



PKS

PUBLIC
KNOWLEDGE
PROJECT

REVISTA DE
GEOGRAFIA

Programa de Pós-Graduação em Geografia da UFPE

OJS

OPEN
JOURNAL
SYSTEMS

<https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistageografia>

GEOGRAFICIDADES CONCRETAS E DIGITAIS SIGNIFICANDO OS LUGARES: O CASO DOS ENCONTROS DE JOGADORES DE POKÉMON GO NO BAIRRO DO RECIFE, RECIFE/PE

Matheus Severo Ramos¹ - Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-7958-9820>

Rodrigo Dutra Gomes² - Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-6452-3933>

¹ Universidade Federal do Paraná (UFPR), Curitiba, PR, Brasil*

² Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife, PE, Brasil**

Artigo recebido em 23/08/2021 e aceito em 15/04/2022

RESUMO

Com a premissa de fazer seus adeptos percorrem e vivenciem espaços urbanos, o jogo Pokémon GO, lançado em 2016, surgiu como fenômeno global, e após início dos eventos mensais chamados de dias comunitários, impactos do jogo podem ter atingido uma dimensão ainda maior, comparado a repercussão inicial. Estes eventos, que objetivam reunir comunidades locais de jogadores de Pokémon GO para vivenciarem o jogo coletivamente, ocupando espaços urbanos, podem ter capacidade de estimular sentidos de comunidade e vínculos afetivos entre os jogadores com os espaços. Neste sentido, observando experiências na cidade do Recife/PE, foi percebido que o Bairro do Recife é local recorrente de encontros dos jogadores, e consequentemente, um caso para se pensar sobre uma perspectiva humanista, partindo da ideia de que as atividades dos jogadores podem ser entendidas como geograficidades, significando o espaço vivenciado enquanto lugar. Assim, o objetivo deste trabalho foi compreender como a partir das geograficidades realizadas pelos jogadores de Pokémon GO, o Bairro do Recife é significado como lugar. Para isso, foi realizada revisão bibliográfica e documental acerca dos conceitos de geograficidade, lugar, ciberespaço, além da história do Bairro do Recife. Observações participantes também foram realizadas, objetivando compreender a ocorrência das vivências em questão. Além disso, através de diálogos com os jogadores se obteve elementos para entender práticas e seus significados. A partir deste trabalho, se espera contribuir para a geografia, sobretudo cultural, com as reflexões entorno de conceitos clássicos, como geograficidade e lugar, aplicados em fenômenos contemporâneos.

Palavras-chave: geograficidade; lugar; ciberespaço.

* Doutorando em Geografia no Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco. Mestre em Geografia no Programa de Pós Graduação em Geografia (PPGEO) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Formado em Bacharelado em Geografia na UFPE (2015-2018). E-mail: severormatheus@gmail.com

** Professor do Programa de Pós-graduação em Geografia da UFPE. E-mail: rdutragomes@gmail.com

CONCRETE AND DIGITAL GEOGRAFICITIES SIGNIFYING PLACES: CASE OF POKÉMON GO PLAYERS REUNIONS IN RECIFE NEIGHBORHOOD, RECIFE/PE

ABSTRACT

With the premise of making its adepts wander and live the urban spaces, the Pokémon GO game, launched in 2016, raised as a global phenomenon, and after the beginning of monthly events called community days, impacts of the game may have achieved an even bigger dimension, comparing to the initial repercussion. These events, which intend to reunite communities of local Pokémon GO players to live the game collectively occupying urban spaces, may have the capability of stimulate community senses and affective bonds between the players, and with the spaces. In this regard, watching the experiences in Recife/PE city, it was perceived that Recife neighborhood is a recurrent spot of players reunions, and consequently, a case to thought of a humanist perspective, thru the idea that the players activities can be understood as geographcities, signifying the lived space as a place. Thereafter, the objective of this study was to comprehend how, from the geographcities done by Pokémon Go players, Recife neighborhood is signified as a place. Furthermore, it was made a bibliographic and documental revision concerning the concepts of geographcity, place, cyberspace, also the history of Recife neighborhood. Were also done participant observations, whit the goal to understand the occurrence of the studied experiences. Beyond that, thru dialogs with the players it was acquired elements to understand practices and its meanings. As from this study, it is expected to contribute to geography, especially cultural geography, with the reflections of classic concepts, as geographcity and place, applied in contemporary phenomenon.

Keywords: geographcity; place; cyberspace.

GEOGRAFICIDADES CONCRETAS E DIGITALES SIGNIFICANDO LOS LUGARES: EL CASO DE LOS ENCONTROS DE JUGADORES DE POKÉMON GO EM EL BARRIO DE RECIFE, RECIFE/PE

RESUMEN

Con la premisa de hacer sus usuarios caminar y experimentar los espacios urbanos, el juego Pokémon GO, lanzado en 2016, surgió como fenómeno global, y después del inicio de los eventos mensuales llamados de los días de la comunidad, los impactos del juego pueden haber alcanzado una dimensión aún mayor, en comparación con la repercusión inicial. Estos eventos, que tienen como objetivo reunir a las comunidades locales de jugadores de Pokémon GO para experimentar el juego colectivamente, ocupando espacios urbanos, pueden tener la capacidad de estimular el sentido de comunidad y vínculos afectivos entre jugadores con espacios. En este sentido, observando experiencias en la ciudad de Recife/PE, se notó que el Barrio del Recife es un lugar recurrente para que los jugadores se reúnan, y consecuentemente, un caso para pensar desde una perspectiva humanista, partiendo de la idea de que las actividades de los jugadores pueden ser entendido como geograficidades, significando el espacio experimentado como un lugar. Así, el objetivo de este trabajo fue comprender como de las geograficidades realizadas por los jugadores de Pokémon GO, el Barrio del Recife se simboliza como lugar. Para eso, fue realizada una revisión bibliográfica y documental sobre los conceptos de geograficidad, lugar, ciberespacio, además de la historia del Barrio del Recife. También se realizaron observaciones participantes, con el objetivo de comprender la ocurrencia de las experiencias en cuestión. Además, a través de diálogos con los jugadores se obtuvieron elementos para entender las prácticas y sus significados. De este trabajo, se espera que contribuya a la geografía, principalmente cultural, con reflexiones sobre conceptos clásicos como geograficidad y lugar, aplicados a los fenómenos contemporáneos.

Palabras-clave: geograficidad; lugar; ciberespacio.

INTRODUÇÃO

Pensar em relacionar a ideia de geograficidade pensada por Dardel (2015), com um jogo digital, pode ser algo inicialmente difícil de se imaginar, visto que, historicamente, os jogos digitais foram predominantemente utilizados nos espaços residências ou em espaços comerciais específicos, devido a limitação do acesso aos jogos. No entanto, na década de 90 já era possível observar aparelhos de jogos que poderiam ser utilizados sem estas limitações, através de aparelhos portáteis (HILLIARD, 2018). Recentemente, os jogos digitais se tornaram mais acessíveis com sua presença em aparelhos digitais portáteis, permitindo associar a ideia de geograficidade com os jogos digitais, através de vivências de pessoas nos espaços públicos, que ocorram cada vez mais em paralelo com experiências realizadas no meio digital.

As vivências pessoais entre meios que poderiam ser entendidos como concretos e digitais também são estimuladas pelo desenvolvimento da internet, uma vez que esta é a principal forma de acesso a espaços digitais, ciberespaços (LÉVY, 1999). Assim, na medida que a presença do ciberespaço se expande na vida da sociedade, se torna relevante pensar em como as pessoas estão se relacionando com os espaços não-digitais, os espaços físicos em seu entorno. Neste sentido, o jogo Pokémon GO possui características que o tornam uma relevante ferramenta para reflexões como a proposta. Afinal, o jogo lançado em 2016, surgiu com a premissa de fazer os jogadores percorrerem os espaços das cidades, em busca dos seres chamados pokémons, que se encontrariam em representações digitais dos entornos concretos de onde o jogador se localiza.

Desta forma, o Pokémon GO provoca em seus jogadores a realização de experiências nos espaços concretos mediados pelos espaços digitais do jogo. Após o surgimento em 2018, dos eventos intitulados dias comunitários, refletir acerca das experiências espaciais vividas pelos jogadores de Pokémon GO se tornou ainda mais possível. Isto porque, estes eventos, que consistem em reunir jogadores em algum local da cidade para juntos jogarem o Pokémon GO, permitiram observações sobre um coletivo de pessoas e suas vivências dos espaços. Neste sentido, enquanto os jogadores vivenciam os espaços realizando atividades no jogo, é possível pensar que geograficidades, vínculos dos sujeitos com os espaços criados através de atividades (DARDEL, 2015), podem ocorrer. Entendendo então, que geograficidades podem produzir significados como lugaridades ou territorialidades (SERPA, 2019), as possíveis geograficidades nas quais os jogadores de Pokémon GO fazem parte enquanto atuam ludicamente, sem intencionalidade política, mas sim de lazer, de prazer com o lúdico, podem tornar os espaços dos encontros lugares para estes sujeitos.

Na cidade do Recife/PE, local onde se desenvolveu a pesquisa que originou este artigo, o histórico Bairro do Recife foi localizado como um dos principais locais de encontro dos jogadores nos dias comunitários. Assim,

a partir das observações e diálogos com os jogadores nos encontros, este texto propõe uma reflexão a respeito das geografidades realizadas pelo coletivo de jogadores de Pokémon no Bairro do Recife, em Recife/PE, buscando identificar como essas geografidades originam sentidos de lugar. Algumas possibilidades para isso, como poderão ser identificadas ao longo do texto, estão no impacto que as confraternizações causam nos jogadores, e recorrentes vivências neste espaço, o que provocam aumento no conhecimento e intimidade entre a comunidade de jogadores e com o local vivenciado.

Para realizar então, a reflexão proposta, foi realizada uma revisão bibliográfica acerca dos conceitos de geografidade e lugar, além do conceito de ciberespaço, que é presente no fenômeno em questão a partir da dimensão digital do jogo Pokémon GO que influencia as vivências dos jogadores. Também se realizou revisão bibliográfica e documental a respeito da história do Bairro do Recife, de maneira a melhor entender como esse espaço se tornou um espaço importante para encontros de jogadores de Pokémon GO. Por fim, foram realizados trabalhos de campo com o intuito de fazer observações participantes (SPRADLEY, 1980), e dialogar com os jogadores a respeito de suas percepções sobre as vivências em questão.

De modo a iniciar então, as reflexões propostas, é preciso começar pensando sobre o que se pode entender como geografidades e lugar, mas também sobre o que seria o ciberespaço, o espaço concreto, ou substrato espacial material (SOUZA, 2016). E então após isto, será possível apresentar resultados de trabalhos de pesquisa empírica para então definir se as geografidades em questão derivam sentidos de lugar. Deste modo, o texto foi organizado em duas seções, na primeira, é feita uma reflexão teórica a respeito dos conceitos centrais do texto, que são, geografidade, lugar e ciberespaço, já na segunda seção, é realizado uma reflexão com base no empírico em diálogo com as reflexões teóricas.

REFLEXÕES SOBRE GEOGRAFIDADES, LUGAR E CIBERESPAÇO

A ideia de geografidade surgiu através de Eric Dardel, podendo ser entendida como a relação entre sujeito e espaço (SERPA, 2019). A geografidade que Dardel apresentou, originalmente foi pensada através das relações dos homens com a natureza, em atividades básicas como o construir, cultivar ou circular (*Ibidem*).

Segundo Dardel, através da realização destas atividades, a sociedade demonstrou a capacidade de criar significados na natureza de maneira profunda, o que permite o homem influenciar o espaço nas suas ações, mas também, o espaço influenciar o homem com os significados que possui (DARDEL, 2015). Seria basicamente desta maneira, que se constituiria a relação homem-natureza que caracteriza o conceito de geografidade. Através do trabalho de Dardel, geografidade pode ser compreendida como algo que

antecede a própria ciência geográfica, pois através de uma relação com espaço inicialmente para sobrevivência e afeição, se despertou a curiosidade sobre a natureza. Assim, se tornou factível criar teorias e entendimentos científicos acerca dos fenômenos naturais (*Ibidem*).

Nesta relação homem-espaço que é a geograficidade, como afirmado, é possível haver grande carga simbólica, de maneira que as pessoas inseridas em uma geograficidade com um determinado espaço, o signifiquem de modos que os geógrafos possam interpretar como lugares ou territórios (SERPA, 2019). Contudo, a perspectiva de Dardel sobre geograficidade, pensada através de ações básicas do homem com a natureza, se torna desafiadora de se pensar no caso das vivências do espaço urbano dos jogadores de Pokémon GO, uma vez que essas vivências ocorram com forte presença do ciberespaço.

A presença do ciberespaço torna desafiador pensar relações das pessoas com o concreto, a dimensão física ocupada pelos corpos, o substrato espacial material (SOUZA, 2016), porque, desde as origens da conceituação acadêmica de ciberespaço, ele foi pensado como algo com capacidade ou potencialidade de substituir e transcender ao substrato espacial material (LÉVY, 1999). Estas ideias são reforçadas constantemente em debates realizados pela sociedade, onde se discute a influência do digital e das chamadas redes sociais, nos modos como as pessoas se comportam nos espaços públicos. Entretanto, é possível observar casos em que o ciberespaço é utilizado para agrupar e articular pessoas com interesses comuns, que podem provocar repercussões nos espaços concretos (HAESBAERT, 2016).

Além então, de pensar no ciberespaço como algo que definitivamente desagrega o concreto, é possível pensar, como algo que agrega (MITCHELL, 1995). Fica claro com isto, que a relação entre concreto e digital varia, esta variação pode ocorrer seja pelos modos como o ciberespaço é utilizado, mas também pelas infraestruturas técnicas que variam em diversas localidades concretas. Desta forma, é possível aceitar que há uma infinita heterogeneidade no ciberespaço (GRAHAM, 1998). Esta heterogeneidade pode contribuir para o entendimento da existência de uma pluralidade de ciberespaços, como afirmou Michael Batty (BATTY, 2003).

Com relação as geograficidades, por meio da premissa do Pokémon GO, de estimular seus jogadores a percorrerem os espaços das cidades em busca dos pokémons, é perceptível a princípio que as geograficidades se manifestem nas interações entre os jogadores e o substrato espacial material (SOUZA, 2016). Contudo, o ciberespaço possui uma importante presença dentro da atividade de jogar o Pokémon GO, sendo representação dos espaços concretos, mas também guia, que estimula a atividade de jogar.

Além disso, é possível pensar que há geograficidade por parte dos jogadores no ciberespaço do jogo, pois esse ciberespaço é de certa forma construído pelos jogadores, enquanto representação da materialidade, pois

em parte é desenvolvido pelos desenvolvedores do game, mas também é pelos usuários do jogo. Isto ocorre através da indicação de espaços do jogo a serem representados dentro do game, na forma de cenários especiais, chamados de poképaradas e ginásios. A existência de geografidades relacionadas ao ciberespaço é algo que pode ser encontrado, por exemplo, em muitos jogos digitais, sobretudo os chamados online. Pois, é comum encontrar situações em que estes ciberespaços se tornam palco de geografidades, através de forte identificação dos jogadores com os ciberespaços dos jogos, onde essas pessoas são capazes de se sentirem imersos nos mundos fictícios dos games (GARAU, 2012). Dentro de ciberespaços, os jogadores realizam atividades, que como em geografidades do substrato espacial material, são capazes de desenvolver significados, como por exemplo, a participação dos jogadores de Pokémon GO na composição do ciberespaço do jogo.

A partir destas considerações a respeito dos conceitos de geografidade, ciberespaço e substrato espacial material, e do entendimento de que geografidades podem derivar em sentidos de lugar (SERPA, 2019), a questão seguinte que se apresenta é, de como identificar empiricamente o conceito de lugar. Uma possibilidade para lidar com esta questão, é refletir acerca de autores estudiosos a respeito deste conceito. Dentre estes, Edward Relph é um dos mais destacáveis por possui grandes contribuições, como por exemplo, com os aspectos do lugar (RELPH, 2014).

Os aspectos do lugar pensados por Relph, seriam algumas características que, segundo o autor, podem ser encontradas no lugar. Dentre estas características, se pode destacar para o caso analisado no presente artigo, principalmente o aspecto de reunião. Para Relph, “Um lugar “reúne” ou aglutina qualidades, experiências e significados em nossa experiência imediata, e o nome se refere a lugar de uma reunião específica e única” (RELPH, 2014). Neste sentido, se pode afirmar que é lugar um espaço que possui uma carga de significados e experiências, ou também, um espaço com qualidades, ou características marcantes.

É possível perceber que a experiência possui uma grande relevância para o conceito de lugar. No contexto dos encontros de jogadores de Pokémon GO, que são reuniões que ocorrem mensalmente, é viável imaginar que haja afinidade entre os jogadores, construída ao longo desses meses. A afinidade, intimidade, também pode ser algo que se tenha pelo lugar, sendo então um aspecto possível de se perceber. Embora a afinidade enquanto aspecto tenha que ser construída teoricamente, existem caminhos teóricos para ser compreendida, em produções anteriores sobre o lugar. As primeiras abordagens e reflexões sobre o conceito de lugar, carregavam um entendimento de que o lugar revela uma relação de historicidade das pessoas com os espaços. De fato, há situações em que pessoas possuem uma conexão com o lugar, entendendo o mesmo como um

espaço onde as raízes do indivíduo se encontram (CRESWELL, 2009). Nesta perspectiva de lugar, há um sentimento de conhecer o lugar e as pessoas que fazem parte do mesmo (RELPH, 2014).

Para Tuan, a afetividade pelo lugar é algo que poderia demandar tempo, somente através de muitas vivências, é que se tornaria possível construir um sentido de lugar. O tempo, a memória de diversas experiências são os elementos que poderiam dar a um lugar um significado (TUAN, 1983). As memórias, as raízes, o sentimento de conhecer o lugar, são sinais da existência de intimidade. A intimidade com o lugar então, poderia ser um conjunto de sentimentos sobre o mesmo que envolve memória, envolve uma sequência de experiências vividas nesse lugar, que garantiria a sensação de conhecer o mesmo, e as pessoas que fariam parte desse lugar. Neste sentido, é viável pensar que a intimidade com o lugar envolve elos afetivos, topofilias, entre pessoas e lugares (TUAN, 2012).

A participação do coletivo de pessoas, como se percebe, é algo que pode ser entendido como fundamental para criação de vínculos afetivos com o lugar. Em experiências como dos encontros de jogadores de Pokémon GO, a presença de outros jogadores pode provocar para o indivíduo uma sensação de espaciosidade, de liberdade de viver o espaço (TUAN, 1983). Afinal, os sujeitos realizariam atividades nas quais, os significados são compreendidos pelos demais jogadores, visto que são pessoas que compartilham o mesmo interesse pelo Pokémon GO.

A partir destas noções, como o aspecto de reunião, intimidade ou a espaciosidade, é que se pode chegar na compreensão individual de que há uma relação de lugar entre o sujeito e o espaço que vivência. A respeito desta compreensão, Edward Relph propôs o termo sentido de lugar como sendo a capacidade individual de compreender os espaços como lugares (RELPH, 2014). Como o sentido de lugar é algo que parte das percepções individuais, é um aspecto do lugar que vai depender das individualidades de percepções construídas por cada pessoa ao longo de suas trajetórias de vida.

Deste modo, é possível entender que o sentido de lugar é algo essencialmente subjetivo. Sendo assim, para uma revelação empírica do sentido de lugar, o caminho metodológico mais factível seria a extração das expressões dos sentidos de lugar, que predominantemente ocorreriam ou por meio do diálogo com os jogadores de Pokémon GO, ou em algumas exceções, como quando jogadores podem manifestar os seus sentidos de lugar em meio a atividade. As expressões do sentido de lugar por sua vez, seriam revelações, principalmente através da fala, que denotem topofilias, ou seja, elos afetivos, sentimentais das pessoas para o lugar (TUAN, 2012). É com base nestas noções, que se torna possível realizar observações empíricas dedicadas a compreender se as geografcidades vivenciadas pelos jogadores de Pokémon GO derivam em elos afetivos, topofilias, em sentidos de lugar.

GEOGRAFICIDADES DO JOGAR POKÉMON GO E SEUS SIGNIFICADOS

Através das observações empíricas, se percebeu que os encontros dos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife/PE são divididos em três momentos, de concentração inicial, de concentrações secundárias – alternadas com deslocamentos – e concentração final (AUTOR). As concentrações iniciais são os momentos em que jogadores de Pokémon GO se reúnem antes do início oficial do evento dia comunitário. Geralmente, uma hora antes do horário estabelecido para o começo dos dias comunitários, já se pode observar jogadores reunidos nos arredores da Praça do Marco Zero. Em seguida, há deslocamentos que ocorrem pelas ruas do Bairro do Recife, na busca dos pokémons, e que eventualmente são interrompidas por concentrações menores ocasionadas por dinâmicas do jogo. Por fim, após o evento oficial no jogo, os jogadores se reúnem mais uma vez no local de origem do encontro para interações em um sentido de confraternização.

Dentre os principais motivos para este espaço ter se tornado o local de encontro de um quantitativo grupo de jogadores, se destaca sua localização e história. O Bairro do Recife está localizado na região central da cidade, de onde a expansão urbana local se originou, e no qual possui conexão com grande parte das diversas regiões do município (GOMES, 2006). A respeito da sua história, o bairro que originou a cidade do Recife/PE, passou por um complexo processo de valorização a partir da década de 80, com o intuito de torná-lo um espaço turístico (ALMEIDA, 2011; (BARBOSA, 2014; LACERDA, 2018). Isto ocasionou, em um espaço com muitas marcas de sua história carregadas em suas formas. Estes elementos históricos, com relevância cultural, como prédios tombados e estátuas, em uma área acessível, fizeram com que esses tipos de elementos pudessem ser representados no jogo, por aderir a critérios que a empresa que administra o Pokémon GO estabelece, para que espaços concretos sejam representados no jogo, na forma de cenários (CUNHA, 2018).

A questão da centralidade e acessibilidade, é inclusive algo que é percebido pelos jogadores, como destacado por um jogador quando foi questionado por locais de preferência para encontrar outros jogadores: “*Acho que no Antigo é melhor, é melhor pra mim no caso né, porque eu pego só um metrô, de casa pra lá, tranquilo, cheguei*” (Homem, 18 anos) (AUTOR).

Para pensar as geograficidades e significados oriundo, é importante destacar as ações que ocorrem neste espaço, visto que as atividades são fundamentais para construção de geograficidades (DARDEL, 2015). As ações mais notáveis realizadas pelos jogadores são o jogar, andar e conversar. O jogar se apresenta como uma ação desenvolvida muito mais no meio digital, onde as pessoas realizam ações do jogo. Porém, o andar também faz parte do jogar, pois andando no substrato espacial material, permite mais pokémons surgirem

no ciberespaço. Além disso, os percursos dos jogadores possuem forte ligação com a disposição dos cenários do jogo, necessários para as dinâmicas do Pokémon GO (Figura 1).

Figura 1 – Rotas dos percursos dos jogadores x disposição dos cenários: Recife, PE



Fonte: Elaborado pelo autor

Com a figura anterior, é possível observar uma integração do concreto com o digital nas geograficidades dos jogadores de Pokémon GO com o Bairro do Recife. Afinal, o concreto serve como referência para representação nas formas dos cenários digitais, que por sua vez, contribuem para a maneira como os jogadores percorrem os espaços concretos. Deste modo, o jogar é demonstrado como algo que realmente ocorre entre concreto e digital, fazendo com que esses dois meios tenham uma relação de integração (GRAHAM, 1998).

A integração do ciberespaço com o concreto durante o desenvolvimento das geograficidades pode ser percebida, inclusive pelos jogadores. Isto fica claro na afirmação de uma jogadora do Pokémon GO quando questionada sobre esta relação, mais especificadamente, sobre a concentração e dedicação dos jogadores diante das telas dos aparelhos enquanto jogam: “De todo jeito é uma tela, mas não é uma tela tão isolada” (Mulher, 18 anos). (AUTOR). Nesta situação, é possível entender que há uma percepção de jogadores sobre a relação entre o concreto e digital, em um sentido integrador.

Apesar de haver integração entre concreto e digital, é importante ressaltar, que o ciberespaço, possui uma grande centralidade simbólica para os jogadores, afinal, o Pokémon GO é o principal elemento motivador dos encontros. Isto também pode ser percebido, quando se questionou uma jogadora sobre a motivação para

participar dos encontros, na qual afirmou: *“A gente só vai por causa do jogo, por causa do jogo mesmo”* (Mulher, 30 anos) (AUTOR). Este vínculo com o Pokémon GO, para muitos jogadores, é na verdade, vínculo com a franquia Pokémon, visto que muitos jogadores com quem se dialogou na realização da pesquisa, revelaram terem assistido, ou ainda assistirem as séries animadas, e jogarem, ou ainda jogar, outros jogos da franquia (*Ibidem*).

Mesmo com a centralidade da justificativa dos encontros estando no ciberespaço, há repercussões no concreto, das relações dos jogadores de Pokémon GO com o Bairro do Recife. Isto pode ser verificado, ao observar as construções de intimidade entre jogadores e o Bairro do Recife, enquanto lugar. A intimidade, como Tuan apresentou, pode se construir com o acúmulo de experiências que fazem o indivíduo se sentir mais pertencente, conhecedor do lugar (TUAN, 1983). Este tipo de envolvimento pode acontecer com os jogadores de Pokémon GO, porque na medida que vivenciam os espaços urbanos devido ao jogo, podem se aproximar ou reaproximar das cidades. Isto fica claro, através da fala de um jogador sobre a relação com o bairro a partir da realização dos encontros: *“Eu nem conhecia o Marco Zero, eu não conhecia nada. Agora, se me perguntarem eu sei onde é tudo ali”* (Homem, 30 anos) (AUTOR). Neste caso, em que o jogador faz a referência ao Bairro do Recife no termo “Marco Zero”, que é uma das formas em a população do Recife ou pessoas que conhecem o Bairro do Recife chamam o mesmo. Outro jogador afirmou o seguinte a respeito disto: *“Eu conheci mais os lugares, porque querendo ou não, o jogo foi feito pra gente andar, então você acaba andando mais, prestando mais atenção nas coisas, é bem legal”* (Homem, 23 anos) (*Ibidem*).

Através destas falas, fica claro que os jogadores podem realmente criar vínculos com o local de encontro para jogar Pokémon GO, pois na medida que os encontros mensais vão se realizando, maiores as chances de os jogadores criarem vínculos afetivos, topofilias (TUAN, 2012), com esses locais. Neste sentido, é importante ressaltar a importância dos deslocamentos enquanto se joga o Pokémon GO para criação de vínculos. Afinal, a partir de recorrentes deslocamentos que abrangem um mesmo percurso, enquanto se joga, esses espaços podem ser familiarizados (Figura 2).

Figura 2 – Jogadores em deslocamento: Recife, PE - 2020



Fonte: Tirada pelo autor

Segundo Tuan, as relações com as pessoas também são um fator vinculado a intimidade com o lugar (TUAN, 1983). Através da realização da pesquisa, foi possível dialogar com jogadores de Pokémon GO que demonstraram a importância da integração com outros jogadores. Isto pode ser percebido, nas seguintes falas, em que se questionou a importância dos encontros: *“Primeiro que você conhece mais gente, socializa mais”* (Mulher, 18 anos); outra jogadora questionada sobre sua opinião a respeito da presença de outros jogadores afirmou o seguinte: *“Estimula não apenas a jogar, mas ao convívio, a socializar e o exercício físico”* (Mulher, 24 anos). Um outro jogador afirmou que a presença de jogadores estimula a participar dos encontros, mas além disso: *“Estimula, quanto maior a comunidade for, melhor né”; “Tem mais gente pra você trocar (pokémons), pra você interagir”* (Homem, 22 anos) (AUTOR).

Além das interações entre jogadores relacionadas mais diretamente com as dinâmicas do jogo, uma outra questão importante a respeito de ações e consequentes geograficidades e significados, é o que se pode chamar de sistema de doações. Durante as concentrações iniciais, o grupo que mobiliza os encontros no Bairro do Recife criou uma dinâmica em que um jogador pode doar um quilo de alimento não perecível, e em troca, ganha um código para um sorteio de itens, geralmente ligados a franquias Pokémon, que ocorre nas concentrações finais. Os alimentos doados são direcionados a organizações não-governamentais (ONGs), contribuindo com pessoas necessitadas. Este sistema de doações causa um impacto tanto para os modos de espacialização dos jogadores, como um impacto social. A consequência espacial desta dinâmica pode ser observada na medida que caracteriza os momentos de concentrações iniciais e finais, principalmente as

concentrações finais, que como um momento de celebração se torna ainda mais atrativo com os sorteios, estimulando os jogadores a se reunirem por mais tempo (Figura 3).

Figura 3 – Concentração final de jogadores de Pokémon Go no Bairro do Recife: Recife, PE - 2020



Fonte: Tirada pelo autor

Além de reunir jogadores, o sistema de doações também reúne os jogadores de Pokémon GO com pessoas que são beneficiadas pelas doações às ONGs. Com isto, a ação das doações, dos sorteios, e as geograficidades provocadas, entre jogadores de Pokémon GO e o Bairro do Recife ganham um significado a mais, que pode ser percebido nas falas de um dos mobilizadores dos encontros, quando questionado sobre a importância do jogo em sua vida: *“Mudou completamente a minha vida. Era só trabalhar e só, ai tipo, agora, nos finais de semana eu já não trabalho, porque posso, pra tá jogando com o pessoal. E essa ação social me fez ajudar e conhecer outras pessoas que nunca pensei que conheceria na vida”* (Homem, 31) (AUTOR).

Com base nas reflexões acima, o Bairro do Recife começa a poder ser entendido como um lugar de reunião (RELPH, 2014). Isto fica claro, com a importância da presença de pessoas e as relações interpessoais, que se tornam algo importante para a vivência do lugar, como as falas acima sugeriram. Neste sentido, a lógica pontuada por Yi Fu Tuan, a respeito da espacialidade (TUAN, 1983), parece se fortalecer com a presença de outras pessoas, que estejam jogando. No caso analisado nesta pesquisa, a ausência de pessoas no lugar é

algo não desejado pelos jogadores de Pokémon GO, para estes sujeitos, o apinhamento, a maior quantidade de jogadores é o que permite esses indivíduos se sentirem com mais espaciosidade, mais satisfeitos para realização de suas vivências, pois são vivências atreladas a uma comunidade de jogadores, que compartilham do mesmo interesse.

Com base nisto, os encontros possuem importância pelas interações que permitem, além de fomentar a criação de vínculos, topofilias dos jogadores com a sua cidade, neste caso, com o Bairro do Recife em especial, mas criarem também vínculos entre os jogadores. As relações entre jogadores, é algo que se percebeu com o desenvolvimento da pesquisa, como muito relevante na percepção dos próprios jogadores. Foi possível perceber com a apresentação de algumas falas, que os jogadores valorizam a presença de outros como algo que contribui para um senso de comunidade, que é algo valorizado, por permitir que os jogadores interajam entre si. Além disso, mais jogadores reunidos fortalecem e estimulam as geograficidades. Neste sentido, os apinhamentos (TUAN, 1983), são entendidos como algo positivo.

A importância dos encontros para os jogadores de Pokémon GO, realmente, parece se justificar na possibilidade de encontros com pessoas que compartilham o mesmo interesse pelo jogo. Isto pode ser percebido na seguinte fala, quando foi questionado a um jogador sua opinião sobre as mecânicas do jogo: *“As mecânicas (do jogo) têm muita coisa a melhorar, se você ver o pessoal jogando assim, nesse alvoroço todo, só que em termo de jogo tem muita coisa a ser melhorada. O pessoal vem, porque abraçou a causa”* (Homem, 30 anos) (AUTOR).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final destas exposições, é possível constatar que realmente há geograficidades entre os jogadores de Pokémon GO e o Bairro do Recife nos encontros em dias comunitários. Com este texto também foi possível perceber que estas geograficidades significam o espaço em questão como lugar, confirmando reflexões anteriores sobre a relação entre geograficidade e outros conceitos geográficos (SERPA, 2019).

Através de ações como o andar e conversar em associação com o jogar, as pessoas vivenciam o Bairro do Recife de uma maneira que reforça também a ideia de integração entre o concreto e o digital (GRAHAM, 1998). A integração entre estes meios aliás, é perceptível na maneira como influenciam as ações dos jogadores. O concreto influencia através de todo o contexto histórico que tornou o Bairro do Recife um espaço turístico, centralizado dentro da cidade e com elementos em suas formas que correspondem aos critérios de representação no jogo (CUNHA, 2018). Já a influência digital, pode ser detectada na relação das

rotas de deslocamentos dos jogadores e a disposição dos cenários. Ou seja, o digital influencia as experiências e se integra ao concreto, quando através da ação de jogar, direciona a ação de andar.

A importância do andar para as geograficidades e significações do Bairro do Recife como lugar, podem ser constatadas através de seu papel na criação de intimidade. A partir dos deslocamentos, que ocorrem repetitivamente nos mesmos espaços, os jogadores de Pokémon GO podem, como se observou no texto, criar um senso de conhecer o lugar e se sentir mais íntimo ao mesmo. A partir de relações como estas, é possível se originar elos afetivos, topofilias (TUAN, 2012), que se constroem na relação dos corpos com o lugar repetitivamente, criando uma carga de memórias e significados (TUAN, 1983).

Também foi possível observar que a presença de demais jogadores demonstrou ser um fator relevante para a experiência no Bairro do Recife enquanto um lugar. Isto porque, unidos, estas pessoas que compartilham do mesmo interesse pelo jogo, conseguem vivenciar o lugar de maneira mais livre, pois, estão acompanhadas de pessoas com quem podem se identificar, e em alguns casos, criarem vínculos afetivos. Neste sentido, o Bairro do Recife enquanto um lugar, apresenta ter o aspecto de reunião (RELPH, 2014), como algo central.

Por fim, se espera que através desta pesquisa, se possa contribuir para as reflexões acerca das vivências do espaço, partindo do entendimento de que podem ocorrer de maneiras diversas, inclusive, por meio da ação de jogar Pokémon GO. A presença do ciberespaço dentro das geograficidades dos jogadores de Pokémon GO com o Bairro do Recife, e os significados de lugar que surgem das mesmas, revelam que é possível se aprofundar acerca da relação do concreto com o digital em uma perspectiva cultural, humanística. E com isto, tornar possível entender novos fenômenos geográficos.

AGRADECIMENTOS

Por fim, se gostaria de agradecer ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo fornecimento da bolsa de mestrado que contribuiu para o desenvolvimento da pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, F. F. N. **Imóveis privados no Bairro do Recife/PE: causas e efeitos da falta de conservação**. 2011. Dissertação (Mestrado em Gestão Pública para o Desenvolvimento do Nordeste) – Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.
- BARBOSA, D. T. **Novos recifes, velhos negócios política da paisagem no processo contemporâneo de transformações da Bacia do Pina – Recife/PE: Uma análise do projeto Novo Recife**, 2014. Dissertação

(Mestrado em Geografia) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

BATTY, M. Geografia virtual. Tradução de M. S. de Carvalho e D. B. Martins. **Geografia**, Londrina v. 12, n. 1, 2003.

CRESWELL, T. **Place: A Short Introduction**. Oxford: Blackwell, 2004.

CUNHA, R. B. P. da. **O flâneur híbrido: uma experiência urbana através do jogo Pokémon GO**. 2018. Dissertação (Mestrado em Planejamento Urbano e Regional) – Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

DARDEL, E. **O homem e a terra: natureza da realidade geográfica**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GARAU, M. **The impact of avatar fidelity on social interaction in virtual environments**. 2003. Tese (Doutorado em Filosofia) – Department of Computer Science, University College London, Londres, 2003.

GOMES, E. T. A. **Recortes de paisagem na cidade do Recife: uma abordagem geográfica**. Recife: Editora Massangana, 2006.

GRAHAM, S. The end of geography or explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology. **Progress in Human Geography**, Newcastle, v. 22, n. 2, p. 165-185, 1998.

HAESBAERT, R. O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.

HILLIARD, K. The history of Pokémon. **Gameinformer**, 2018. Disponível em: <<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2017/12/31/the-history-of-pokemon.aspx>>. Acesso em: 03 mar. 20.

LACERDA, N. Mercado imobiliário de bens patrimoniais: um modelo interpretativo a partir do centro histórico do Recife (Brasil). **Revista Latinoamericana de Estudios Urbano Regionales**, v. 44, n. 132, 2018.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MITCHELL, W. **City of bits: space, place and the infobahn**. Cambridge: MA, MIT Press, 1995.

RELPH, E. Reflexões sobre a emergência, aspectos e essência de lugar. In: MARANDOLA JR., E.; HOLZER, W.; OLIVEIRA, L. de (Coord.). **Qual o espaço do lugar?: geografia, epistemologia, fenomenologia**. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 1-32.

SERPA, A. **Por uma geografia dos espaços vividos: geografia e fenomenologia**. São Paulo: Contexto, 2019.

SOUZA, M. L. de. **Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.

SPRADLEY, J. **Participant Observation**. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, 1980.

STAPLE, G. C. Telegeography and the explosion of place. In: **TeleGeography 1993: Global Traffic Statistics and Commentary**. Washington: TeleGeography, Inc., 1993. p. 49-56.

TUAN, Y. F. **Espaço e lugar: a observação da experiência**. São Paulo: Difel, 1983.

TUAN, Y. F. **Topofilia: um estudo de percepção, atitudes e valores do meio ambiente**. Londrina: Eduel, 2012.