

Seminário FESPSP “Cidades Conectadas: os desafios sociais na era das redes”  
17 a 20 de outubro de 2016  
GT 7 - Estilos de vida, consumo e práticas culturais

## **Sociabilidades, cartografias e dívida digital em Pokémon GO: Uma análise preliminar**

Laysmara Carneiro Edoardo (USP)<sup>1</sup>

**RESUMO:** Diferentemente de outros aplicativos de interação mediada, o jogo Pokémon GO, lançado no Brasil em agosto de 2016, tem promovido a circulação e a interação dos jogadores pela – e com – a cidade, o que demonstra por sua vez diferenças reveladoras quando tomadas, por exemplo, as condições de conexão com a Internet e a posição geográfica do usuário, de modo que essa contingência resulta em avanços coletivos diferentes de acordo com a relação entre a infraestrutura técnica da Internet brasileira e o georreferenciamento produzido internamente pelo próprio jogo. Para discutir tais fatos e compreender a forma pela qual o jogo explicita as disparidades no acesso à Internet no Brasil, além da observação participante, um questionário com 50 questões foi respondido por 1.000 jogadores até os primeiros 20 dias após o lançamento do jogo. As questões foram distribuídas em quatro seções: identificação, mapeamento, questões técnicas e comportamentos, fornecendo chaves para a produção de categorias que permitiram a análise das desigualdades regionais, do trânsito em diferentes espaços da cidade, das condições técnicas de dispositivos e conexão, bem como das apropriações geracionais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Internet, cidade, interação tecnologicamente mediada.

### **Introdução: O jogo e suas condições**

As novas tecnologias e a ampliação contínua de recursos técnicos nos dispositivos móveis têm alterado significativamente o relacionamento, especialmente do público jovem, com diferentes instâncias da vida social, a contar as relações urbanas, geracionais, de consumo e de práticas cotidianas. A Internet e a interação tecnologicamente mediada proporcionada pelo mesmo desenvolvimento progressivo de dispositivos móveis são responsáveis diretas na forma pela qual as relações sociais têm se transformado nos últimos anos, fazendo com que diferentes escalas de comunicação passem cada vez mais pela intermediação tecnológica. A relação entre sujeitos humanos e não humanos<sup>2</sup> é assim cada vez mais evidente, e tem deixado aos poucos de ser interpretada como uma distopia dos tempos contemporâneos. O reconhecimento da progressão técnica e tecnológica da sociedade, nos termos de uma conjunção positiva, permite admitir também que

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Sociologia, FFLCH-USP. Pesquisa financiada pelo CNPq. [laysedoardo@gmail.com](mailto:laysedoardo@gmail.com)

<sup>2</sup> Cf. Latour, 2013.

existe de fato uma simbiose entre os dispositivos tecnológicos e as ações humanas, na medida em que novas práticas e usos diferenciais são produzidos cotidianamente e fazem com que o ciborgue, parte orgânico e parte cibernético, seja uma realidade comum, seja ele a representação de um usuário mais assíduo das tecnologias comunicacionais ou o corpo idoso dotado de um marca-passo<sup>3</sup>.

De acordo com Prensky<sup>4</sup> e Turkle<sup>5</sup>, os nativos digitais podem ser considerados a geração que fez a transição entre a vida offline e online ainda a partir de meados da década de 1990. No entanto, este recorte é exclusivo da realidade dos países desenvolvidos, em especial dos EUA, que antecipou diversas pesquisas com o objetivo de compreender este novo universo ainda naquele período. Com relação ao Brasil, os nativos digitais são os nascidos já em meados da década de 80, passando a usufruir da conexão com a Internet, sobretudo no início dos anos 2000. Esse atraso é resultado de diversas condições específicas na forma como as telecomunicações foram expandidas ao longo dos últimos anos, seja pela iniciativa privada ou pelo Estado, junto a peculiaridades do projeto modernizador, uma vez que outras camadas de infraestrutura, tal qual a de transportes, são também fundamentais para o desenvolvimento socioeconômico e se confundem com a história das instituições.

Há uma diferença significativa na forma como a interação mediada e a conexão com a Internet se deu ao redor do mundo, bem como na definição de quem são os “nativos digitais” quando são comparadas as condições de desenvolvimento das redes técnicas e da promoção de acesso em diferentes regiões do planeta. É preciso assim considerar, junto à cartografia global da comunicação, que a incursão brasileira na rede mundial de computadores é um fenômeno de grande contradição, uma vez que aproximadamente 8,3% da população com mais de 15 anos é analfabeta<sup>6</sup> e ainda existem no país mais de 200 mil domicílios sem energia elétrica<sup>7</sup>. De tal forma, embora seja possível parer as experiências conectivas nos

---

<sup>3</sup> Cf. Le Breton, 2003.

<sup>4</sup> Cf. Prensky, 2001.

<sup>5</sup> Cf. Turkle, 1989.

<sup>6</sup> Índice que sobe para 16,6% na região Nordeste e decresce a 4,4% na região Sul (IBGE, 2015a, p.42) e atinge 17,6% na totalidade do território nacional quando considerado na forma de analfabetismo funcional (id, ib. p.44).

<sup>7</sup> De acordo com o Censo 2010, no início da década havia mais de 700 mil domicílios sem energia elétrica no país, com quase 600 mil deles concentrados nas regiões Norte e Nordeste. Com relação ao número total, este grupo correspondia a 1,3% dos 57 milhões de domicílios permanentes analisados, diferentemente dos resultados atuais da PNAD (2014) que apontam para 0,3% de domicílios brasileiros sem energia elétrica. Ver PNAD (IBGE,2015a, p.67) e Censo 2010, Domicílios

diferentes contextos técnicos contemporâneos, é preciso considerar que o histórico particular vivido pelos países em desenvolvimento é um ponto fundamental para compreender a forma pela qual as relações sociais e as novas formas de sociabilidade tecnologicamente mediadas foram produzidas ao longo das últimas décadas, já que as condições técnicas e de acesso foram determinantes para o processo de ‘alfabetização’ no uso dessas novas ferramentas. A passagem do telefone fixo à internet discada (*dial up*<sup>8</sup>) e do cabeamento via modem ou ADSL<sup>9</sup> à conexão via fibra ótica ou às tecnologias 3G e 4G, do uso do computador de mesa ao *smartphone* e das transações bancárias via telefone ou caixa eletrônico para a produção da *big data*, parecem ser simultâneas nos dias de hoje, mas foram assimiladas em tempos e termos diferenciados por conta dessa disparidade no acesso a recursos e às redes técnicas.

Sendo assim, considerar a Internet e suas práticas passa por diversos aspectos concernentes à lógica do seu desenvolvimento, a começar pelo progresso técnico das últimas décadas, que promove simultaneamente a melhoria dos serviços, a ampliação das redes e a redução de tamanho dos equipamentos. Essas três condições, essencialmente técnicas, promovem, em consequência, uma maior mobilidade, o barateamento e a popularização do acesso, como o caso das redes 3G e a telefonia móvel coadunadas aos *smartphones*, que dilataram significativamente o acesso em todo território nacional nos últimos anos. Por outro lado, em termos econômicos e políticos, esse mesmo desenvolvimento, que tem implicações diretas na forma pela qual a Internet é utilizada pelos usuários comuns, prescinde das condições básicas promovidas pelo poder público e pelos interesses das empresas privadas prestadoras de serviços, que têm se constituído quase em sua totalidade em grandes monopólios comunicacionais responsáveis por aperfeiçoar as redes e capitalizá-las, seja em termos de patentes, equipamentos e manutenção disponibilizados em parcerias público-privado. Sendo assim, a consolidação efetiva da Internet em uma determinada região, ou até mesmo no que diz respeito ao território nacional, passa necessariamente pelos interesses e pelos

---

particulares permanentes, por existência de energia elétrica, segundo as Grandes Regiões e as Unidades da Federação - 2010, disponível em <http://www.censo2010.ibge.gov.br/sinopse/index.php?dados=P13>. Acesso em fevereiro/2016.

<sup>8</sup> “Ato de discar o número do telefone via modem para se conectar com a Internet” (PÓVOA, 2000, p.108).

<sup>9</sup> *Asymmetric Digital Subscriber Line*. Trata-se da conexão via assinatura e linha telefônica fixa.

objetivos<sup>10</sup> que o poder público e o setor privado possuem em relação a ela, garantindo acesso universal em nome da democratização digital ou a paternalização do uso a partir de permissões parciais, seja por meio de uma legislação restritiva, de um mapeamento irregular na instalação das redes ou de restrições técnicas em termos de dispositivos e sistemas operacionais.

No Brasil, o alcance da Internet ainda se mantém restrito à posse e ao acesso aos recursos da rede técnica, tal qual demonstram os dados da Pesquisa Brasileira de Mídia, publicada em 2014 pelo Governo Federal<sup>11</sup>. O relatório evidencia que o uso de Internet pelos brasileiros ainda é bastante circunscrito em termos de classe social e escolaridade, dado que enquanto 53% da amostra afirma não usar a Internet, essa negativa cai para 25% entre aqueles que possuem renda maior que 5 salários mínimos e 12% entre os que cursaram o ensino superior<sup>12</sup>. De mesmo modo, o perfil do internauta brasileiro é, assim, bastante definido: homens e mulheres<sup>13</sup>, de classe média e alta e adultos jovens com ensino superior completo. Do total de usuários brasileiros 51% têm entre 20 e 39 anos, com uma taxa de penetração média de 75%<sup>14</sup>, enquanto o segundo grupo com maior participação é a faixa entre 15 e 19 que contempla 14% do total de usuários brasileiros. Contudo, surpreende a penetração neste grupo, que corresponde a 89% do total da faixa etária, a maior entre todas, demonstrando que a Internet é absolutamente presente na realidade adolescente.

Considerando essas informações, é compreensível a ansiedade dos usuários brasileiros, que tiveram de aguardar cerca de um mês pelo lançamento de Pokémon GO no país. Desenvolvido ainda em 1996 como um jogo para Gameboy (Nintendo), Pokémon ganhou fama mundial a partir do desenho televisivo lançado no Japão em 1997. Em decorrência da rápida difusão da saga e do desenvolvimento contínuo dos jogos, que somaram 20 atualizações, em três 03 de agosto de 2016, Pokémon GO é lançado no Brasil numa parceria entre Nintendo, Niantic e os criadores da série. Assim como os demais, o jogo consiste, até o momento, essencialmente na captura de pokémons selvagens e batalhas em ginásios, que garantem e dependem, por sua

---

<sup>10</sup> Cf. Unwin, 2013, p.548.

<sup>11</sup> Cf. Brasil, 2015.

<sup>12</sup> Id. ib. p.51.

<sup>13</sup> Há um equilíbrio no número de usuários com relação à questão de gênero em território nacional, com uma breve vantagem de usuárias mulheres (49,5%) diante dos homens (49,3%). Cf. IBGE, 2015, p.39.

<sup>14</sup> Cf. Ipsos: LII Estudos Marplan/EGM. Disponível em <https://dados.media/>. Acesso em julho/2015.

vez, (d)os avanços individuais do jogador. O objetivo final é tornar-se um mestre Pokémon, capturando e/ou evoluindo todos os 151 pokémons existentes<sup>15</sup>, bem como aumentar sua experiência individual por meio do treinamento da sua equipe e derrota de grupos inimigos<sup>16</sup>. Até o momento, o jogo conta com 40 LVL individuais (levels ou níveis) alcançados com 20 milhões de XP (pontos de experiência), enquanto que, até o lvl 20, por exemplo, bastam apenas 210 mil. Capturar um Pokémon pode garantir entre 100 e 210 xp, somando-se mais 500 xp no caso de um novo Pokémon registrado e o dobro disso quando o jogador utiliza o recurso de um Lucky Egg, que fornece a duplicação da pontuação ao longo de meia hora quando acionado. Entre uma série de atividades que o jogador pode realizar ao longo desse tempo, ou seja, visitar Pokéstops, batalhar em ginásios, capturar novos pokémons e evoluí-los, ao fazer uso do ovo é possível alcançar cerca de 70 mil XP em meia hora, embora seja necessário para isso ter em mãos o ovo (que pode ser adquirido com dinheiro “real”) e acumular entre 12 e 100 candies<sup>17</sup>, de acordo com o tipo de Pokémon, o que implica na busca deles ao longo de um tempo muito maior.

Figura 1 – Telas do jogo (Cenário, captura de Pokémon, Pokéstop e Ginásio)



Fonte: a autora, 2016 (o print da captura tem como fonte o próprio site de Pokémon GO<sup>18</sup>).

O grande diferencial do jogo, quando comparado com os demais, é a interação com o mundo “real”, na medida em que o jogador precisa literalmente movimentar-se pelo cenário para encontrar os recursos, tendo a possibilidade de

<sup>15</sup> Os pokémons iniciais somam 151, incluindo-se os lendários que não foram inseridos no jogo para captura até o momento. Ao longo das 6 gerações lançadas até agora pela série, e que serão progressivamente pensadas a Pokémon Go, somam-se 721.

<sup>16</sup> No lvl 5 o jogador pode escolher entre três equipes, Instinct, Mystic ou Valor, que correspondem aos pássaros lendários Zapdos (elétrico), Articuno (gelo) e Moltres (fogo).

<sup>17</sup> Recursos utilizados na evolução de um Pokémon. No caso da evolução para Gayrados são necessários 400 candies.

<sup>18</sup> [www.pokemongo.com](http://www.pokemongo.com)

utilizar da realidade aumentada para amplificar sua experiência. Na tela, aparecem, além do avatar; o espaço da cidade demarcado digitalmente, de modo que o deslocamento corresponde à verdadeira distância em número de quadras; os pontos marcados em azul caracterizados como Pokéstops, onde é possível apanhar pokébol, ovos que chocam novos pokémons e poções úteis para recuperar aqueles que foram feridos em batalhas. No percurso, é possível encontrar também os ginásios, estruturas maiores, na forma de torres, que apresentam, ainda à distância, a cor correspondente ao time que o detém junto ao Pokémon mais forte que está na sua defesa. Conforme o jogador se aproxima desses locais, pode acessar as recompensas associadas, o que faz com que todos os avanços dependam necessariamente da locomoção pela cidade. Dependendo da qualidade da conexão com a internet e das condições técnicas do dispositivo, todos os movimentos que envolvam Pokémons podem ser realizados com a câmera traseira ligada, o que permite visualizá-lo em interação com o ambiente “real”.

O meu jogo, o qual iniciei em 5 de agosto por conta de limitações técnicas do meu dispositivo (Android 4.2.1) e que exigiu a instalação de um aplicativo alternativo (apk)<sup>19</sup>, foi “upado” praticamente em uma cidade de médio porte (300 mil habitantes) no interior do Paraná. Ao longo do período em Cascavel-PR, utilizando duas vezes o recurso de duplicação do Lucky Egg, alcancei o nível 21, com 260.000 XP em 18 de setembro, estando por vezes muito atrás de outros jogadores da cidade, que se mantiveram dentro da legalidade das regras do jogo<sup>20</sup> e alcançaram pelo menos o nível 27 (1.100.000XP) dentre aqueles que tiveram maior avanço. Foi por conta do meu próprio progresso e da percepção de mudança do meu comportamento que surgiu o interesse em compreender a forma pela qual Pokémon Go ganhou tanto prestígio, pois que ao passar a frequentar as praças da cidade ou sair de casa a pé para capturar pokémons, bem como interagir com desconhecidos em busca de táticas mais certeiras, considerei importante a leitura do fenômeno sociológico. Embora o número e a frequência de jogadores tenha diminuído nestes quase dois meses, o que se explica, em parte, pela disparidade de recursos disponíveis, os números de downloads e debates em fóruns da internet não impressionantes.

---

<sup>19</sup> *Android package.*

<sup>20</sup> Alguns jogadores fazem uso de fakegps, flygps e joysticks alcançando a experiência necessária sem o deslocamento. Esses recursos permitem que o jogador fique em casa e acesse os locais da cidade de forma fictícia, o que não é permitido pelas regras do jogo e tem sido pretexto para o banimento de contas por parte dos desenvolvedores.

Tendo em vista tais impressões iniciais, elaborei um questionário com 50 questões que foi aplicado entre os dias 15 e 22 de agosto, 12 dias após o lançamento oficial no país, com um pico de quase 500 respostas um dia após a sua publicação<sup>21</sup>. De tal maneira, as considerações que seguem dizem respeito ao primeiro frenesi brasileiro e às adequações que os jogadores precisaram realizar com relação aos seus ambientes na época. Em decorrência das condições técnicas, progressivamente e até o momento, muitos jogadores reduziram sua frequência de jogo, abandonaram os avanços ou simplesmente desistiram da atividade. No entanto, sobre os que permaneceram, novos usos diferenciais puderam ser observados e outras formas de sociabilidade foram produzidas, o que nos sugere uma reavaliação futura destes resultados em termos de posições mais estáveis e contínuas no que concerne às relações sociais promovidas pelo jogo. De todo modo, o registro deste primeiro momento ainda assim tem condições de demonstrar que novos paradigmas têm surgido com relação aos usos das tecnologias e da comunicação tecnologicamente mediada e que a avaliação é válida como expressão de uma condição que continuará alterando a realidade em termos de intermediações produzidas pela técnica diante das práticas humanas.

## **Os jogadores**

De acordo com notícia linkada no site da própria Niantic, até o momento são 500 milhões de downloads oficiais no sistema operacional Android, enquanto que apenas com relação aos downloads para iOS, também oficiais, os jogadores brasileiros somam 3% do total, diante dos estadunidenses que alcançam a impressionante marca de 35%, seguidos pelos japoneses com 8%. Estes dois países, embora quantifiquem apenas 43% do total no sistema operacional de menor representação, somam 77% da receita estimada, que totalizou 85 milhões de dólares ainda no mês de agosto<sup>22</sup>. Talvez seja com relação a este último número que a empresa tenha dificultado o acesso dos jogadores a partir da atualização do dia 26 de setembro, excluindo a conexão alternativa, até então permitida, de

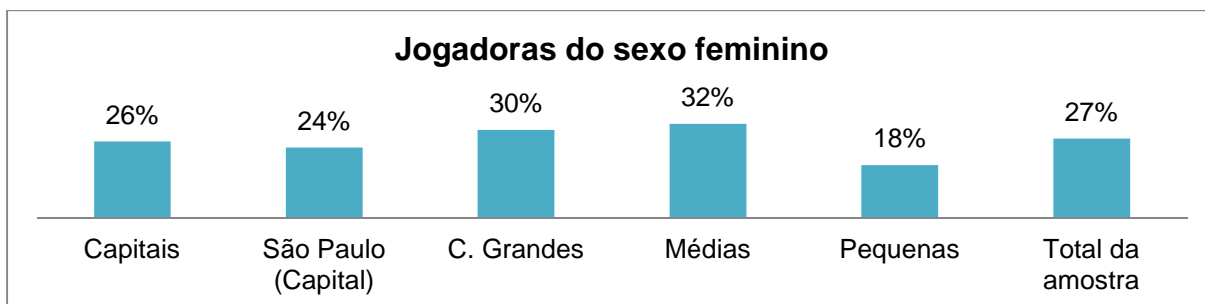
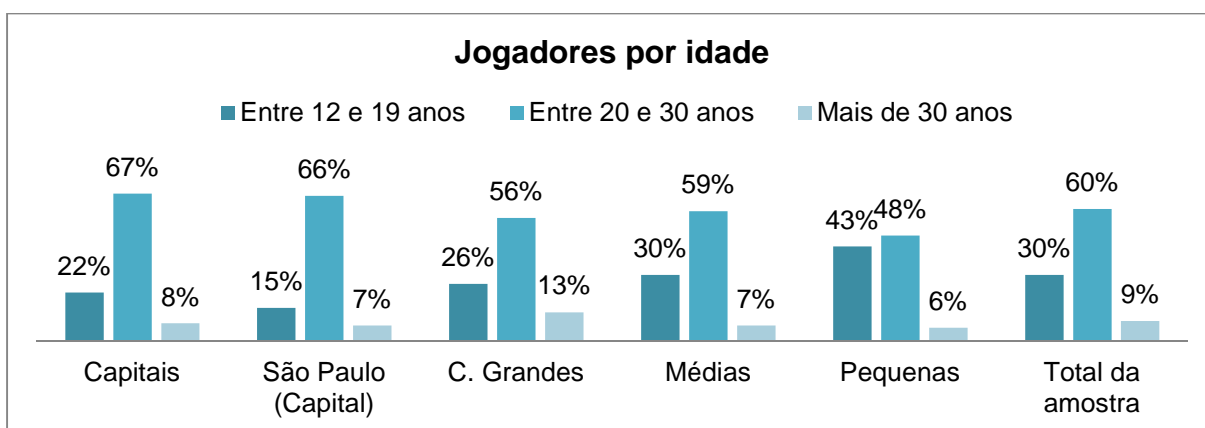
---

<sup>21</sup> Com relação ao alcance de 1000 jogadores, preciso realizar um agradecimento especial ao Capinaremos, na pessoa de Morteiro, que disponibilizou o link no maior grupo de jogadores do aplicativo Telegram @BRPokemon (que conta hoje com cerca de 1.300 membros). Além desse canal, três páginas do Facebook também compartilharam a pesquisa: Pokémon Niilista, Pokémon Go Br e Pokémon Go Brasil – Dicas.

<sup>22</sup> Dados referentes a agosto de 2016. Sensor Tower, Pokémon Go. Disponível em <https://sensortower.com/ios/br/niantic-inc/app/pokemon-go/1094591345/>. Acesso em setembro/2016.

dispositivos desatualizados ou de menor capacidade técnica. Certamente, desta data em diante houve alterações importantes com relação ao perfil dos jogadores, uma vez que essas mudanças significaram a elitização do jogo. No entanto, cabe descrever e analisar as informações das quais dispomos para então problematizar mais a frente este novo fato.

Fica evidente, em primeira leitura, a disparidade etária com relação ao interesse sobre o jogo. Grande expressão da amostra (média de 60%) se concentra na faixa dos 20 a 30 anos, correspondendo, basicamente, aos indivíduos que acompanharam o desenvolvimento da saga por meio dos jogos e desenhos televisivos ao longo do início dos anos 2000 no país. Esses jogadores jovens, com maior presença nas capitais, são parcialmente substituídos por usuários adolescentes nas cidades menores, de modo que a proporção de São Paulo capital sobe em 28% com relação às cidades de pequeno porte (até 100 mil habitantes). Por outro lado, há uma inversão desse quadro quando os dados são confrontados com o gênero dos jogadores, de modo que as jogadoras do sexo feminino, que já são minoria na amostra, têm uma expressão ainda menor nas cidades pequenas.



Com relação aos motivos pelos quais as jogadoras estão em menor número, um relato chama atenção e merece ser destacado:

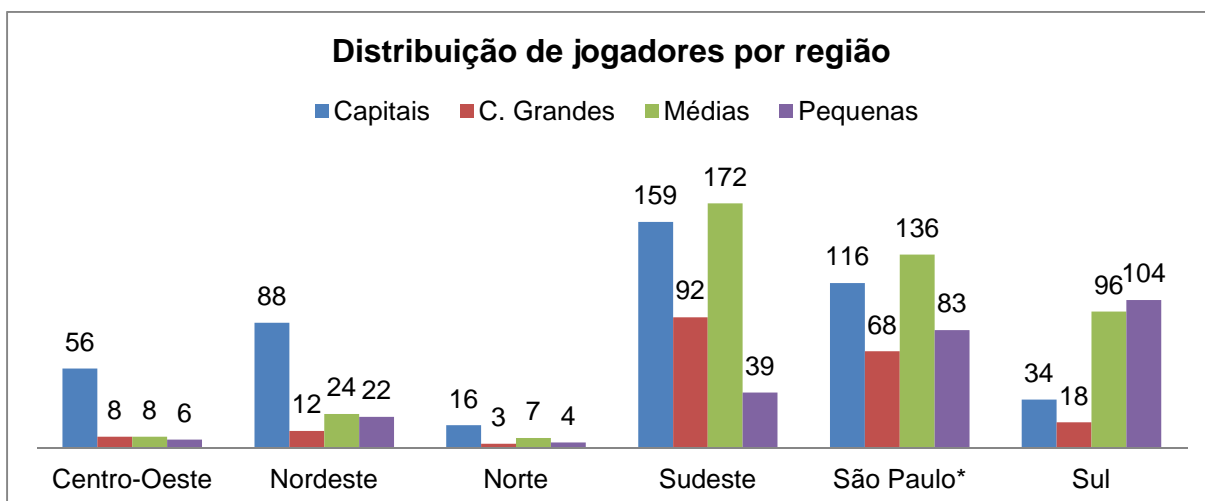
*Na questão que pergunta se já sofreu algum tipo de preconceito de outros jogadores só tem a opção sobre idade, faltou a opção quanto ao gênero. Quanto uma mulher de 24 anos, é comum ouvir insultos maquiados de*



*brincadeira, do tipo "não sabe nem jogar direito", "deveria estar em casa lavando louça", "mulher não presta pra games", e quase sempre essas frases são ditas quando eles veem q eu sou mais forte que eles, estou em um nível muito superiores, tenho pokemon com cp alto ou quando sou gym leader. Enfim, na questão da idade, vejo todos interagindo, ajudando e ensinando as crianças ou alguém mais velho que não tem tanta intimidade com games, mas as meninas são bem marginalizadas, maltratadas e excluídas. (Feminino, 20 a 30 anos, lvl 20 ao 30, SP, cidade de médio porte)*

Essas desproporções são demonstração dos usos diferenciais que surgem em decorrência de um maior ou menor relacionamento cotidiano com a tecnologia, de modo que as cidades menores passaram pela inclusão digital em um processo mais lento e postergado, resultando assim em um desinteresse significativo com relação ao jogo e/ou numa escolha particular das pessoas mais velhas e do sexo feminino, que por autocensura ou inabilidade não aparecem com tanta expressão na amostra. Da mesma maneira, já dando indícios das condições de acesso e conectividade, o quadro abaixo, em números absolutos, demonstra a distribuição dos jogadores por região, correspondendo aos limites da internet brasileira de acordo com a diferença descomunal existente entre as regiões de maior e menor desenvolvimento técnico de comunicação tecnologicamente mediada.

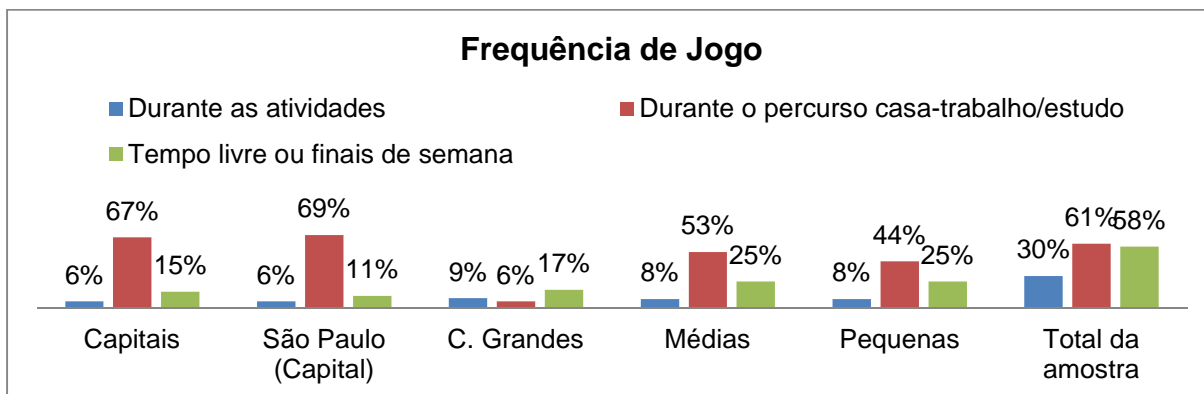
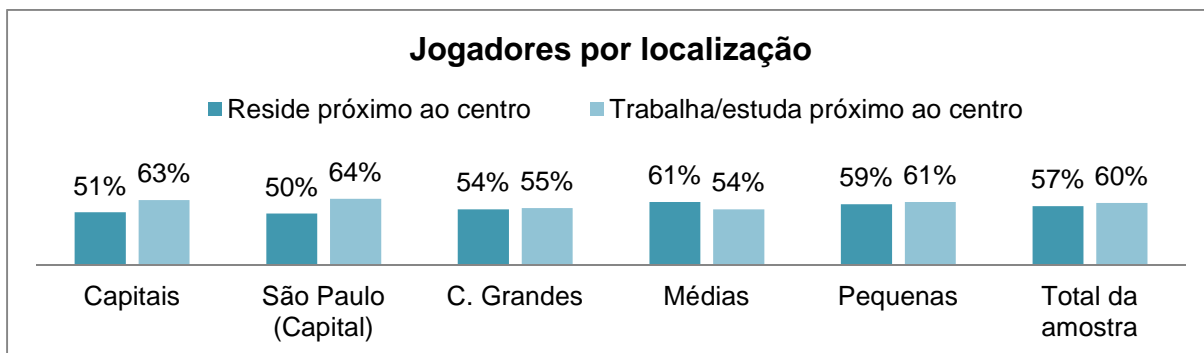
41% da amostra diz respeito somente ao estado de São Paulo, de modo que se destacam, assim como em toda região Sudeste, as capitais e as cidades de médio porte (até 500 mil habitantes). As capitais, por óbvio e conforme dados da próxima seção, destacam-se expressivamente diante das demais cidades, mesmo quando a totalidade dos jogadores é pequena como no caso da região Norte, que equivale a apenas 3% do total. Diferentemente, as regiões Sudeste e Sul, 73% do total, mostram um acesso maior em cidades de médio porte, com destaque para o Sul que concentra os seus jogadores, ao menos na amostra, em cidades médias e pequenas em detrimento das capitais, o que implica diretamente na média de progresso de toda a região, mantida nos 12% para os lvls de 20 a 30, abaixo da média nacional e bem distante dos resultados atingidos pelos jogadores das capitais conforme demonstramos a seguir.



Em resumo e conforme exploração adiante, os dados definem um perfil formado em grande maioria de homens jovens, com idades entre 20 e 30 anos, residindo em cidades de médio porte e capitais, que alcançaram até o lvl 20 (210 mil XP) durante o levantamento. Embora tenha avançado bastante, a maioria dos jogadores trabalha ou estuda em período comercial (79%) e tem como prática o jogo ao longo do percurso entre a moradia e local de trabalho ou estudo por cerca de 2 horas diária.

### **Progressos e condições impostas pelo jogo**

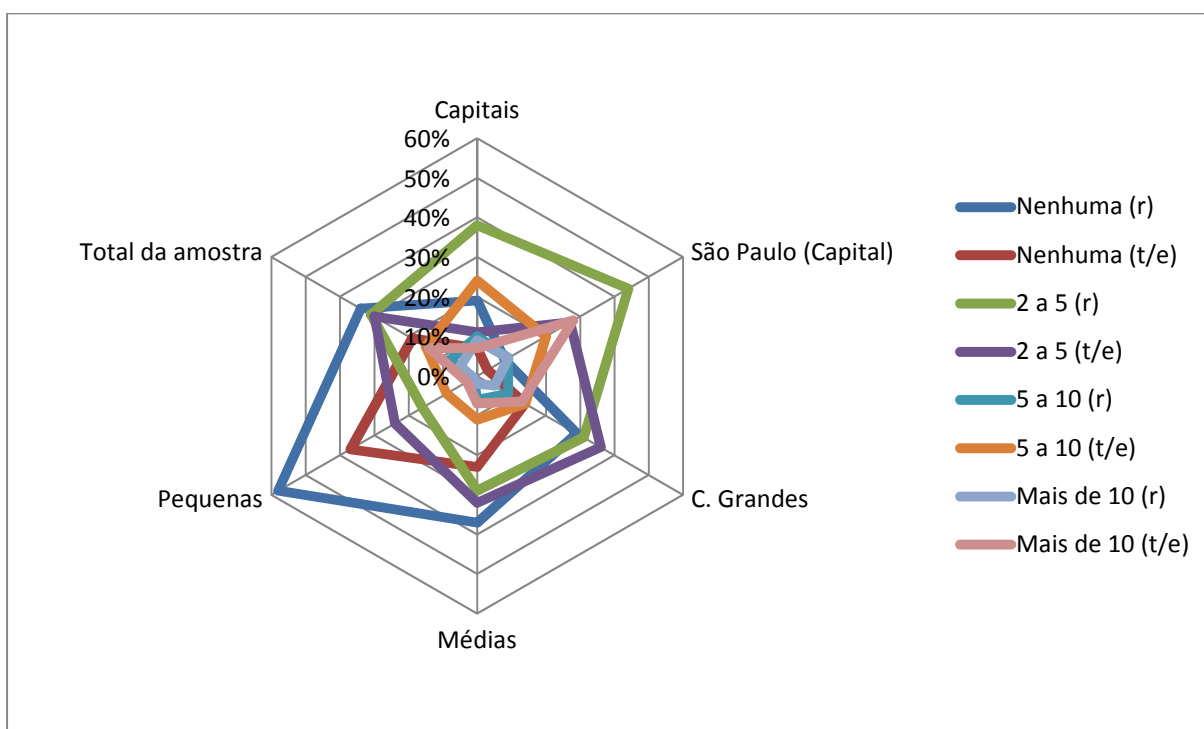
Os resultados do questionário e da observação participante demonstram que as disparidades citadas são condizentes aos dados sobre a Internet brasileira, em especial no que diz respeito aos bolsões de desconectividade regionais, uma vez que os avanços dos jogadores que residem em capitais ou cidades de grande porte são superiores àqueles que residem em cidades menores. Há desproporções expressivas também com relação à posição no interior da cidade, com jogadores de maior mobilidade ou que residem mais próximos ao centro e que progredem com maior facilidade quando comparados aos que se localizam em bairros mais afastados, dispondo de menor conectividade e poucos recursos internos ao jogo. Porventura, a maioria dos jogares e jogadoras que responderam ao questionário concentram-se próximos ao centro das suas cidades de moradia, o que demonstra mais uma vez que jogadores com avanços menores e que dispunham de menos recursos provavelmente deixaram de jogar em uma frequência muito maior do que aqueles que estão em uma “melhor” localização concentrando boas condições de progresso.



Como dito, a maioria dos jogadores estão mais próximos do centro das cidades, com uma frequência acima da média para as pequenas (dada à restrição geográfica), para os locais de moradia nas cidades médias e para os ambientes de trabalho e estudo nas capitais. Neste sentido, cabe maior destaque aos jogadores que se distanciam dessa média, apresentando avanços menores e diferentes práticas de jogo, conforme demonstra a frequência da atividade, quando se ampliam os *gameplays* durante o tempo livre e aos finais de semana conforme se reduz o porte das cidades. Ao passo que o deslocamento e o número de recursos disponíveis são menores que aqueles disponíveis nas capitais, os jogadores das cidades pequenas muitas vezes aproveitam os finais de semana para se deslocarem a cidades vizinhas, que dispõem de maiores recursos e “maratonas” coletivas, normalmente com reuniões de jogadores em espaços que concentram as pokéstops e ginásios. Em muitos casos, esse deslocamento é obrigatório para dar continuidade ao jogo dentro das regras sem o uso de hackeamentos que forjem outra localização.

*"Acho o jogo bem legal, o problema é que nem todos têm a mesma experiência com o jogo, pessoas do interior como eu se sente em desvantagem, pois na minha cidade não tem pokestop e nem ginásios, o pokestop mais próximo é a 14 km e o ginásio mais próximo fica a 60 km, e ainda não querem que a gente use fake gps, quer exigir ok, mas de a mesma oportunidade a todos os jogadores".* (Masculino, mais de 30 anos, lvl 10 ao 20, SP, cidade de pequeno porte)

O gráfico abaixo demonstra a diferença desses recursos de acordo com o tamanho das cidades. Ao passo que nas cidades pequenas 60% dos jogadores não tem acesso a nenhum pokéstop dentro dos 360° passíveis de visualização na tela do jogo (o que corresponde a um raio de pelo menos 7 quadras em zoom mínimo), essa negativa cai para 20% nas capitais e menos de 10% em São Paulo. Já com relação ao ambiente de trabalho ou estudo, a negativa gira em torno de 40% nas cidades pequenas e quase zero em São Paulo capital, enquanto a existência de mais de 10 pokéstops fica na casa dos 10% na cidade, diante da média nacional de 5%. Considerando que os jogadores com uma pokéstop dentro do raio de abrangência do seu avatar pode adquirir 50XP a cada 5 minutos, assim como angariar recursos como pokébolas e poções, a velocidade do seu progresso é muito maior. Em Cascavel-PR, em um bairro residencial razoavelmente distante do centro, eu conseguia visualizar 2 ginásios e 3 pokéstops nesse mesmo raio de visão, estando o mais próximo deles a uma quadra da minha residência. Já em São Paulo, na Zona Oeste, próximo a Av. Escola Politécnica, visualizo 3 ginásios e 4 pokéstops, estando o mais próximo a pelo menos 600 metros de distância.



Para a construção de Pokémon Go, o mapeamento das cidades foi realizado por intermédio de outro jogo da Niantic, inicialmente lançado no sistema operacional Android (Google), que também dispõe do jogo coletivo e realidade aumentada. O

Ingress<sup>23</sup> também conta com avanços e pontuação, a posição em forma de círculo do agente e portais que foram “substituídos” em Pokémon GO pelas pokéstops na mesma posição. No lançamento do jogo, em 2011, com base nos dados de mapeamento do Google Earth<sup>24</sup>, locais históricos e obras de arte públicas se transformaram em portais. Conforme se deu a ampliação do número de jogadores e os espaços das cidades passaram a ser scaneados coletivamente, outros portais passaram a ser inseridos, fazendo com que locais centrais e as grandes cidades tivessem maior vantagem, seja pelo número de espaços públicos preservados, pelo número de jogadores ou pelo mapeamento realizado pela Google<sup>25</sup>. De tal modo, a explicação para a carência de recursos em diversas cidades se dá mapeamento deficiente realizado pelas empresas criadoras, junto à baixa conectividade e a uma suposta demanda insuficiente constatada pelas corporações.

Outros aplicativos foram criados para auxiliar na precisão de alguns progressos importantes, como é o caso dos mapeamentos que acessam a localização exata de um *spawn*<sup>26</sup> e os mapeamentos de pokéstops e ginásios. No entanto, também estes são irregulares, pois não contemplam todas as cidades, já que, em sua maioria, são gratuitos e elaborados de modo colaborativo. O mapa a seguir tem como fonte um desses sites e foi utilizado como referência visual para ilustrar a disparidade da presença de pokéstops (em branco) e ginásios (em vermelho) em algumas cidades e espaços. O comparativo entre o Parque do Ibirapuera e a região da Paulista-Consolação diante da estação do metrô Capão Redondo é expressão clara das dificuldades enfrentadas por um jogador que tem menor deslocamento pelos espaços da cidade. 41% dos entrevistados afirmam fazer maior parte do percurso do jogo a pé, aproveitando com maior eficácia a

---

<sup>23</sup> O jogo consiste em completar missões que variam de acordo com duas equipes, os Iluminados e a Resistência, girando em torno de uma energia intitulada Exotic Matter que estaria influenciando a percepção de toda a humanidade por meio da inteligência artificial embutida nos smartphones. De tal modo, as interações com o ambiente se dão de acordo com a posição escolhida pelo jogador, ou seja, adequar-se às alterações promovidas por essa energia (controlada pela própria Niantic) ou resistir a ela por meio da defesa da humanidade orgânica.

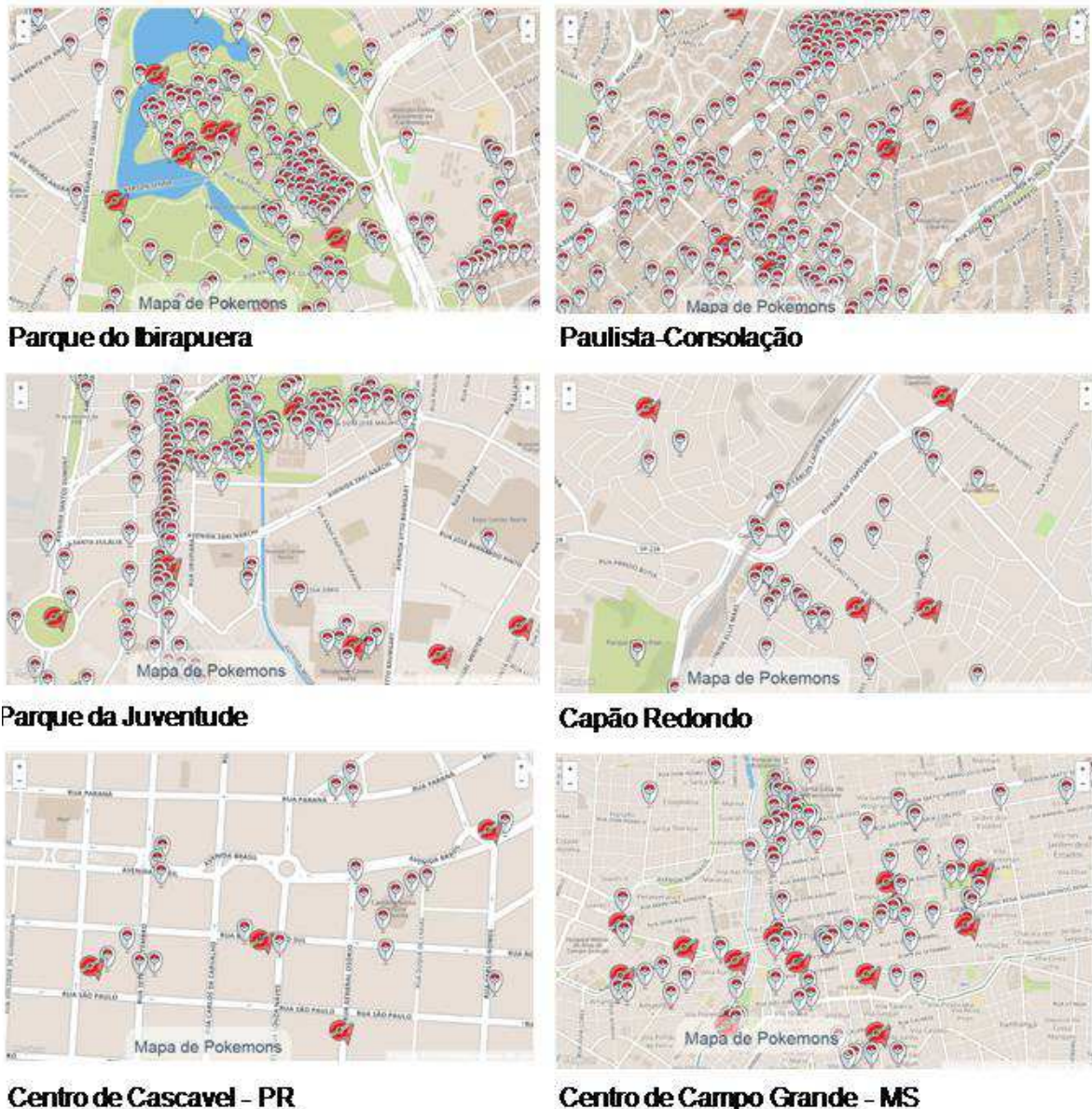
<sup>24</sup> Ver Google Earth e Google Street View. Disponível em <http://www.gosur.com/satellite/>. Acesso em setembro/2016.

<sup>25</sup> Algumas partes do mundo ainda não foram mapeadas pelo Google, em alguns casos por restrições políticas, como a China, outros por restrições tecnológicas de conectividade e acesso, como boa parte do continente africano, o norte da Rússia e Canadá e a Floresta Amazônica. Sobre o mapa produzido, ver Google Street Views. Disponível em <https://www.google.com.br/streetview/understand/>. Acesso em setembro/2016.

<sup>26</sup> Spawn Location, local onde surgem ou nascem os Pokémons por um tempo médio de 15 minutos, o que permite a comunicação entre jogadores, normalmente por aplicativos de mensagens instantâneas, e o deslocamento até o local para captura.

disponibilidade dos recursos no espaço dos parques, a exemplo dos dois recortados aqui (Ibirapuera e Parque da Juventude), claramente bem supridos. No entanto, fazer o percurso entre as pokéstops do Capão Redondo ou de Cascavel-PR exige um deslocamento muito maior, de mais ou menos 20 quadras para igualar a experiência das áreas que concentram maiores recursos.

Figura 2 – Mapas de distribuição de Pokéstops e Ginásios (recorte<sup>27</sup>).



Fonte: Mapa Pokémon Go, 2016<sup>28</sup>.

O centro de Campo Grande também foi incluído como referência pois é muito menos guarnecido que os parques de São Paulo, por exemplo. Além disso, uma das considerações qualitativas do questionário chamou atenção sobre a disparidade no

<sup>27</sup> Os mapas estão na mesma escala de 2 zoom-out para possibilitar o emparelhamento.

<sup>28</sup> Disponível em <https://www.mapapokemongo.com/>. Acesso em setembro/2016.

estado do Mato Grosso do Sul. O relato a seguir fala a respeito de Dourados (cidade de médio porte), não mapeada pelo site, e merece o destaque por conta das impressões acerca de tais diferenças e de como a cidade e seus espaços passaram a ser mais frequentados por conta do jogo, adiantando as considerações à frente.

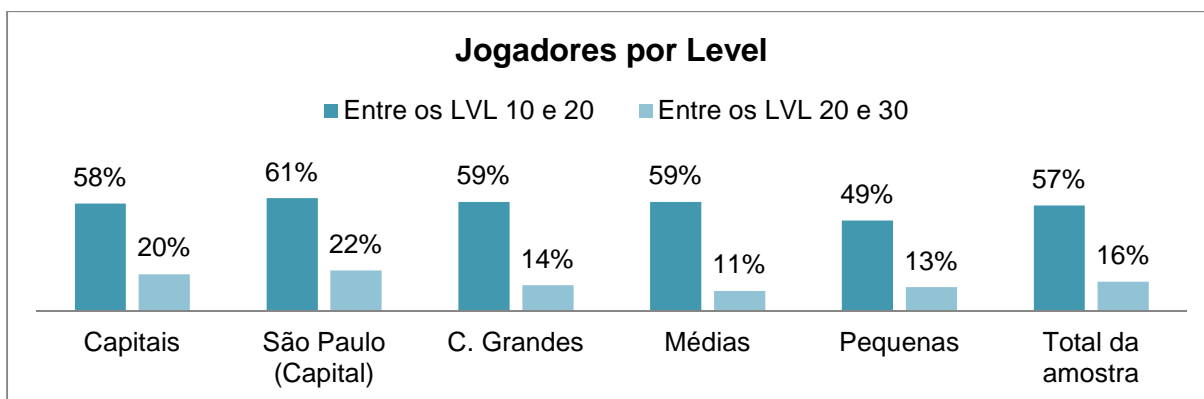
*"Há cidades no estado de Mato Grosso do Sul em que não há sequer UM ginásio ou Pokéstop. A cidade de Dourados, segunda maior cidade do estado, é melhor guarnecida, porém, a discrepância entre o interior e a capital é gritante.*

*O Pokémon Go fez com que a minha noiva passasse a se interessar e a gostar de pokémons, fazendo com que pudéssemos conversar sobre o tema e nos aproximássemos ainda mais, bem como frequentar um dos parques da cidade (que também é um pokéstop).*

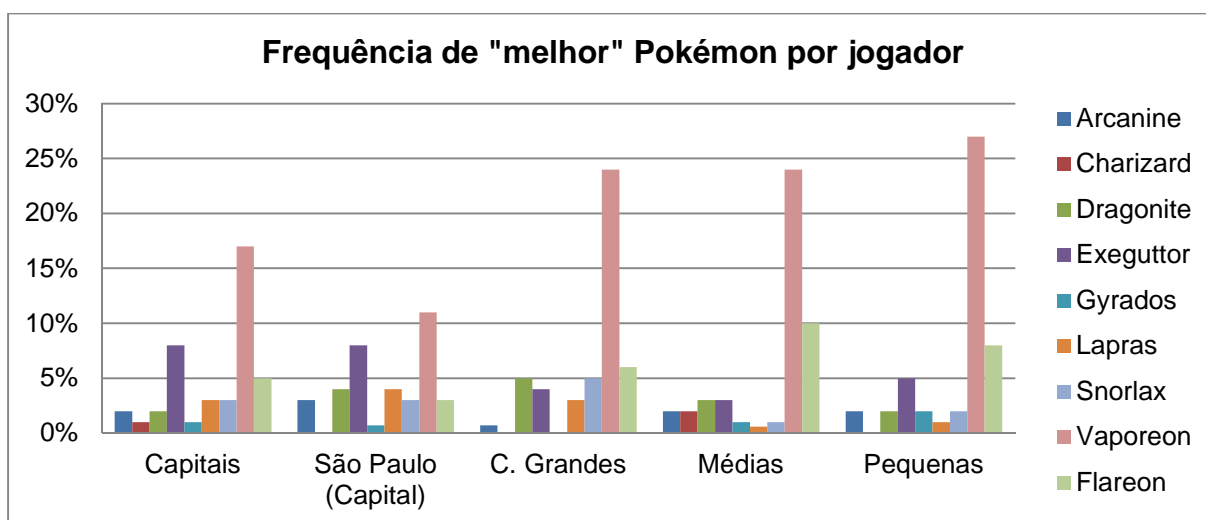
*O Parque dos Ipês, pokéstop, em Dourados, MS, aliás, não era tão frequentado há anos. Algumas poucas famílias o frequentavam aos fins de semanas. Agora, o parque está lotado durante a semana inteira.*

*O pokéstop da Unidade 2 da Universidade Federal da Grande Dourados, uma caixa d'água de um poço semi-artesiano aos fundos do Bloco B, costuma apresentar vazamentos e, antes, ficava vazando por horas a fio. Agora, com a presença de jogadores ali, a notícia do vazamento chega à Administração com um intervalo bem menor, fazendo com que alguém habilitado chegue até a bomba e possa desligá-la, evitando maiores desperdícios."* (Masculino, 20 a 30 anos, lvl 10 ao 20, MS, cidade de médio porte)

Apresentado o contexto geral, fica evidente a disparidade entre os avanços essenciais dos jogadores com relação aos seus domicílios. A considerar que até o LVL 20, o usuário precisa angariar apenas 210.000 XP, no LVL 25, 710.000 XP e no LVL 30, 2.000.000 de XP, A diferença de quase 10% com relação às cidades pequenas diante das demais é definitiva para reconhecer que as condições técnicas e funcionais do jogo são desiguais e dificultam os avanços dos jogadores, por maior que seja sua assiduidade.



Da mesma forma, a média de jogadores que possuíam, durante o levantamento, pokémons com mais de 1.000 CP (Combat Power) era de 37% na média nacional, ampliando a 41% nas capitais e 44% em São Paulo. Atingir essa marca depende do desenvolvimento do jogador ao longo do jogo e das evoluções de pokémons de CP mais baixo. Mais uma evidência desta disparidade é a “qualidade” do pokémon considerado com o melhor ou mais combativo pelos jogadores dentre os quais eles possuíam no momento do levantamento. Vaporeon e Flareon, ambos com grande expressão em especial nas cidades menores, são evolução de Eevee, pokémon normal e de aparição constante. Bastam 25 candys para a sua evolução (o equivalente a 7 capturas) tornando o acesso a eles razoavelmente fácil. Já Arcanine e Exeguttor exigem 50 candys, Charizard e Dragonite, 100 candys e Gyrados, 400. Assim como Snorlax e Lapras, que não possuem nem evolução nem pré-evolução, encontrar qualquer um destes e capturá-los na sua forma final se torna muito mais difícil e raro do que progredir no jogo por meio das candys. De tal forma, o gráfico abaixo demonstra mais uma vez que as capitais garantem vantagens significativas com relação aos recursos e a diversidade de pokémons passíveis de captura.



### **A Internet brasileira<sup>29</sup> à luz de Pokémon GO**

Com relação ao uso de Internet, em termos nacionais, há uma ampla desproporção entre 67,4% daqueles que fazem parte do último quinto de rendimentos (os mais ricos) e 20,5% daqueles que estão enquadrados no primeiro (os mais pobres). Mesmo no 4º quinto de rendimento apenas 50,8% das pessoas de

<sup>29</sup> A não ser pelas informações referentes à conexão móvel, todos os dados são referentes aos anos de 2014 e 2015, sendo, contudo, os mais atualizados disponíveis para consulta. Independentemente, podem ser usados, guardada a ressalva, para estabelecer as relações propostas neste texto.



10 anos ou mais utilizaram a Internet em 2014, para uma média geral de 42%<sup>30</sup>. Já com relação às famílias que possuem renda de até meio salário mínimo *per capita*, a média de domicílios que possui acesso à Internet na sua cesta de serviços fica em 10,5%, alcançando 17,4% na região Sudeste e apenas 4,9% na região Norte. Chama atenção também a desproporção entre o menor índice, pertencente ao Tocantins com escasso 1,7% e a maior, correspondente a 25,7% na região metropolitana de São Paulo<sup>31</sup>, o que reitera a perspectiva de Arretche<sup>32</sup> e Castells<sup>33</sup> sobre as desigualdades regionais e a proeminência de nós metropolitanos. Em resumo, locais com maiores recursos garantem uma disparidade menor mesmo quando dizem respeito aos mais pobres.

Desigualdades regionais, metropolitanas e sociais se combinam e se acumulam, com efeitos sobre os serviços prestados não apenas para os mais pobres, mas também para as elites, que tendem a ter pior acesso nas cidades mais periféricas do que nas metrópoles das regiões Sudeste e Sul. Sob o ponto de vista das condições urbanas os pobres das metrópoles periféricas são os que enfrentam os graus mais elevados de precariedade.<sup>34</sup>

Embora 100% dos municípios conte com cobertura das operadoras de telefonia móvel<sup>35</sup>, até janeiro de 2016, somente 80,3% dos municípios possuíam a tecnologia 3G para conexão com a Internet<sup>36</sup>. Enquanto São Paulo, Rio de Janeiro e Espírito Santo detinham 100% de cobertura, a região Centro-Oeste contava com uma cobertura de 61,5%, a região Nordeste 62,8%<sup>37</sup> e região Norte 75,6%. Em resumo, enquanto a banda larga estava presente em 97,7% (30,5 milhões) dos domicílios com Internet, sendo 23% deles conectados com as duas modalidades, a distribuição do acesso correspondia a 77,1% (24,1 milhões) à operação fixa e 43,5% (13,6 milhões) à conexão provida pela rede móvel<sup>38</sup>, considerando que apenas 1%

---

<sup>30</sup> IBGE, 2014, p.156.

<sup>31</sup> IBGE, 2014, p.187.

<sup>32</sup> Cf. Arretche, 2015

<sup>33</sup> Cf. Castells, 2003, p188.

<sup>34</sup> ARRETCHE, 2015, p.247.

<sup>35</sup> Número de municípios com atendimento celular por operadora segundo a Anatel (Janeiro de 2016); Teleco. Disponível em <http://www.teleco.com.br/cobertura.asp>. Acesso em fevereiro/2016.

<sup>36</sup> Municípios cobertos pela tecnologia 3G no Brasil - Jan/16 . Teleco. Disponível em [http://www.teleco.com.br/3g\\_cobertura.asp](http://www.teleco.com.br/3g_cobertura.asp). Acesso em fevereiro/2016.

<sup>37</sup> Bahia e Sergipe correspondem a 83,9%.

<sup>38</sup> IBGE, 2015b, 37.

das empresas, ou o equivalente a 20 organizações, prestam esse serviço à quase metade das residências brasileiras conectadas.

De acordo com os dados da Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações) e da Teleco foram contabilizados, em 2014, 280,7 milhões de celulares no país. Cabe destacar ainda que, entre os anos de 2005 e 2013, o crescimento em território nacional foi de 38,6% no número de pessoas com mais de 10 anos que detêm aparelho celular de uso pessoal, alcançando 75,2% do total<sup>39</sup>, 80% da população urbana<sup>40</sup> e 94,6% das pessoas economicamente ativas<sup>41</sup>. Apesar de o número de aparelhos celulares ultrapassar a população brasileira<sup>42</sup>, até o primeiro trimestre de 2015, apenas 84%<sup>43</sup> afirmavam possuí-lo, alcançando 98% da população com ensino superior completo, 93% das pessoas com idades entre 16 e 34 anos, 95% daqueles que recebem acima de 3 salários mínimos e 97% dos pertencentes à classe A. Já para aqueles que não possuem, destacam-se os 52% de analfabetos, os 35% de idosos com mais de 60 anos e os mesmos 35% de pessoas pertencentes às classes DE.

Dentre os jogadores, que ao cumprirem as regras do jogo precisam necessariamente de um aparelho celular e de conexão com a Internet (especialmente a móvel quando em locomoção pela cidade), a maioria ainda utiliza o 3G como tipo de conexão mais comum, com vantagem significativa para o 4G nas capitais, que dispõem de uma rede técnica mais aperfeiçoada. Ao passo que a cobertura 3G<sup>44</sup> atualmente dá conta de 87% dos municípios brasileiros<sup>45</sup> e 97,2% da população total, a tecnologia 4G<sup>46</sup> está disponível em apenas 569 municípios, alcançando 58,3% da população com uma velocidade até 100 vezes superior à primeira. Trata-se assim de mais uma variável que impõe diferenças no progresso

---

<sup>39</sup> Alcançou 77,9% da população em 2014 de acordo com publicação posterior. Cf. IBGE, 2015b, p.44; IBGE, 2015a, p.70.

<sup>40</sup> Cf. IBGE, 2015b, p.45.

<sup>41</sup> Id. ib. p.48.

<sup>42</sup> Com uma densidade de 138-100. Cf. Desempenho do Setor de Telecomunicações no Brasil – Séries Temporais, preparado pelo Teleco para a Telebrasil (Associação Brasileira de Telecomunicações). Disponível em <http://www.teleco.com.br/estatis.asp>. Acesso em fevereiro/2016.

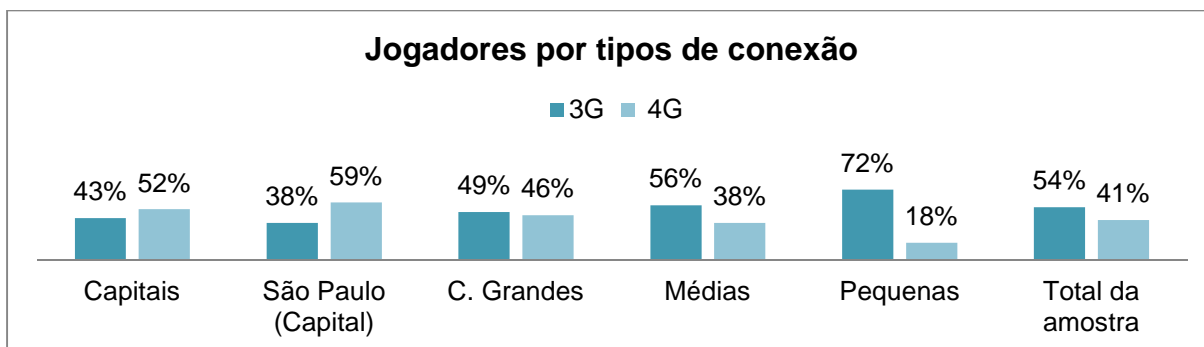
<sup>43</sup> Proporção de indivíduos que possuem telefone celular; TIC Domicílios e usuários 2014 NIC.br - out 2014 / mar 2015. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em <http://cetic.br/tics/usuarios/2014/total-brasil/J2/>. Acesso em agosto/2016.

<sup>44</sup> Seção 3G, Teleco. Disponível em [http://www.teleco.com.br/3G\\_cobertura.asp](http://www.teleco.com.br/3G_cobertura.asp). Acesso em setembro/2016.

<sup>45</sup> Com crescimento surpreendente de 7% somente ao longo do ano de 2016.

<sup>46</sup> Seção 4G, Teleco. Disponível em [http://www.teleco.com.br/4G\\_cobertura.asp](http://www.teleco.com.br/4G_cobertura.asp). Acesso em setembro/2016.

entre os jogadores de cidades maiores quando comparados aqueles que vivem em cidades menores e periféricas.



O último relatório disponível do ITU (2015) divulga uma listagem com o comparativo dos preços da cesta de serviços em diferentes lugares do mundo com relação aos valores de conexão. Nele, o Brasil ocupa o 93º lugar quando considerado os preços da cesta de serviços da banda larga móvel (500MB) ao custo de US\$22,05, diante da mais acessível, US\$5,36 em Macau<sup>47</sup>. Essa diferença no valor se dá especialmente pela rede técnica ainda insuficiente disponível no país, que encarece os custos de manutenção, repassados ao consumidor. Contudo, de acordo com os dados apresentados em outro relatório do ITU/UNESCO<sup>48</sup>, embora haja uma baixa penetração da rede nos domicílios, colocando o Brasil em 76º lugar do ranking mundial de acesso via banda larga fixa, com 11,5 inscrições para cada 100 habitantes<sup>49</sup>, a conexão via banda larga móvel (3G e 4G) sobe para uma penetração de 78,1 inscrições para cada 100 habitantes, elevando o país à 27ª posição<sup>50</sup>.

Como apontado anteriormente, apenas 1% das 2066 empresas provedoras de conexão com a Internet em todo o território nacional prestam serviço de tecnologia 3G e 4G (operadoras móveis). Em outra via, apenas 10% dos municípios brasileiros são cobertos pela rede 4G, o que explica a disparidade tão significativa na amostra com relação às cidades pequenas, por exemplo, onde 72% dos jogadores fazem uso do tipo mais comum de conexão móvel, dada a indisponibilidade da segunda. 66% da amostra afirma não ter atingido em nenhum momento o limite do pacote de dados de internet móvel durante o jogo, o que nos sugere que existe uma acessibilidade relativa mesmo com conexões menos

<sup>47</sup> Id. ib. p.102.

<sup>48</sup> Cf. ITU, 2015.

<sup>49</sup> Id. ib., p.86.

<sup>50</sup> Id. ib. p.88.

potentes, já que Pokémon GO não consome tantos dados embora dependa de uma conexão constante pelo fato de ser processado em tempo real. A batalha nos ginásios, por exemplo, exige rapidez do jogador, de modo que um *lag*<sup>51</sup> produz atrasos no combate e pode fazer com que o jogador perca por conta da Internet instável.

Por fim, o jogo exige uma boa configuração do dispositivo móvel, rodando na sua última atualização sem nenhum tipo de travamento ou *bugs* em aparelhos que dispõem de 2 GB de memória RAM. No entanto, outras configurações são fundamentais, como o giroscópio para a realidade aumentada, o Android superior a 4.4 (KitKat) e GPS em bom funcionamento. 86% dos jogadores da amostra utilizam o Android como sistema operacional e 41% consideraram substituir seus aparelhos para melhorar a jogabilidade. De acordo com a Slice Intelligence<sup>52</sup>, ainda no mês de julho, antes do lançamento no Brasil, Pokémon GO já havia perdido cerca de 80% dos seus usuários pagantes e tende a perder ainda mais em decorrência da última atualização realizada no dia 26 de setembro (0.39.1). Em decorrência dela, jogadores com dispositivos que não contemplam as especificações exigidas ou aqueles que as detêm, mas que utilizam Root ou Jailbreak em seus dispositivos, em nome de uma manipulação mais eficaz dos mesmos, foram bloqueados pela empresa. Ao que consta, já que existe uma parceria formal entre Google e Niantic, nesta última atualização a empresa passou a fazer uso do serviço Safetynet<sup>53</sup> da primeira, que avalia os APIs<sup>54</sup> e diz se o dispositivo é seguro ou não para acessar os servidores. De tal modo Androids e iOS desatualizados ou que foram modificados pelos seus utilizadores não passam pelo crivo, fazendo com que a autenticação não se confirme e o acesso seja bloqueado automaticamente.

Uma hipótese para tal restrição é a segurança para compras nas lojas (GooglePlay e Apple Store), que dependem de uma segurança mais efetiva, e a concretização do Pokémon GO Plus, onde o jogador pode utilizar uma espécie de pulseira e ter uma experiência mais ativa com a realidade aumentada, por meio da compra do aparelho que custa atualmente US\$35 nos EUA. Em resumo, a utilização da Safetynet protege as compras dentro das lojas dos sistemas operacionais e

---

<sup>51</sup> Latency at game.

<sup>52</sup> Slice Intelligence. Disponível em <https://intelligence.slice.com/pokemon-gos-paying-population-dropped-79-percent-still-profitable-mobile-game/>. Acesso em setembro/2016.

<sup>53</sup> Ver Checking Device Compatibility with SafetyNet. Disponível em <https://developer.android.com/training/safetynet/index.html>. Acesso em setembro/2016.

<sup>54</sup> Application Programming Interface ou Interface de Programação de Aplicativos.

mantêm ativos somente os jogadores que são potenciais pagantes. Essa prática é também uma forma de reduzir a sobrecarga de usuários dos servidores do jogo e da empresa, numa alternativa a sua necessária ampliação, o que exigiria grandes investimentos. De tal modo, duas saídas são possíveis para o crescimento das receitas, ampliar os servidores para acolher um maior número de jogadores, ou excluir aqueles que de menor potencial lucrativo, garantindo maior o acesso aos pagantes. O exemplo de Índia, China e Rússia<sup>55</sup> corrobora essa hipótese, uma vez que se trata do maior aglomerado populacional do mundo e que, todavia, não dispõe de mapeamento efetivo do Google Earth e Street View em boa parte dos seus territórios e até o momento não contam com uma data para lançamento do jogo. Sendo assim, há um interesse em manter países e jogadores que desfrutam de melhores condições técnicas e financeiras do que ampliar numérica e geograficamente a abrangência da corporação. Contudo, apesar da limitação elitista promovida pelo jogo, o contingente de jogadores ainda é extenso, de modo que no caso de países como o Brasil ainda se incluem jogadores com menor poder aquisitivo.

### **Considerações finais: Impressões e contigências**

Houve mudanças de comportamento consideráveis no que diz respeito à interação com desconhecidos, *gameplays* coletivos e redução do sedentarismo, já que pelo menos metade dos informantes alega ter feito maior contato com conhecidos e desconhecidos em espaços públicos, frequentando praças, parques e locais turísticos antes pouco explorados em suas atividades de lazer cotidianas. Em resumo, o jogo proporcionou um maior entusiasmo pela cidade e pela interação física por parte de pessoas jovens, alterando o quadro de comunicação tecnologicamente mediada observado até o momento, ainda que as condições técnicas sejam precárias. Apenas 27% dos jogadores (as) preferem jogar sozinho (a), enquanto 60% costuma jogar coletivamente.

*“Pokemon go é um jogo interativo que insentiva as pessoas a se movimentarem pela cidade, criando uma harmonia entre o mundo real com o virtual, e proporcionou um resgate dos velhos hábitos que estavam extintos dos jovem de se reunirem em grupos nos parques e praças” (Feminino, 20 a 30 anos, lvl 10 ao 20, PR, cidade de pequeno porte)*

---

<sup>55</sup> Dos países que constituem o BRICS, somente Brasil tem acesso ao jogo.

*“Moro ao lado de um parque e percebi um aumento significativo na quantidade de frequentadores desse parque durante a semana após o lançamento do jogo.” (Masculino, 20 a 30 anos, lvl 10 ao 20, RS, capital)*

Do total de jogadores que responderam ao questionário, 54% participa de grupos de discussão no Facebook e 37% no WhatsApp, alegando ter ampliado suas redes com desconhecidos por meio desses aplicativos. Ao longo do jogo em Cascavel-PR conheci pessoas por meio do Telegram e do Facebook, o primeiro por conta da busca de informações e macetes para maior progresso no jogo e o segundo para aproximação de pessoas que fazem parte do mesmo time escolhido por mim (Instinct). A partir dessa aproximação, fui incluída no grupo de WhatsApp do time e passei, junto aos outros 68 integrantes até o momento, a compartilhar e receber compartilhamentos sobre a localização de Pokémons próximos e Ginásios tomados pelos membros, com o objetivo de fortalecer a presença da equipe em toda a cidade. Até mesmo os nicknames tiveram alteração, com a inclusão do prefixo [ITZ], o que causou agitação entre jogadores das duas outras equipes. Em uma ocasião que merece o relato, parte do grupo reuniu-se em uma praça central da cidade, onde o ginásio estava sob posse da equipe. 5 integrantes do plantel Valor se agruparam em torno do ginásio para derrubá-lo (já que o jogo coletivo amplia as possibilidades de vitória em casos como esse) e foram derrotados por outros 11 jogadores [ITZ] que no momento em que perceberam o ataque, foram igualmente até o local para realizar a proteção daquele. Ao todo, eram 16 pessoas, cada qual em seus aparelhos celulares, que, obrigatoriamente, precisam “upar” o jogo por meio do deslocamento pela cidade e, de alguma forma, umas de modo menos extrovertido outras mais, acabam por estabelecer relações físicas e dialógicas com os demais jogadores.

De tal maneira, ao considerar as informações sobre as disparidades regionais correlacionadas às condições particulares de acesso, torna-se plausível confrontar a relação estabelecida entre os direitos comunicacionais promovidos pela Internet (e pelo jogo, no que tange esta análise) e a oportunização para sua afluência, uma vez que a disposição precária da infraestrutura cria desvantagens socioeconômicas extremamente significativas<sup>56</sup> e garante diferentes experiências para as pessoas. Estar conectado a Internet promove sociabilidade, muitas vezes mediana e

---

<sup>56</sup> Cf. Mansdell; Steinmueller, 2013, p.515.

insuficiente, tanto para os indivíduos e organizações, quanto para recortes geográficos inteiros<sup>57</sup> quando as condições técnicas são precárias. Negligenciar esses aspectos trata-se, assim, de uma escolha política, social e ética<sup>58</sup>, já que os direitos a ser informado, informar, e participar da comunicação pública<sup>59</sup> são diretrizes internacionais para o desenvolvimento da comunicação tecnologicamente mediada desde 1980, décadas antes da sua efetiva difusão e ainda hoje não são realidade em todo território brasileiro. Embora haja esforços com os planos nacionais de universalização, a implementação real da infraestrutura ainda é deficiente tanto no que corresponde à regulamentação do serviço por parte do poder público quanto pela função social das empresas prestadoras que priorizam retorno financeiro em oposição à ampliação da abrangência de suas operações<sup>60</sup>.

Concordamos, portanto, com Lévy (1999) que “as tecnologias são produto de uma sociedade e de uma cultura. Mas [que] a distinção traçada entre cultura (a dinâmica das representações), sociedade (as pessoas, seus laços, suas trocas, suas relações de força) e técnica (artefatos eficazes) só pode ser conceitual” (LÉVY,1999, p.22), fazendo com que as tecnologias e seus usos sejam contextualizados e relacionados aos fazeres dos indivíduos, sendo ao mesmo tempo transformados e reconhecidos como vetores de transformação das relações.

---

<sup>57</sup> Cf. Hargittai; Hsieh, 2013, p.129.

<sup>58</sup> Cf. Bowker et al., 2010, p.99.

<sup>59</sup> “We quote, therefore, a formulation of this right, which shows the variety of its elements and the vision of its intentions: “Everyone has the right to communicate: the components of this comprehensive Human Right include but are not limited to the following specific communication rights: (a) a right to assemble, a right to discuss, a right to participate and related association rights; (b) a right to inquire, a right to be informed, a right to inform, and related information rights; and (c) a right to culture, a right to choose, a right to privacy, and related human development rights... The achievement of a right to communicate would require that communication resources be available for the satisfaction of human communication needs”. We suggest that this approach promises to advance the democratization of communication on all levels - international, national, local, individual” (UNESCO, 1980, p. 173).

<sup>60</sup> Dois satélites estão em desenvolvimento para implementação e início de atividades até fevereiro de 2017. O primeiro, nomeado Al Yah 3 tem cobertura prevista para grande parte do território brasileiro e costa africana com vida útil de 15 anos e atendimento da rede KA. Já o segundo, intitulado SGDC (Satélite Geoestacionário de Defesa e Comunicações Estratégicas) construído pela Thales Alenia Space (TAS) em parceria com Embraer e Telebras, orçado em R\$ 1,7 bilhão, terá 75% da sua capacidade voltada para o atendimento da banda KA em nome da efetivação completa do Plano Nacional da Banda Larga. Os outros 25% ficarão restritos a usos militares. Ao todo, até o 3º trimestre de 2015, contabilizam-se 35 satélites estrangeiros e 21 brasileiros autorizados a operar no país em diferentes setores, tais como televisão e telefonia (Telebrasil, 2015, p.135). Ver Al Yah 3, Ka-band Commercial Communications Satellite e Ministério das Comunicações - Ministro visita centro de controle do satélite brasileiro, 07 Janeiro 2016. Disponíveis em [https://www.orbitalatk.com/space-systems/commercial-satellites/communications-satellites/docs/FS002\\_14\\_OA\\_3838%20AlYah3%20-%20FINAL.pdf](https://www.orbitalatk.com/space-systems/commercial-satellites/communications-satellites/docs/FS002_14_OA_3838%20AlYah3%20-%20FINAL.pdf) e <http://www.mc.gov.br/sala-de-imprensa/todas-as-noticias/institucionais/38449-andre-figueiredo-acompanha-instalacao-do-centro-de-controle-do-novo-satelite-brasileiro> . Acesso em fevereiro/2016.

## Referências bibliográficas

BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Pesquisa brasileira de mídia 2014: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira**. Brasília: Secom, 2015.

\_\_\_\_\_. IBGE, **Síntese de Indicadores Sociais, Uma análise das condições de vida da população brasileira 2014**. Estudos e Pesquisas Informação Demográfica e Socioeconômica número 34. IBGE, Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. Rio de Janeiro, 2014.

\_\_\_\_\_. IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2007/2013**.

\_\_\_\_\_. IBGE, **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal: 2013**. IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. Rio de Janeiro, 2015b.

\_\_\_\_\_. IBGE, **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. Síntese de Indicadores 2014**. IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. Rio de Janeiro, 2015a.

\_\_\_\_\_. IBGE. **Censo Demográfico 2010**.

CGI. **TIC Domicílios e usuários 2014 NIC.br - out 2014 / mar 2015**. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em <http://cetic.br/tics/usuarios/2014/total-brasil/A12/>. Acesso em agosto/2016

\_\_\_\_\_. **TIC Provedores 2014 NIC.br - set 2013 / out 2014**. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em <http://www.cetic.br/tics/provedores/2014/geral/B1/>. Acesso em agosto/2016.

ARRETCHE, Marta (org.). **Trajetórias das desigualdades: Como o Brasil mudou nos últimos cinquenta anos**. São Paulo: Unesp/CEM, 2015.

BOWKER, G.; BAKER, K.; MILLERAND, F; RIBES, D. **Towards information infrastructure studies: Ways of knowing in a networked environment**. In HUNSINGER, J. et al. *International Handbook of Internet Research*, New York: Springer, 2010, pp-97-118.

CANEVACCI, Massimo. **Culturas eXtremas – Mutações juvenis nos corpos das metrópoles**, Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.



HARGITTAI, Eszter; HSIEH, Yuli Patrick. **Digital Inequality**. In: DUTTON, William H. (ed.). The Oxford Handbook of Internet Studies. New York: Oxford University Press, 2013, pp. 129-150.

ITU (INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION). **Measuring the Information Society Report**. Geneva Switzerland, 2015.

ITU; UNESCO. **The State of Broadband 2015. Broadband as a foundation for sustainable development**. Switzerland, Geneva, September 2015. Disponível em <http://www.broadbandcommission.org/Documents/reports/bb-annualreport2015.pdf> . Acesso em fevereiro/2016.

LATOURE, Bruno. **Jamais fomos modernos**. São Paulo: Editora 34, 2013.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade**. Campinas: Papyrus , 2003.

MANSDELL, Robin; STEINMUELLER, Edward. **Digital infrastructures, economies, and public policies: contending rationales and outcomes assessment strategies**. In: DUTTON, William H. (ed.). The Oxford Handbook of Internet Studies. New York: Oxford University Press, 2013, pp.509-530.

PÓVOA, Marcello. **Anatomia da internet – Investigações estratégicas sobre o universo digital**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2000.

PRENSKY, Mark. **Digital natives, digital immigrants**. On the Horizon, NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Disponível em <https://edorigami.wikispaces.com/file/view/PRENSKY+-+DIGITAL+NATIVES+AND+IMMIGRANTS+1.PDF>

TELEBRASIL (Associação Brasileira de Telecomunicações). **O Desempenho do Setor de Telecomunicações no Brasil Séries Temporais 9M15**. Telebrasil; Teleco, 2015.

TELECO. **Desempenho do Setor de Telecomunicações no Brasil – Séries Temporais**, preparado pelo Teleco para a Telebrasil (Associação Brasileira de Telecomunicações). Disponível em <http://www.teleco.com.br/estatis.asp> . Acesso em agosto/2016.

TURKLE, Sherry. **O Segundo Eu – Os computadores e o espírito humano**, Lisboa: Editorial Presença, 1989.

UNESCO. **Many voices, one world. Report of the International Commission for the Study of Communication Problems**, Paris: UNESCO, 1980.

UNWIN, Tim. **The Internet and development: a critical perspective.** In: DUTTON, William H. (ed.). *The Oxford Handbook of Internet Studies.* New York: Oxford University Press, 2013, pp.531-554.