Da *Pokébola* às Redes Digitais: os sentidos inaugurados por notícias em torno de Pokémon Go

Melina da Silveira Leite
Christian Gonzati

RESUMO EXPANDIDO

Partindo do pressuposto de que a midiatização afeta diretamente os campos problemáticos (QUÉRÉ, 2005) dos acontecimentos (AQUINO BITTENCOURT, 2014), desenvolvemos a análise das semioses (PEIRCE, 2002) que emergiram em torno de notícias falsas envolvendo Pokémon Go, um jogo grátis de realidade aumentada voltado para smartphones. Um menino teria morrido afogado ao tentar capturar um pokémon através da realidade aumentada do aplicativo, segundo portais de notícias como o G1 e O Dia. Propomos, aqui, refletir sobre a potência mobilizadora que emerge desse erro jornalístico (MORETZSOHN, 2002) ao se articular com um dos signos mais representativo e midiatizado da cultura pop (SOARES, 2015), a série Pokémon. Para isso, recorremos a um olhar cartográfico em redes digitais, que nos ajuda a compreender as constelações de sentidos que emergiram em torno do caso. Em um segundo momento, buscamos identificar as semioses em torno de duas notícias que trazem à superfície o erro como, nesse caso específico, potencializador de um campo problemático.

Hjavard (2012 apud AQUINO BITTENCOURT, 2014) coloca que uma das principais características do conceito de midiatização é o maior número de oportunidades para interagir em espaços virtuais. Portanto, entendemos que as dinâmicas de conversação das redes digitais (RECUERO, 2014) desencadeiam processos de espalhamento (JENKINS, FORD, GREEN, 2013) que podem afetar, seja potencializando ou fazendo emergir, acontecimentos. As pessoas passam a interagir comentando, compartilhando, curtindo, produzindo memes e *hashtags* em torno de desdobramentos sociais e culturais do seu cotidiano. Algumas dessas performances virtuais, materializadas em redes, podem se espalhar pela internet com mais facilidade, não apenas pelas características técnicas desses espaços, mas por interesses e subjetividades intrínsecas a condições sociais específicas da humanidade. Nesse sentido, a cultura pop (SOARES, 2015) desempenha um protagonismo, pois está relacionada a grandes produções audiovisuais e literárias que, através de diversas ferramentas de marketing, tornam-se uma referência cotidiana para as pessoas. Não se exclui, no entanto, o protagonismo social de remixar (MANOVICH,

2014) os produtos para interesses que fogem à lógica de uma Indústria Cultural, sejam para objetivos políticos ou humorísticos.

Como aponta Quéré (2005, p. 61), "o verdadeiro acontecimento afeta o ser humano, ele desencadeia reações e respostas que podem, ou não, serem apropriadas". Algumas produções midiáticas, nesse sentido, adquirem uma importância social capaz de desencadear acontecimentos específicos. A série Pokémon, teve o seu primeiro *anime*, desenho com características específicas da cultura japonesa, exibido em 1997 e, em decorrência do sucesso comercial que obteve, tornou-se uma referência mundial. Na história, Ash quer ser um mestre Pokémon, mas para isso precisa treinar os melhores *monstrinhos*: Pikachu, Squirtle, Charmander e Bulbasaur estão entre eles. É inspirada nessa narrativa que foi desenvolvido, através de uma colaboração entre a Niantic, Inc., a Nintendo e a The Pokémon Company, para as plataformas iOS e Android, o jogo Pokémon Go. Agora, com determinados dispositivos móveis, qualquer pessoa pode alcançar o objetivo de Ash através da realidade aumentada. Assim, um menino de 9 anos teria, ao tentar capturar um Pokémon, morrido afogado. Diversos portais de notícias traziam a chamada com essa carga de sentido no título, incluindo esse acontecimento em uma trama de sentidos complexa que já vinha se desdobrando em sites de redes sociais.

Como colocam Henn e Oliveira (2015), as transformações instauradas pelas redes digitais e as possibilidades socioculturais do ciberespaço, que podem ser entendidas segundo a midiatização, gera um processo semiótico complexo. O acontecimento, entendido como objeto, está vinculado a processos de semioses nos quais os públicos também aparecem como interpretantes e geradores de signos. O acontecimento não se limita mais a uma relação linear de objeto (acontecimento) - interpretante (jornalismo) - signo (notícia). Não que antes essa relação fosse, de fato, linear, mas na contemporaneidade, através de diversas possibilidades, as pessoas podem performar e, ao mesmo tempo, visibilizar ou inaugurar acontecimentos, disputando sentidos a partir de conexões em plataformas diversas. Esses pressupostos, quando articulados ao lançamento de Pokémon Go, geraram, em rede, sentidos que se colocavam em polos opostos: as que viam o lançamento como uma possibilidade tecnológica divertida e incrível e as que viam no jogo um objeto de alienação, controle e falta de cultura. Emergiram teorias de que o jogo seria uma conspiração da CIA para obter dados de todas as pessoas cadastradas, de que ele seria um "imã para demônios", matérias sobre mortes e assaltos causados por ele e uma série de performances públicas em sites como o Facebook e o Twitter que, ou criticava ou potencializava o sentido desses relatos.

Partindo de um olhar cartográfico, de contextualização, em torno dos sentidos inaugurados por Pokémon Go, passamos a acompanhar, paralelamente, a produção de sentidos em torno de duas matérias, uma do G1 e outra do O Dia. Ali, a polarização já citada foi percebida a partir de sentidos de crítica, oposição, neutralidade ou humorísticos. Por fim, a perícia e a declaração do amigo que estava com o menino desmentiram o fato de que eles estariam jogando Pokémon Go: o celular com o menino não continha o aplicativo. No entanto, a primeira declaração, segundo as matérias, do amigo à Brigada Militar, de que eles estariam capturando Pokémons, já foi o suficiente para a emergência de notícias com títulos como "Criança morre ao tentar capturar pokémons no litoral do RS, diz amigo[2]" ou "Menino morre afogado após tentar capturar 'monstrinho' do Pokémon Go[3]".

Uma morte por afogamento não é valiosa, em níveis de espalhabilidade, como uma morte por afogamento causada por Pokémon Go. As notícias, ao se inserirem em um processo complexo de disputas de sentidos, possibilitaram performances diversas das pessoas que debatiam, muitas sem saber, aspectos socioculturais da midiatização. O erro em torno da cobertura do trágico acontecimento levanta questionamentos sobre o jornalismo contemporâneo, em que o clique, o curtir, o compartilhar, o comentar aparecem como métricas preciosas para as empresas jornalísticas. Os sentidos, analisados a partir das matérias e do olhar cartográfico, apontam, também, para as competências tecnológicas que as pessoas desenvolvem ao se expressarem em redes digitais, podendo, inclusive, afetar a leitura acontecimental dos atores e atrizes que se envolvem nesses processos específicos.

Referências

AQUINO BITTENCOURT, Maria Clara. Ciberacontecimento e midiatização na renúncia do rei da Espanha. **Lumina**. Vol.14, nº2, dezembro 2014.

HENN, Ronaldo; OLIVEIRA, Felipe de. Jornalismo e movimentos em rede: a emergência de uma crise sistêmica. **Famecos**. Porto Alegre, v. 22, n. 3, julho, agosto e setembro de 2015. Disponível em: < http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2015.3.20560>. Acesso em: 20/09/2016.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. **Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture**. New York University, 2013.

[2] Disponível em http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2016/08/crianca-morre-ao-tentar-capturar-pokemons-no-rio-tramandai-no-rs.html Acesso em 13/08/2016.

[3] Disponível em http://odia.ig.com.br/brasil/2016-08-09/menino-morre-afogado-apos-tentar-capturar-monstrinho-do-pokemon-go.html Acesso em 13/08/2016.

MANOVICH, Lev. El software em acción. IN: **El software toma el mando**. 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/7425153/2014__El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich>. Acesso em: 16/08/2016.

MORETZSOHN, Sylvia. **Jornalismo em Tempo Real: O Fetiche da Velocidade**. Rio de Janeiro: Renavan, 2002.

PEIRCE, Charles Sanders. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Past Masters, CD-ROM. EUA, InteLex Corporation, 2002.

QUÉRÉ, Louis. Entre facto e sentido: a dualidade do acontecimento. **Trajectos – Revista de Comunicação, Cultura e Educação**. Lisboa, nº 6, 2005, p. 59-76.

RECUERO, Raquel. **A conversação em rede. Comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet**. 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2014.

SOARES, Thiago. Percursos para estudos sobre música pop. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ (orgs). **Cultura Pop**. Salvador : EDUFBA ; Brasilia : Compós, 2015.