expressivo número de jogadores ao redor do mundo – no dia 18 de agosto de 2016 as 18h eram 23 milhões de usuários ativos diariamente, e a cada 3 minutos aproximadamente 15 mil downloads efetuados em IOS e Android no mundo – trouxe pessoas para as ruas a partir da interação entre o virtual e o real, o que levantou questionamentos acerca do uso do espaço público. É certo que Pokémon Go virou notícia em todo o planeta de maneiras positivas e outras nem tanto; foram reportados pequenos acidentes por pessoas caminhando nas ruas olhando para seus smartphones, outros afirmam melhorias de saúde por caminharem e assim perderem peso. O jogo despretensiosamente ajudou até mesmo pessoas com autismo a saírem de casa com o propósito de caçar Pokémon, e assim conseguiram se relacionar melhor com aqueles a seu redor. Todas estas

notícias apontam aspectos do que está acontecendo assim que é identificado, contudo mudanças de comportamento da sociedade levam um intervalo maior de tempo para se estabelecerem como tal, não apenas como uma tendência passageira.

O jogo surgiu a partir do anime (desenho animado japonês) 'Pokémon', criado por Satoshi Tajiri em 1995 e que obteve bastante sucesso entre as crianças nos anos 90 e 2000; foi ao ar no Brasil no início do século XXI nas maiores redes televisivas do país, possuía revistas relacionadas bem como diversificada memorabilia contando com cadernos, canetas, e bichos de pelúcia. A história tem início com Ash Catchum, o personagem principal, embarcando na aventura de se tornar um Mestre Pokémon, e para isso teve que deixar sua mãe e sua cidade, saindo pelo mundo em busca de capturar e batalhar com outros mestres afim de provar ser o melhor. No início desta jornada cada criança que deseja inicia-la tem direito a escolher entre três Pokémon, presentes na figura a seguir: Bulbasauo, Squirtle, ou Charmander. No entanto, Ash acaba não ficando com nenhum dos três, mas com um Pikachu que possui um pouco mais de personalidade e traços humanos que a maioria dos outros monstros, o que faz com que ele seja, para os fãs, bastante especial.

Figura 02: Pokémon iniciais da esquerda para direita: Bulbasauo, Pikachu, Squirtle, e Charmander.



Fonte: disponível em <<https://i.ytimg.com/vi/0Qq8rTRSSsYE/maxresdefault.jpg>>, 2016.

De acordo com o site [www.pokemon.com/br](http://www.pokemon.com/br) "Pokémon são criaturas de todas as formas e tamanhos que convivem com os humanos na natureza." O nome é uma contração de *Pocket Monster* (monstro de bolso em tradução livre), e reflete o fato de que para captura-los o mestre Pokémon lança uma Pokébola (bola com design e função específica criada no mundo do desenho), e com um efeito luminoso os seres animados vão para o interior da bola. Pode-se imaginá-los como animais no sentido em que existem semelhanças com alguns seres conhecidos, e também existem tipos que voam, que vivem na água, enfim que vivem em habitats específicos a cada espécie. As características descritas – e outras mais – saíram do desenho para o jogo interativo Pokémon Go.

A ideia para o jogo surgiu de uma pegadinha de primeiro de abril feita pelo Google Maps em 2014. O vídeo "Google Maps: Pokémon Challenge", disponível no site de vídeos Youtube<sup>6</sup>, lança um desafio de achar um Mestre Pokémon que conseguisse capturar todos os 250 em menos de 24 horas. Nele os Pokémon poderiam ser encontrados no mapa do Google em visão 2D, e seriam vistos através da

<sup>6</sup> O vídeo pode ser encontrado no endereço [https://www.youtube.com/watch?v=4YMD6xELI\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=4YMD6xELI_k)

câmera do celular quando o jogador se encontrasse em frente a ele, o qual reagiria cuspidando fogo ou lançando algum golpe e sendo possivelmente arisco, a depender das características de cada espécie. O vídeo é bastante interessante e despertou a nostalgia de diversas crianças dos anos 90, e apesar de a tecnologia da época permitir que o jogo fosse feito (não da maneira que o vídeo mostra, mas com alterações) tudo se mostrou uma pegadinha da Google. Contudo, como pode-se perceber dois anos se passaram e a ideia fantasiosa se tornou realidade.

O responsável pela criação do jogo que foi efetivamente lançado é John Hanke, fundador da startup Keyhole que posteriormente foi incorporada a Google e cujo serviço deu origem ao Google Earth. Hanke trabalhou na Google e criou a Niantic dentro da multinacional, mas a empresa se separou e hoje trabalha independentemente lançando jogos. O sucesso do desenho Pokémon trouxe o sucesso para o jogo, o qual é considerado o primeiro jogo de realidade aumentada para as massas, mas não é o primeiro a unir o mundo real e o virtual.

Ao abrir o aplicativo é necessário realizar um cadastro ou efetuar login a partir de um conta Google, e após aceitar os termos do contrato dá-se início a jornada. No jogo atual o jogador assume o papel de um treinador iniciante, de tal maneira cria seu avatar<sup>7</sup> atribuindo características de cor de pele, cabelo, olhos e roupas. Após permitir acesso a câmera e localização por GPS, ambos essenciais para a imersão do virtual no real no caso deste jogo, dá-se início a jornada para virar um Mestre Pokémon, com o jogo comunicando a necessidade de se mover para que a figura se mova no jogo, como na figura 03. O avatar criado encontra-se então num plano similar ao mapa do Google Maps, porém em cores brilhantes e com a visualização sempre centrada nele. Primeiramente o que aparece são os três Pokémon iniciais tais quais no desenho também dados pelo Professor (ele vai ser uma espécie de guia durante o percurso), deve-se então clicar em um dos três de acordo com sua escolha, a seguir o jogador é levado para uma tela que mostra o monstro em sua frente como em uma montagem inserindo-o, através do artifício da câmera, no mundo real como na figura 04. Então basta jogar pokébolos para tentar capturá-lo, o que pode ser um pouco difícil de acertar devido ao fato de a profundidade do real e do virtual não serem as mesmas. Após captura-lo o jogador o visualiza numa lista.

---

<sup>7</sup> Personagem virtual que é a figura do jogador no jogo.

Figuras 03 e 04: indicação do jogo para caminhar no mundo real. Pokémon virtual aparecendo no mundo real.



Fonte: autora, 2016.

Assim como no desenho animado, os Pokémon evoluem no aplicativo, mas de maneira diferente. Para evoluir é preciso de itens específicos de cada espécie, os quais só são obtidos ao capturar diversos de um mesmo. Os itens para evolução são chamados de “*candy*” (doce em tradução livre), ao capturar e transferir os bichos para o Professor ele os devolve em forma de *candy*, e ao adquirir o número especificado para aquela evolução poderá colocar seu Pokémon mais adulto e com mais poder para vencer outros nas batalhas nos estádios.

As pokébolos não são os únicos itens disponíveis, existem também poções, frutas e artifícios para atrair Pokémon, e todos são pegos nas Pokéstops – figuras 05, 06 e 07 – que são lugares reais na cidade que possuem esculturas ou valor histórico, ou simbólico. Alguns exemplos são o Palácio Felipe Camarão (sede da Prefeitura do Natal), a Coluna Capitolina, e a escultura na frente do shopping Midway Mall. Isso mostra a relação do virtual com o real, bem como pode significar um novo olhar sobre a cidade que nem todos conhecem. Para acessar os itens disponíveis é preciso apenas estar próximo do lugar, não dentro dele. Neste caso os Pokéstops estariam na classificação de Kevin Lynch (1997) dos elementos que formam a imagem da cidade como marcos, pois são pontos de referência nos quais não se adentra. É necessário ressaltar que o jogo não coloca as Pokéstops dentro de lugares privados, por isso o artifício das esculturas, grafite e arte em geral é algo positivo, que pode trazer novos significados para as pessoas com relação a arte urbana, que muitas vezes não é valorizada.

Figuras 05, 06, e 07: Pokéstop visto no mapa; Pokéstop visto quando se acessa para pegar os itens; Vista do elemento que gerou o Pokéstop como é no mundo real.



Fonte: autora, 2016.

Com todos os itens, Pokémon a serem capturados, e batalhas, o jogo oferece muitas possibilidades iniciais para o usuários, no entanto não apresenta muitos níveis ou desafios até o momento. Com isso, de acordo com sites de jogos tais quais o Tech Crunch isto é um limitação que possivelmente trará uma diminuição rápida no número de jogadores, possivelmente em um futuro próximo. No entanto, os desdobramentos de Pokémon Go não se restringem ao jogo em si, mas à difusão e o uso da tecnologia da realidade aumentada e suas repercussões no espaço urbano.

## RESULTADOS

A necessidade de o usuário ir à rua para ter a experiência completa do jogo pode ser observada na análise de campo ao ver um expressivo aumento no número de transeuntes, e ao observa-los ouvir os sons ou enxergar o aplicativo aberto. Quando o usuário está em movimento, caminhar a pé funciona melhor do que se mover em veículos motorizados, pois aparecem mais Pokémon. Se movimentar também se faz necessário quando cada área da cidade tem diferentes monstros, como se cada um deles tivesse seu próprio habitat no qual fosse mais comumente encontrado. Também ao redor do mundo observa-se o surgimento de diferentes Pokémon de acordo com país e região. Como o estudo direto tem sido realizado na cidade de Natal, é este o cenário analisado quanto à infraestrutura e perceptíveis alterações no espaço urbano. Mais especificamente, as áreas da cidade com as quais houve experiência em primeira pessoa foram o Parque das Dunas e o bairro da Cidade Alta, nos quais os trajetos foram guiados pela presença de Pokéstops.

Observou-se que o Parque das Dunas, parque estadual e reserva de Mata Atlântica com área de cerca de 1.172 hectares, possui uma concentração de Pokéstops e como é um espaço arborizado com restrições de acesso – murado e ao qual é cobrada uma taxa de R\$1,00 por pessoa – dá maior sensação de segurança para os jogadores andarem com seus aparelhos celulares em mãos sem receio de serem assaltados. Assim, há muitos Mestres Pokémon neste Parque, como nas figuras 08 e 09. Não é apenas no Parque que há pessoas jogando, mas nas praças da cidade também. Na Cidade Alta pode-se ver jogadores nas praças André de Albuquerque e na Praça dos três poderes, em frente a Assembléia Legislativa. A relação com o espaço público neste caso é diferente e não são todas as pessoas que se sentem seguros quanto a assaltos<sup>8</sup>, o que se relaciona principalmente com a familiaridade da pessoa com o espaço público.

Figuras 08 e 09: Pessoas jogando Pokémon Go no Parque das Dunas em uma quinta-feira a tarde.



Fonte: autora, 2016.

## CONCLUSÃO

O espaço público na cidade contemporânea conta com diversos atores, sendo um deles o advento da tecnologia móvel conectada à rede mundial de computadores, a internet. As relações que geram o sentido de lugar de acordo com Ana Fani Carlos, Del Rio ou o PPS foram estabelecidas antes da popularização deste aparelhos, e de tal forma devem ser atualizados, pois a internet trouxe diversas mudanças para as cidades e como as pessoas a percebem. Um bom exemplo é o GPS, sistema de posicionamento global, que vem substituindo os mapas impressos e facilitando o transeunte a se

<sup>8</sup> Fato constatado em conversas com jogadores de Pokémon Go na Praça dos Três Poderes.

deslocar pela cidade, dando indicações de como chegar aonde deseja. Por outro lado, esta facilidade tira o flunar do cotidiano, pois andar sem rumo já não é uma prática comum.

A sensação de segura descrita por Jacobs (2000) pode ser beneficiada pelo jogo trazer mais pessoas para espaços públicos pouco utilizados previamente. No Brasil, e mais especificamente em Natal, vive-se atualmente uma onda de insegurança marcada por notícias de assaltos, roubos, e assassinatos que surgem diariamente, e cada vez mais os habitantes tendem a se fechar em suas casas, saindo apenas quando necessário e preferindo shopping centers a ruas comerciais, ou seja o privado ao público. A introdução do jogo com um novo uso para o espaço público traz novos usuário para ele, assim observa-se mais olhos nas ruas, e mais movimentação de pessoas, cada qual com seus horários específicos.

O site Tech Crunch, renomado mundialmente por suas matérias relacionadas ao desenvolvimento tecnológico, lançou uma matéria escrita por Matthew Linley (2016) na qual apontou Pokémon Go como um possível de um *zeitgeist* cultural, e citou a popularização de uma tecnologia sendo igualmente importante à criação dela. Assim, o jogo pode significar muito para as pessoas perceberem o real e o virtual combinados no espaço híbrido como uma possibilidade atual de interação social.

Por fim, seja através de atividades necessárias, opcionais, ou sociais, o espaço público precisa de usos compatíveis com as necessidades dos habitantes. Pokémon Go ao trazer pessoas para o meio urbano une o mundo real e o virtual, e ao trazer resultados positivos pode significar o começo de mais trabalhos assim. Entre desdobramentos positivos e negativos, é certo que a tecnologia, assim como a cidade, está em constante evolução. E cabe aos habitantes, visitantes, e gestores trazer novos usos, mudar hábitos, e construir soluções para que todos possam aproveitar o espaço urbano em sua plenitude.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

\_\_\_\_\_. Lei nº 12.587, de 3 de janeiro de 2012. Institui as diretrizes da Política Nacional de Mobilidade Urbana. Casa Civil, Subchefia para assuntos jurídicos Brasília, DF. 2012b. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2012/lei/l12587.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12587.htm)>. Acesso em: 18 fev 2015.

BRASIL. Ministério das Cidades. Secretaria Nacional de Transporte e Mobilidade. PlanMob: Construindo a cidade sustentável. 1. Caderno de Referência para Elaboração do Plano de Mobilidade Urbana. MC, Brasília: 2007. Disponível em: <<http://www.cidades.gov.br/images/stories/ArquivosSEMOB/Biblioteca/LivroPlanoMobilidade.pdf>>. Acesso em: 12 mar. 2015.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no/do mundo**. São Paulo: FFLCH, 2007. Disponível em: <<http://www.ffiich.usp.br/dg/gesp>>. Acesso em: 03 abr. 2014.

CHOAY, Françoise. **O urbanismo: utopias e realidades, uma antologia.** Tradução: Dafne Nascimento Rodrigues. São Paulo: Perspectiva, 2010.

DARODA, Raquel Ferreira. **As novas tecnologias e o espaço público da cidade contemporânea.** 2012. 122 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Planejamento Urbano e Regional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/propur/teses\\_dissertacoes/Raquel\\_daroda.pdf](http://www.ufrgs.br/propur/teses_dissertacoes/Raquel_daroda.pdf)>. Acesso em: 14 ago. 2016.

DEL RIO, Vicente. **Introdução ao Desenho Urbano no processo de planejamento.** São Paulo: Pini, 1990.

HERZOG, Cecília Polacow. **Cidades para TODOS: (re)aprendendo a conviver com a NATUREZA.** São Paulo: Ed. Mauad, 2013.

GEHL, Jan. **Cidades para pessoas.** 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013. Tradução de: Anita Di Marco.

GEHL, J. Entrevista: Jan Gehl fala sobre cidades e escala humana. [dezembro, 2011]. São Paulo: Revista AU. Entrevista concedida a Bianca Antunes. Disponível em: <<http://au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/215/jan-gehl-fala-sobre-cidades-e-escala-humana-250160-1.aspx>>. Acesso em: 26 março 2015.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.

LINLEY, Matthew. **How far does the Pokémon brand have to carry Pokémon Go?** 2016. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2016/07/14/how-far-does-the-pokemon-brand-have-to-carry-pokemon-go/>>. Acesso em: 14 jul. 2016.

LUCENA, Mariana Calazans de. **Re{ver} a Cidade:** proposta de reabilitação urbana para a Rua João Pessoa. 2015. 109 f. Monografia (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) – Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Centro de Tecnologia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015. Disponível em <<http://monografias.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1353>>. Acesso em 10 mar. 2016.

LYNCH, Kevin (1960). **A Imagem da Cidade.** São Paulo: Martins Fontes, 1997.

Ministério das Cidades. Política nacional de mobilidade urbana sustentável. In: BRASIL. MINISTÉRIO DAS CIDADES. **Cadernos Midades: mobilidade urbana.** Brasília: Midades, 2004. Cap. 6. p. 1-71.

MORROW, Brendan. **John Hanke, 'Pokemon Go' Creator: 5 Fast Facts You Need to Know.** Disponível em: <<http://heavy.com/games/2016/07/john-hanke-pokemon-go-creator-ceo-who-created-made-company-developers-niantic-labs/>>. Acesso em: 18 ago. 2016.

NARCISO, Carla Alexandre Filipe. **Espaço público: ação política e práticas de apropriação.** Conceito e procedências. 2009. Disponível em: <<http://www.revispsi.uerj.br/v9n2/artigos/html/v9n2a02.html>>. Acesso em: 08 abril 2015.

NIANTIC LABS. **Glossary.** Disponível em: <<https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/en-us>>. Acesso em: 16 ago. 2016.

PANERAI, Philippe. **Análise urbana**. Tradução: Francisco Leitão. Brasília: ed. UnB, 2006.

PROJECT FOR PUBLIC SPACES (Nova Iorque). **Remaining our streets as places**: from transit routes to community roots. Disponível em: <<http://www.pps.org/reference/reimagining-our-streets-as-places-from-transit-routes-to-community-roots/>>. Acesso em: 15 mar. 2015.

PROJECT FOR PUBLIC SPACES (Nova Iorque). **What makes a great street?:** Tell us here!. Disponível em: <<http://www.pps.org/blog/what-makes-a-great-street-tell-us-here/>>. Acesso em: 15 mar. 2015.

PROJECT FOR PUBLIC SPACES (Nova Iorque). **Ten Strategies for Transforming Cities and Public Spaces through Placemaking**. Disponível em: <<http://www.pps.org/reference/ten-strategies-for-transforming-cities-through-placemaking-public-spaces/>>. Acesso em: 15 mar. 2015.

PROJECT FOR PUBLIC SPACES (Nova Iorque). **What makes a succesful place?** Disponível em: <<http://www.pps.org/reference/grplacefeat/>>. Acesso em: 15 mar. 2015.

RODRIGUES, Ferdinando de Moura. **Desenho urbano**: cabeça, campo e prancheta. São Paulo: Projeto, 1986.

SAÇASHIMA, Rosemery Emika. **A realidade aumentada**: desafios técnicos e algumas aplicações em jogos e nas artes visuais. 2011. 90 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.