“Esse meu jeito de viver”: Experiência, consumo e sociabilidade em Pokémon GO

Pedro Henrique C. dos Santos
Mayara Soares de Araujo
Romulo Tondo
Universidade Federal Fluminense
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Universidade Federal de Santa Maria

Palavras-Chave: Consumo de experiência; Pokémon Go; *Facebook*; Circulação; Redes Digitais.

RESUMO EXPANDIDO

A sociedade moderna contemporânea pode ser compreendida através das relações sociais dos sujeitos e dos objetos em um ecossistema midiático. Neste estudo, apresentamos uma pesquisa exploratória no *site* de rede social *Facebook*, sobre a circulação de dados digitais acerca do *game* para dispositivos móveis *Pokémon Go* e a relação que o mesmo possui com o universo de jovens brasileiros. *Pokémon Go* é um *game* que se utiliza da tecnologia da realidade aumentada para reformular a experiência dos jogadores na captura dos *Pokémon*. Essa tecnologia permite que os jogadores visualizem na tela do dispositivo móvel o *Pokémon* que será capturado, ambientalizado no cenário no qual encontra-se o jogador.

No aplicativo, existem recursos pré-determinados que permitem que os *gamers* aumentem o nível do seu avatar, a principal delas é a captura e evolução dos *Pokémon*. Existem duas formas, até o momento, de obter um *Pokémon*: a captura que simula a jornada *Pokémon*, na qual o jogador avista um *Pokémon* e através de uma *pokébola* pode capturar um determinado *Pokémon*. A segunda forma são através dos *eggs*, que são chocados por meio das incubadoras. Esses “ovos” permitem chocar *Pokémon* raros, que não são encontrados pelos jogadores na captura tradicional.

Os recursos do *game* podem ser comprados em uma loja virtual, o que se caracteriza como um processo de monetização do jogo, ou também pode ser obtido através de *pokéstops*, locais físicos nas cidades que permitem que os jogadores obtenham recursos para serem utilizadas durante as jogatinas. Nas *pokéstops* é possível adquirir de forma gratuita *pokébolas*, utilizadas na captura dos *Pokémon,* os *eggs*, as *razz berry*, *potion*, *revive*.

Para compreendermos melhor o cenário atual do *game*, realizamos um monitoramento da página *Pokémon GO Brasil* durante o período da estreia do jogo no Brasil, no dia 03 de agosto de 2016, e as duas semanas após o seu lançamento. Organizamos nossa metodologia de forma quali-quantitativa, a partir da investigação e seleção de publicações realizadas pelos administradores da página e da análise dos comentários e das reações dos frequentadores *fanpage*. Partimos do pressuposto de que os jogadores de *Pokémon Go* que são ativos na página do *Facebook* iniciaram o seu contato e envolvimento com a franquia a partir do desenho animado que foi transmitido pela televisão.

A partir desse envolvimento inicial, se interessaram em consumir outras mídias, como é o caso do aplicativo *Pokémon Go*. Assim, o *download* do *Pokémon Go* pode ser interpretado como uma forma de ampliar a experiência do usuário em relação ao consumo desse produto midiático, atitude que é característica dos fãs brasileiros da cultura *pop* japonesa (URBANO, 2013). Desta maneira, é possível passar a ser entendido como um exemplo de consumo de experiência (PEREIRA; SICILIANO; ROCHA, 2015). Diante desse contexto, propomos uma investigação de como as publicações revelam processos sociais mediados pelo aplicativo que remetem a experiências anteriores dos sujeitos-usuários, ou seja, uma memória de envolvimento (PEREIRA; SICILIANO; ROCHA, 2015).

Percebemos que os curtidores da *fanpage* respondem às publicações através de comentários que trazem à tona memórias afetivas de quando costumavam assistir o animê pela televisão. Do mesmo medo, as publicações possuem material que remetem à época de exibição televisiva, por meio postagens de imagens retiradas da produção audiovisual. Ou seja, por meio da participação ativa dos usuários, a circulação (BRAGA, 2012) torna-se um espaço onde ocorrem novas formas de apropriação, transformações de sentidos, enfim, é uma articulação entre as práticas midiáticas que formam circuitos de interação.

Entendemos que essa postura tanto dos frequentadores quanto dos administradores da página pode ser interpretada como uma forma de reivindicar a legitimidade sobre o conhecimento sobre a franquia *Pokémon*, bem como traça linhas de distinção em relação a outros membros que aplicam o *game* através de um consumo baseado no sucesso massivo do aplicativo. Além disso, o jogo passa por atualizações constantes, o que reconfigura não só as publicações e os comentários, mas gera uma expectativa para novas mudanças, pertinentes para o entendimento deste fenômeno.