



Pokémon GO: o (re) olhar sobre a cidade de Pelotas (RS) pela experiência dos usuários do aplicativo

Igor Moraes Rodrigues
Mariana Echebeste Vieira Lemos
Priscilla Teixeira da Silva

Resumo: Este artigo tem como objeto de estudo o (re) olhar do habitante de Pelotas motivado a caminhar/passear pela cidade a partir do uso do aplicativo *Pokémon GO*. Sendo assim, nosso objetivo é investigar os limites e possibilidades de desvelamento da cidade de Pelotas (RS) pela experiência dos usuários do aplicativo *Pokémon GO*. Para isso, foi realizada pesquisa bibliográfica e de campo, com a aplicação de questionários estruturados com perguntas abertas e fechadas junto a usuários do aplicativo. Os principais resultados desse estudo apontaram que, com o uso do aplicativo alguns lugares e pontos turísticos de Pelotas foram redescobertos pelos participantes, além da mudança nos hábitos de vida de alguns usuários, despertando a prática de caminhar pela cidade.

Palavras-chave: Aplicativo *Pokémon GO*; Caminhar/Passear; Olhar; Pelotas (RS); Turismo.

Abstract: The purpose of this article is the *relook* of the citizen tourist that is motivated to walk/wander through the city by using the *Pokémon Go* App. Therefore, our goal is to investigate the limits and possibilities of the unveiling of the city of Pelotas (RS) through the experience of the users of the *Pokémon Go* App. For that, it was made a bibliographic and a field research, with structured questionnaires containing closed-ended and open-ended questions that were answered by the App users. The main results of this study show that with the use of the App, some places and touristic points of Pelotas were rediscovered by the participants, besides the change of habit in the lives of some users, awakening the practice of walking through the city.

Key-Words: *Pokémon Go* App; Walk/Wander; Look; Pelotas (RS); Tourism.

Introdução

Segundo Gastal e Moesch (2007), “o Turismo é um campo de práticas histórico-sociais que pressupõe o deslocamento dos sujeitos em tempos e espaços diferentes dos seus cotidianos” (GASTAL; MOESCH, 2007, p. 11). Portanto, independe do tamanho da distância percorrida ou do período de tempo dispensado para as atividades, mas sim da mobilização afetiva desencadeada.

Nesse sentido, esse deslocamento, pressuposto para que o Turismo ocorra, é uma ação coberta de subjetividade capaz de possibilitar um afastamento concreto e simbólico do cotidiano. Nessa perspectiva, o indivíduo poderia gozar dos mesmos benefícios associados a viagens de lazer em seu próprio território a partir de um processo de “estranhamento”, percebendo locais já conhecidos, com a percepção de um estrangeiro em sua própria cidade, estabelecendo, assim, novas relações com esses espaços.

Em tais termos, poderia se falar em turismo na própria cidade em que se reside, quando o morador sai de sua rotina de tempo e espaço para conhecer um novo bairro, um bairro distante do seu, o bairro ao lado, ou o seu próprio bairro fora da rotina de trabalho ou de estudo.

Sendo assim, este artigo tem como objeto de estudo o (re) olhar do habitante de Pelotas motivado a caminhar/passear pela cidade a partir do uso do aplicativo *Pokémon GO*. Nosso objetivo é investigar os limites e possibilidades de desvelamento da cidade de Pelotas (RS) pela experiência dos usuários do aplicativo *Pokémon GO*. Para isso, foi realizada pesquisa bibliográfica e de campo, com a aplicação de questionários estruturados com perguntas abertas e fechadas junto a usuários do aplicativo.

Um (re) olhar sobre Pelotas

A cidade de Pelotas está localizada no sul do Rio Grande do Sul, com uma população de aproximadamente 330 mil habitantes e, fica a cerca de 250 km da capital Porto Alegre (PREFEITURA MUNICIPAL DE PELOTAS, 2017). O município é formado por 7 regiões administrativas, sendo elas: Areal; Barragem; Centro; Fragata; Laranjal, São Gonçalo e Três Vendas (PREFEITURA MUNICIPAL DE PELOTAS, 2017). O desenvolvimento da cidade se deu a partir das charqueadas, local onde era produzido o charque, carne salgada exposta ao sol, com o objetivo de durar mais tempo. De acordo com Ferreira e Cerqueira (2012), o desenvolvimento das charqueadas, no começo do século XIX, fez da região um centro importante no comércio da carne salgada, cujo destino era tanto o norte do país quanto as regiões da América Latina.

Pelotas possui um acervo de patrimônios culturais edificados bastante significativo, com destaque para as Charqueadas e os Casarões presentes ao redor da Praça Coronel Pedro Osório, o Mercado Público, a Prefeitura, os Teatros e a Biblioteca Pública. Além disso, a cidade também é conhecida como a “Capital Nacional do Doce” em razão da realização da Festa Nacional do



Doce (Fenadoce) em homenagem aos doces de pelotas (tombados como patrimônio imaterial).¹

Além desta riqueza histórico-cultural, Pelotas é conhecida por suas diversas opções de movimentos culturais independentes que se tornam cada vez mais presentes no cotidiano do pelotense e que acolhem vários públicos, tais como: o Piquenique Cultural e o sofá na Rua que são eventos que tem como finalidade a apropriação dos espaços públicos, ruas e praças.

Os espaços públicos, em especial as praças, são de extrema importância na construção humana de uma cidade, pois nelas, há uma mistura de sentimentos e sensações, assim como encontros, vivências, trocas, movimentos de ideias, formação pessoal e principalmente, um sentimento de nostalgia afinal, segundo De Angelis (2000 apud YOKOO e CHIES, 2009), “qualquer um de nós tem, remotas que sejam, lembranças de uma praça onde, na infância, o balanço, a gangorra ou o escorregador faziam parte do universo da criança”.

Aplicativo Pokémon GO e o caminhar/passear pela cidade

Com o passar dos anos, é cada vez maior o número de pessoas que utilizam dispositivos móveis, em especial, os telefones celulares. A medida que a demanda dos consumidores vai crescendo, aumenta também o número de aplicações desenvolvidas para esses dispositivos. Conforme necessidade e o desejo dos usuários de *smartphones*, as empresas criam aplicativos que possam ser, de alguma forma, atrativos para essas pessoas, seja para trabalho ou lazer.

Uma das categorias mais acessadas entre os downloads de aplicativos para celulares é a de jogos. Dentre estes, um jogo em particular se destacou entre os demais. Com mais de 650 milhões de downloads e com uma média de avaliação pelos usuários de 4,1 estrelas, o aplicativo *Pokémon Go* foi considerado pela Forbes (2016) o maior jogo já produzido.

¹ Os doces de Pelotas, em sua formação, tiveram contribuições de diferentes etnias como italiana, francesa, alemã e pomerana na área rural do município. CERQUEIRA; FERREIRA; KOSBY; RIETH; SILVA (2008, p.5).



O aplicativo *Pokémon Go* foi lançado em julho de 2016 e chegou no Brasil aproximadamente um mês depois. Baseado no desenho animado japonês, o jogo de realidade aumentada tem como objetivo fornecer ao jogador a experiência de caçar *Pokémons* na vida real, utilizando o GPS do *smartphone*. O jogo consiste em caminhar pela sua cidade em busca de *Pokémons*, que estão distribuídos aleatoriamente, proporcionando uma experiência em que o jogador pode encontrar, capturar e coletar virtualmente diferentes espécies de *Pokémons* enquanto explora sua própria cidade. O jogo também conta com as *Pokéstops*, que são locais onde os jogadores recarregam suas *Pokébol*as, material utilizado para capturar os *Pokémons*. Estes locais onde se encontram as *Pokéstops* geralmente são pontos turísticos da cidade, como monumentos, prédios históricos e, até mesmo, igrejas.

Ao contrário da maioria dos jogos online, o *Pokémon Go* incentiva as pessoas a saírem de suas casas para explorar e conhecer novas áreas, preferencialmente a pé. Outro elemento interessante do jogo é que quando coleta-se itens das *Pokéstops*, é possível, também, conseguir ovos, que só podem ser chocados após caminhar uma determinada distância, que podem ser de 2, 5 e 10km (POKÉMON GO BRASIL, 2016).

Neste trabalho, o caminhar/passear é uma categoria fundamental. Caminhar é um dos requisitos básicos para conseguir ter uma experiência completa do jogo *Pokémon Go*. Para caminhar, é preciso estar ao ar livre, do lado de fora de casa, do trabalho, do restaurante e da cafeteria. É preciso estar na rua.

Caminhar para NÓBREGA (2013, p.36) é

(...) estar ao ar livre, é estar do lado de fora. É escolher qual o caminho a seguir, para que direção irá se dirigir. Movimenta-se o corpo de acordo com seu próprio ritmo, atravessa-se a cidade de acordo com o seu compasso, ajustam-se os passos de acordo com o tempo. Olha-se para cima/baixo, para a direita/esquerda, para o traçado da rua que se percorre. Caminhar é se apropriar do espaço exterior pelo movimento. O sujeito ocupa a cidade caminhando pelas ruas, pelo movimento do corpo.

O principal objetivo do jogo é capturar *Pokémons*. Contudo, de forma indireta, tal aplicativo acaba promovendo o deslocamento das pessoas para



fora de casa, para fora do seu espaço cotidiano de obrigações. Ou seja, o jogador, ainda que não esteja ciente disso, realiza um passeio pela cidade.

No Japão, país de origem da série *Pokémon*, de acordo com Silva (2016), o uso do aplicativo ajudou a diminuir o número de mortes na região turística do rochedo de Tojinho, que é bastante conhecida por ser cenário de vários suicídios. Este local ganhou diversas *Pokéstops*, movimentando a área e, conseqüentemente, deixando-a mais monitorada.

O aplicativo também trouxe benefícios para pessoas com depressão. O pesquisador especialista em saúde mental, Grohol (2016), após fazer uma análise na rede social *Twitter*, encontrou diversas menções ao jogo e as formas que ele tem ajudado as pessoas com sua saúde mental, humor, ansiedade e depressão. "Já sabemos que fazer exercícios é de grande ajuda para com a depressão (junto com todo outro problema de saúde mental), mas ser motivado a se exercitar enquanto você está depressivo é um desafio." (GROHOL, 2016, tradução nossa).

Segundo Grohol (2016), o jogo *Pokémon Go* encoraja a sair de casa, caminhar e interagir com outras pessoas, tarefas que para alguém que sofre de depressão podem parecer impossíveis.

Há muito tempo pesquisas mostram os benefícios que um simples exercício pode ter no humor. Os desenvolvedores de *Pokémon Go* não tiveram a intenção de criar um aplicativo de jogo de saúde mental. Mas o fizeram, e os efeitos parecem ser, em grande parte, positivos. (GROHOL, 2016, tradução nossa).

Outro aspecto relevante em relação ao aplicativo *Pokémon Go* é a sua capacidade de promover a sociabilidade entre os jogadores que se encontram. Como um dos requisitos do aplicativo é a caminhada, os jogadores precisam sair de suas casas e andar com o aplicativo ligado ao celular, seja em busca dos *Pokémons*, ou para chocar os ovos. Com isso, os usuários do aplicativo tendem a se encontrar nos espaços onde a incidência de *Pokémons* e *Pokéstops* são maiores, ocasionando uma interação social, por mais breve que seja. Uma notícia interessante acerca do aplicativo *Pokémon Go*, que trata sobre este assunto, é o caso de um menino autista da cidade de Stockport (Inglaterra), que tinha diversas dificuldades em sair de casa e, após sua mãe ter feito o *download* do aplicativo, conseguiu passear por três horas enquanto

caçava *Pokémons* e, até mesmo se comunicar com uma moça que também estava caçando em um parque (RUCKI, 2016).

Em relação a promoção dos destinos, segundo a professora dos cursos de Jornalismo e Publicidade e Propaganda da Universidade Católica de Pelotas (UCPel), Otávia Cé, as *Pokéstops* (locais onde podem ser capturadas as *Pokébolas* e no qual há maior incidência de *Pokémons*) podem se transformar em uma forma de publicidade para o estabelecimentos: “Ser uma *Pokéstop* atrai muitas visitas, então isso pode se transformar em um ótimo meio de captação de recursos para a desenvolvedora”. (DIÁRIO POPULAR, 2016)

Na cidade de Pelotas, que é o foco deste artigo, o aplicativo também ganhou adeptos, inclusive com a instalação de *Pokéstops* em lugares turísticos da cidade, como a Praça Coronel Pedro Osório (Figura 1), a Catedral São Francisco de Paula (Figura 2), o Parque Museu da Baronesa (Figura 3), o Teatro Sete de Abril (Figura 4) e o Mercado Público (Figura 5).

Figura 1: Aplicativo *Pokémon Go* na Praça Coronel Pedro Osório, Pelotas/RS



Fonte: Jô Folha - Diário Popular.



Fórum Internacional de Turismo do Iguassu

Figura 2: Catedral São Francisco de Paula,
Pelotas/RS



Fonte: Google.

Figura 3: Parque Museu da Baronesa,
Pelotas/RS



Fonte: Google.

Figura 4: Teatro 7 de Abril, Pelotas/RS



Fonte: Google

Figura 5: Mercado Público de Pelotas, Pelotas/RS



Fonte: Arquivo do Facebook

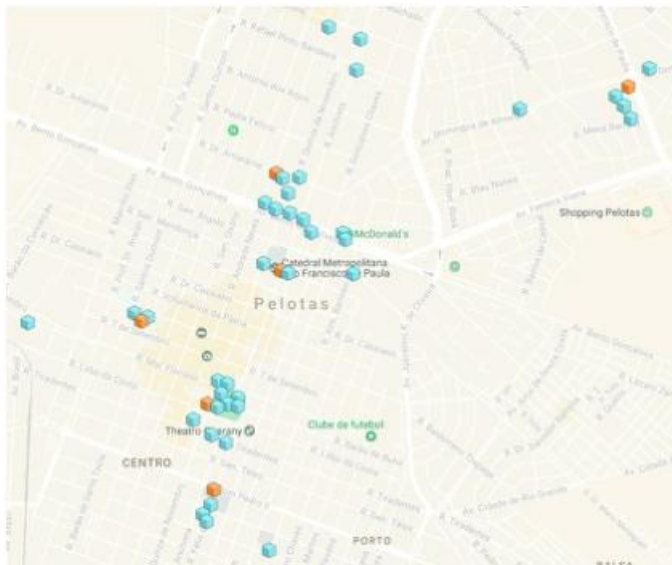
Houve, também, a criação de um roteiro turístico chamado *PokéTur*, que tinha como trajeto: Saída do Mercado Central – Bento Gonçalves (fazendo a volta nas *Pokéstops*) – Laranjal (com 1 hora de parada) – Parque Museu da Baronesa (com 1 hora de parada). O passeio custava R\$20,00, possuía uma duração de aproximadamente 2 horas e contava com bebida (água e refrigerante) inclusa no valor cobrado (ECULT, 2016).

Em Pelotas há cerca de 42 *Pokéstops* e 6 Ginásios (locais de lutas entre os *Pokémons*) espalhados pela cidade. Separando estas *Pokéstops* e os Ginásios pelas regiões da cidade, obtêm-se os seguintes valores: Centro com

33 *Pokéstops* e 5 Ginásios; Fragata com 1 *Pokéstop*; Areal com 7 *Pokéstops* e 1 Ginásio e; Três Vendas com 1 *Pokéstop*.

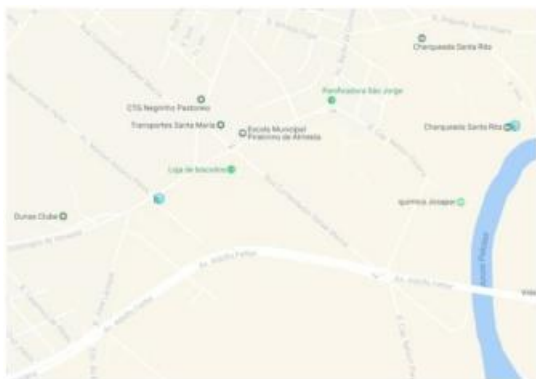
A seguir, apontam-se no mapa da cidade de Pelotas os locais onde esta distribuição é dada.

Figuras 6: *Pokéstops* (em azul) e Ginásios (em laranja) situados na região Centro e parte da região Areal



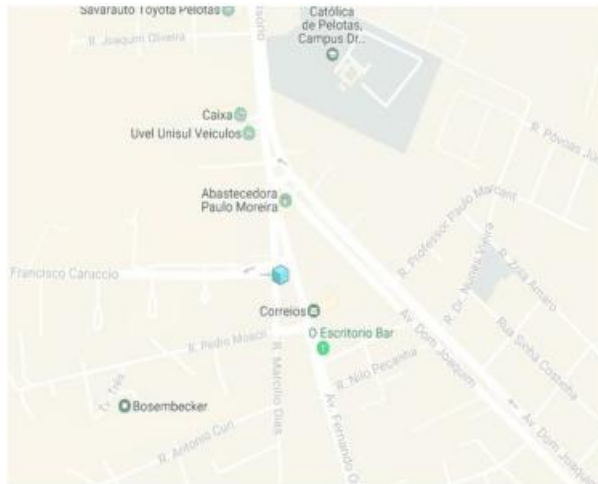
Fonte: Google Maps

Figuras 7: *Pokéstop* (em azul) do restante da região Areal



Fonte: Google Maps

Figuras 8: *Pokéstop* (em azul) situada na região
Três Vendas



Fonte: Google Maps

Figura 9: *Pokéstop* (em azul) situada na
região Fragata



Fonte: Google Maps

Demonstrando as áreas mais visitadas (em decorrências das *Pokéstops* e dos Ginásios) conforme Figuras 6,7,8,9 e buscando responder ao objetivo da pesquisa que é investigar os limites e possibilidades de desvelamento da cidade de Pelotas (RS) pela experiência dos usuários do aplicativo *Pokémon GO*, obteve-se relatos encantadores, como veremos no item resultados e discussões.

Metodologia

Para a realização desse trabalho, foi realizada pesquisa bibliográfica e de campo, com a aplicação de questionários estruturados com perguntas abertas e fechadas junto a usuários do aplicativo. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de nível exploratório. O modo de investigação utilizado foi estudo de caso e a pesquisa de campo. O estudo de caso foi realizado na cidade de Pelotas. O método de coleta de dados foi a aplicação de um questionário.

Foi disponibilizado um questionário *online* contendo 15 perguntas abordando os temas turismo, aplicativo *Pokémon Go* e cidadania, além de informações pessoais do participante, como idade, sexo, bairro onde reside e



cidade de origem. O questionário ficou disponível para participação durante 3 dias e, neste período, foram obtidas colaborações de um total de 85 pessoas.

Resultados e discussões

No que se refere aos participantes desta pesquisa, verificou-se que, em maior parte, foram pessoas com uma faixa etária entre 16 e 29 anos, equivalente a 92% dos entrevistados. A maioria são nascidos na cidade de Pelotas/RS (58%) e, com uma incidência maior de moradores dos bairros Centro, Areal e Três Vendas, correspondente a 60%, 15% e 9% respectivamente. Apesar de equilibrado, em relação ao sexo dos participantes, o número de homens (55%) se sobressaiu ao de mulheres (45%).

Ao serem questionados a respeito do entendimento sobre o que seria “Turismo”, surgiram algumas palavras e expressões que ganharam destaque (Figura 10), tais como:

Figura 10: Palavras chaves sobre a definição de Turismo, de acordo com os participantes da pesquisa



Fonte: Elaboração própria

Quando questionados a respeito de caminhar/passear por Pelotas fora de sua rotina e, se frequenta espaços públicos, 88% dos participantes responderam de forma positiva, sendo que os espaços públicos mais citados

foram a Praça Coronel Pedro Osório, a Praia do Laranjal, o Mercado Público, a Avenida Dom Joaquim, o Parque Museu da Baronesa e o Calçadão de Pelotas.

Segundo Gastal e Moesh (2007), o turismo ligado à cidadania pode desempenhar um papel de suma importância no que se diz respeito da apropriação de uma cidade por parte de seu morador. Com isso, a contribuição do turismo se dá através dos meios de comunicação, que possibilitam um acolhimento ao domínio público, permitindo que as pessoas voltem a frequentar espaços públicos, reaprendendo a exercitar sua voz.

Logo, o turismo urbano pode também englobar moradores da cidade, pessoas de outras regiões, fazendo interfaces importantes entre o turismo e a cidadania no qual é chamado de turismo cidadão, que é pautado nas trocas de experiências e na apropriação desses espaços urbanos por seus frequentadores.

Tendo em vista que a cidade é formada por fixos como, praças, edifícios, monumentos, e por fluxos na forma de ideias, comportamentos e culturas, que marcam e movimentam o território, criando no meio urbano novas formas de convívio, que devem ser usados pelos usuários da cidade. De acordo com Gastal e Moesch (2007), moradores e usuários de uma cidade, fazem parte dos fluxos, pois percorrem esses espaços urbanos.

Conforme um dos relatos encontrado na pesquisa: “Continuo frequentando (os espaços públicos). Apesar da febre do jogo não mais existir, percebi que a Baronesa (parque) e a Praça Coronel Pedro Osório, são excelentes lugares para conversar, tomar chimarrão, etc”. Isto reforça a ideia de que os espaços públicos, em especial as praças, são muito importantes para o convívio em sociedade e, principalmente, que o uso do aplicativo proporcionou um melhor e mais contínuo aproveitamento destes espaços pelas pessoas.

Ainda de acordo com Gastal e Moesch (2007), colocar os moradores em movimento, reconhecendo que são fluxos a percorrer esses espaços, faz com que saiam de suas atividades rotineiras, se transformando em turistas por conta de seus deslocamentos, nos quais se apropriam com maior competência dos espaços num exercício de cidadania. Portanto, deixando de serem



desconhecidos, os espaços tornam-se familiares e cidadãos turistas constroem uma relação de pertencimento e identificação, criando um meio de lazer na sua própria localidade.

Sendo assim, quando indagados se, após o uso do aplicativo, continuam frequentando os espaços públicos, 75% dos participantes respondeu que sim. Um participante diz: “Na verdade sempre frequentei todos os tipos de espaços, o jogo só ajudou a me manter mais frequente, principalmente na questão da Biblioteca Pública, o qual não frequentava mais”. Outro participante conta: “Sim, porque são lugares interessantes para uma conversa, um chimarrão, ou mesmo para pensar”.

Sobre cidadania, foi perguntado aos participantes da pesquisa se, durante a “Caçada *Pokémon*”, já havia se deparado com alguma situação desagradável ou de violência na cidade. De forma geral, a questão da insegurança e do lixo se destacou de forma agravante no quesito que envolve o olhar sobre a cidade. O olhar do usuário do aplicativo não se limitou apenas a caçada *Pokémon*, objetivo inicial de sua caminhada para fora de casa. O seu olhar também foi capaz de percorrer o espaço e perceber as cores das paredes, as pichações, a falta de iluminação. Um participante relata: “percebi várias pichações nos prédios históricos, falta de iluminação nas praças e falta de segurança em todos os lugares”. Da mesma forma, outro participante relata que se deparou com “depredação, insegurança, falta de lixeira, falta de placa de sinalização, pouca faixa de segurança e muita pichação”.

A apropriação de um morador em relação a sua cidade está muito ligada ao desenvolvimento da cidadania no indivíduo, a cidadania entendida como o próprio direito à vida no sentido pleno. Tal entendimento precisa ser construído coletivamente, desde o atendimento às necessidades básicas até o acesso a todos os níveis de existência, incluindo o usufruto de todas as possibilidades que sua cidade ou Estado oferecem (GASTAL e MOESCH, 2007).

Em relação ao uso do aplicativo os participantes foram questionados se ainda jogam *Pokémon Go* ativamente e quanto tempo por dia jogam/jogavam. 62% dos participantes responderam que não jogam mais e, em relação ao tempo de jogo, variou bastante entre pessoas que jogavam poucos minutos até

peças que jogavam por várias horas consecutivas diariamente. O grande número de pessoas que se mobilizaram nas primeiras semanas após o lançamento do aplicativo também foi destacado pelos participantes, um deles comenta sobre: “Muita gente se aglomerou na Praça Coronel Pedro Osório nas primeiras semanas, algo inédito, pois nunca vi tanta gente num lugar só para jogar algo”. Nota-se conforme Figura 11 que, o aplicativo propiciou, de fato, uma grande movimentação de pessoas nos pontos turísticos os quais possuíam as *Pokéstops*.

Figura 11: Movimentação de pessoas, na Praça Coronel Pedro Osório, no lançamento do aplicativo *Pokémon Go* na cidade de Pelotas/RS



Fonte: Arquivo do evento (*Facebook*, 2016)

Ainda sobre o aplicativo, os participantes foram questionados se ao caçarem *Pokémons*, o faziam sozinhos ou em grupo. As respostas foram bastante equilibradas, 35% afirmou que jogavam sozinhos, 34% jogavam em grupos e, 31% respondeu que jogavam tanto sozinhos como em grupo. As justificativas foram bastante diversas. Um participante conta: “Durante o semestre de estudos, caço sozinho no meu caminho cotidiano. Em férias ou feriados, geralmente combino dias específicos para caçar com os amigos”. Outro participante relata que prefere “em grupos, pois me sentia mais seguro, afinal andar desatento com o celular na mão é meio perigoso em nossa cidade”.



A divisão equilibrada sobre a preferência entre jogar sozinho (Figura 12) ou em grupo (Figura 13) é bastante pertinente e, traz a tona um tópico antigo sobre o isolamento que a tecnologia pode acarretar, ou seja, a dualidade da tecnologia. Analisando as respostas obtidas no questionário, a justificativa mais frequente para a escolha de praticar a atividade em grupo remete à segurança (por estarem em um número maior de pessoas) e à diversão (pela companhia de outros). No caso da escolha por jogar sozinho, muitos relatam que essa opção se dá pelo fato de terem introduzido o jogo em sua rotina, utilizando o intervalo entre atividades e/ou locomoção entre lugares para usar o aplicativo. Pode-se assumir, então, que a escolha de jogar *Pokémon Go* sozinho se dá por uma facilidade em encaixá-lo no seu cotidiano, e não por uma preferência para se isolar da sociedade.

Figuras 12: Usuário do aplicativo jogando sozinho na Praça Coronel Pedro Osório



Figura 13: Usuários do aplicativo jogando em grupos na Praça Coronel Pedro Osório



Fonte: Arquivo do evento (*Facebook*, 2016)

Alguns participantes informaram, também, no questionário que perderam peso em consequência das caminhadas realizadas para o uso do aplicativo, como relata um dos participantes: “Comecei a caminhar por causa do aplicativo, inclusive dedicando um período diário para jogar. Emagreci mais de 30kg em virtude disto”. Em relação às mudanças que o aplicativo *Pokémon Go* causou na rotina dos usuários, um participante diz: “Antes eu não caminhava distâncias onde eu podia pegar ônibus, agora eu prefiro caminhar do que pegar



ônibus”. Outro participante conta que “alterava completamente minha ida para a faculdade para passar por pontos estratégicos do jogo”.

Ainda sobre as vantagens do *Pokémon Go*, o mesmo motivou a maioria dos participantes da pesquisa (79%) a caminhar/passear por Pelotas, sendo que os lugares mais frequentados foram a Praça Coronel Pedro Osório, Praça Dom Antônio Zattera, Parque Museu da Baronesa e a Praia do Laranjal. Um participante relata: “Sim, frequento a Praça Coronel Pedro Osório, pois tem uma grande concentração de jogadores e também de *Pokéstops*”. Já o relato de um dos participantes, não motivado a caminhar, explica: “Não, sempre achei Pelotas uma cidade planejada para caminhar, então era meu costume. A diferença é que agora agreguei o jogo à rotina”.

Outro ponto da pesquisa foi se o participante conheceu algum lugar novo da cidade em decorrência do aplicativo. Poucos participantes responderam de maneira positiva (19%), sendo que estes lugares citados são pontos turísticos da cidade como o Parque da Baronesa e a Praia do Laranjal e, Monumentos como o Obelisco. Um dos participantes que respondeu à questão de forma negativa explica: “Não. Apenas passei a ter um novo olhar dos lugares que já conhecia”.

O olhar do turismo é direcionado para aspectos da paisagem do campo e da cidade que os separam da experiência de todos os dias. Tais aspectos são encarados porque, de certo modo, são considerados como algo que se situa fora daquilo que nos é habitual. O direcionamento do olhar do turista implica frequentemente diferentes formas de padrões sociais, com uma sensibilidade voltada para os elementos visuais da paisagem do campo e da cidade, muito maior do que aquela que é encontrada normalmente na vida cotidiana. As pessoas se deixam ficar presas a esse olhar, que então é visualmente objetificado ou capturado através de fotos, cartões-postais, filmes, modelos, etc. Eles possibilitam ao olhar ser reproduzido e recapturado incessantemente (URRY, 2001, p. 18).

É comum uma pessoa, ao realizar seu percurso rotineiro, não perceber o cenário ao seu redor, pois seu trajeto é tão automático que ao passar por esses lugares corriqueiros não é necessário “perder tempo” aprofundando o olhar, pois já está acostumado com a visão deles. Quando se está viajando, quebrando a rotina, o observador está mais propenso a analisar o espaço no qual está e, também, aberto a novas experiências.



Quando indagados sobre ter tido uma experiência nova ou ter reparado em algo na cidade que até então não havia notado, 54% dos participantes responderam de maneira positiva. Um participante conta: “Notei que havia vários monumentos na Praça Coronel Pedro Osório que nunca havia notado antes, comecei a prestar atenção em lugares que são *Pokéstops* e que até então não havia notado seus detalhes”.

O turista cidadão, o morador que viaja dentro da sua própria cidade, o sujeito que

em seus deslocamentos, ao se defrontar com o novo e com o inesperado, vivenciaria processos de mobilização subjetiva que o levariam a parar e a re-olhar, a repensar, a reavaliar, a ressignificar não só a situação, o ambiente, as práticas vivenciadas naquele momento e naquele lugar, mas muitas das suas experiências passadas. (GASTAL;MOESCH, 2007, p. 11)

Outro participante conta que “exceto por um aumento do policiamento/segurança nas primeiras semanas, devido ao alto número de pessoas, não notei diferenças significativas”. E, houve também um participante que revelou que “não sabia que havia lugares para consumo de alimentos no interior do Mercado Público, fato este que notei apenas depois de jogar”.

A apropriação do morador em relação aos espaços públicos está muito ligada ao desenvolvimento da cidadania no indivíduo. Portanto, quando o indivíduo começa a frequentar lugares que, até então, não faziam parte de seu itinerário, ele está dando o primeiro passo para se tornar um turista cidadão.

Logo após o seu lançamento, o aplicativo *Pokémon Go* foi bastante criticado por “alienar” as pessoas, fazendo com que elas ficassem tão vidradas nas telas de seus telefones celulares que esqueceriam do mundo ao seu redor. Porém, os resultados obtidos com este estudo mostram o contrário. A maior parte dos usuários de *Pokémon Go* estão cientes dos seus arredores enquanto estão na rua caçando os *Pokémons*, já que 54% dos participantes da pesquisa afirmaram que tiveram alguma experiência nova e/ou perceberam algo que não haviam notado até então. Apesar de ser uma ferramenta capaz de prender o usuário no mundo virtual, o *Pokémon Go* também é capaz de fazer os jogadores adquirirem um novo olhar sobre um lugar real já conhecido e que,



muitas vezes, na correria do dia a dia, é passado batido pelos seus olhos frenéticos.

(In)Conclusões

Com base nos resultados e, respondendo ao objetivo da pesquisa - investigar os limites e as possibilidades de desvelamento da cidade de Pelotas (RS) pela experiência dos usuários do aplicativo *Pokémon GO* – foi possível perceber que, para além do jogo, e do olhar no *Pokémon*, o aplicativo também auxiliou no sentido de trazer uma nova motivação para as pessoas a saírem de casa e caminharem pela cidade, fora do seus afazeres cotidianos.

As possibilidades de desvelamento da cidade estão na “motivação” que o aplicativo tras para que os usuários saiam de casa, andem pelas ruas, frequentem mais vezes e com mais periodicidade os espaços públicos da cidade, seja para lazer ou para caçar os *Pokémons* e utilizar as *Pokéstops*.

Contudo, os limites do aplicativo *Pokémon Go*, no desvelamento da cidade se encontram entre real e o virtual. Entre o caçada *Pokémon* e o livre devaneio pela cidade. Em que pese a contribuição do aplicativo para colocar as pessoas circulando pelas ruas, o olhar do usuário voltado ao celular não está 100% disponível ao novo, ao inesperado, à experiência turística.

Por fim, espera-se com esse estudo ter trazido contribuições sobre o turismo na cidade, sobre o caminhar/passear, e o (re) olhar e (re) descobrir espaços até então, eram desconhecidos ou passavam despercebidos no dia a dia.

Referências Bibliográficas

BLOG DA REDAÇÃO, Pokémon Go já é o maior jogo de todos os tempos nos EUA. **Forbes**, Brasil, 12 de julho de 2016. Disponível em: <<http://www.forbes.com.br/colunas/2016/07/pokemon-go-ja-e-o-maior-jogo-de-todos-os-tempos-nos-eua/>>. Acesso em: 20 de abril de 2017.

CERQUEIRA, F.; FERREIRA, M.; KOSBY, M; RIETH, F.; SILVA, T. Inventário Nacional de Referências Culturais – produção de doces tradicionais pelotenses. 26ª Reunião Brasileirade Antropologia, Porto Seguro, 2008



DECO RODRIGUES, PokéTur integra Turismo e Pokémon Go na cidade de Pelotas. **ECULT**, Brasil, 2 de setembro de 2016. Disponível em <<http://www.ecult.com.br/noticias/poketur-integra-turismo-e-pokemon-go-na-cidade-de-pelotas>>. Acesso em 20 de abril de 2017.

FERREIRA, Maria Letícia Mazzucchi; CERQUEIRA, Fabio Vergara. Mulheres e doces: o saber-fazer na cidade de Pelotas. Patrimônio e memória São Paulo, Unesp, v. 8, n.1, p. 255-276, janeiro-junho, 2012

GASTAL, Susana. MOESCH, Marutschka Martini. **Turismo, políticas públicas e cidadania**. São Paulo: Aleph, 2007.

GRANDE M OFICIAL, Como funciona o sistema de ovos?. **Pokémon Go Brasil**, Brasil, 29 de agosto de 2016. Disponível em <<http://www.pokemongobr.com/623/como-funciona-o-sistema-de-ovos/>>. Acesso em 06 de maio de 2017.

GROHOL, John M, Pokemon Go Reportedly Helping People's Mental Health, Depression. **Psych Central**, Estados Unidos, 11 de julho de 2016. Disponível em <<https://psychcentral.com/blog/archives/2016/07/11/pokemon-go-reportedly-helping-peoples-mental-health-depression>>. Acesso em 6 de maio de 2017.

NÓBREGA, Lara Santana Santos da. **O desvelar do Centro Histórico de João Pessoa pelo turista/flâneur**. Brasília, 2013.

PREFEITURA MUNICIPAL DE PELOTAS, **Dados Gerais**. Disponível em <<http://www.pelotas.rs.gov.br/cidade/dados-gerais.php>> Acesso em 25 de abril de 2017.

PREFEITURA MUNICIPAL DE PELOTAS, **Gestão Urbana**. Disponível em <http://www.pelotas.rs.gov.br/politica_urbana_ambiental/planejamento_urbano/> Acessado em 25 de abril de 2017.

RUCKI, ALEXANDRA. How Pokemon Go changed an autistic teenager's life. **Manchester Evening News**, Reino Unido, 20 de julho de 2016. Disponível em <<http://www.manchestereveningnews.co.uk/news/greater-manchester-news/how-pokemon-go-changed-autistic-11641820>>. Acesso em 20 de abril de 2017.

SILVA, Bruno. Pokémon GO ajudou a deter suicídios em região turística do Japão. **Omelete**, 3 de outubro de 2016. Disponível em <<https://omelete.uol.com.br/games/noticia/pokemon-go-ajudou-a-deter-suicidios-em-regiao-turistica-do-japao/>>. Acesso em 20 de abril de 2017.



Fórum Internacional de Turismo do Iguassu

URRY, John. **O olhar do turista: lazer e viagens nas sociedades contemporâneas**. 3ª edição. São Paulo: Studio Nobel: SESC, 2001. (Coleção Megalópolis).

YOKOO, S; CHIES, C. O Papel das Praças Públicas: Estudo de caso da Praça Raposo Tavares na cidade de Maringá. In: **IV EPCT**, 5., Campo Mourão, 2009. Anais...Campo Mourão: Núcleo de Pesquisa Multidisciplinar, 2009.

WILSON LIMA, Mais do que um jogo, um fenômeno. **Diário Popular**, Brasil, 21 de agosto de 2016. Disponível em <https://www.diariopopular.com.br/index.php?n_sistema=3056&id_noticia=MTE1OTI5&id_area=OA==>. Acesso em 20 de abril de 2017.