

FORMAS DE FAZER CIDADE: Interconexões entre o presencial e o digital

Williane Juvêncio **Pontes**¹
Raissa Taimilles Valério Paiva de **Souza**²

Resumo

Dinâmico, pulsante e contraditório, o âmbito digital recebe cada vez mais importância e funcionalidade na contemporaneidade, sendo apreendido na cidade e se manifestando nas especificidades dos modos e estilos de vida na urbe. A materialidade da cidade é complementada pelo digital no cotidiano dos atores urbanos, que produzem formas de fazer cidade nas interconexões entre o presencial e o digital. Neste artigo propomos uma reflexão sobre como um grupo de jogadores de Pokémon Go, situados em uma zona nobre da cidade de João Pessoa-PB, desenvolvem práticas do espaço em relação com as práticas do jogo, tomando como base um trabalho de campo de acompanhamento desse grupo entre os anos de 2018-2019.

Palavras-chave: Cidade; Pokémon Go; Presencial e Digital

WAYS OF SHAPING THE CITY: Interconnections between face-to-face and digital

Abstract

Dynamic, pulsating and contradictory, the digital scope is increasingly important and functional in contemporary times, being apprehended in the city and manifesting itself in the specificities of the ways and styles of life in the city. The materiality of the city is complemented by the digital in the daily life of urban actors, who produce ways of shaping the city in the interconnections between the face-to-face and the digital. In this article we propose a reflection on how a group of Pokémon Go players, located in a prime area of the city of João Pessoa-PB, develop practices of space in relation to the practices of the game, based on a fieldwork of monitoring this group between the years 2018-2019.

Keywords: City; pokemon go; face to face and Digital

Recebido em: 17 de julho de 2022

Aceito em: 1º de novembro de 2022

Introdução

Estudos urbanos na e da cidade são realizados desde a década de 1960, culminando na consolidação do que convenhamos chamar Antropologia Urbana, nos anos

¹ Doutoranda e Mestre em Antropologia pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia (PPGA) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Pesquisadora vinculada ao GEC - Grupo de Estudos Culturais. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0427-1487>. E-mail: williane_pontes@hotmail.com.

² Doutoranda e Mestre em Antropologia pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia (UFPB). Pesquisadora vinculada ao GUETU - Grupo de Pesquisa em Etnografias Urbanas. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2988-6373>. E-mail: souza.raissataimilles@gmail.com.

de 1970 (Hannerz, 2015). O desenvolvimento desta subárea relaciona-se com a prática da Antropologia, com as discussões teórico-metodológicas construídas, aprofundadas, reformuladas ou criticadas no trabalho de produção das pesquisas, que traçam temáticas, metodologias e teorias, modos de apreender e refletir sobre a cidade.

Cidade que não é tomada como óbvia, apesar das dicotomias elaboradas e perpetuadas, mas como uma espécie de laboratório social (Park, 1967) que é apreendida por espaços complexos configurados por atores diversos. As cidades são caracterizadas como complexas e heterogêneas, onde são produzidas formas de sociabilidades, problemas urbanos - como a violência, a infraestrutura, a segregação socioespacial, entre outros - e modos de sentir, transitar e habitar. Entre as possibilidades teórico-metodológicas, nos interessam as dimensões simbólicas imbricadas no transcurso da construção da cidade.

Construção que é corriqueira e processual, se configura nos movimentos, nas relações intersubjetivas que se objetivam em práticas e narrativas. É nesta perspectiva relacional e simbólica que se elabora a reflexão deste trabalho, preocupado com uma lógica de fazer cidade (Agier, 2011), em que a produção de espaços urbanos e de lugares, a partir de onde se vivencia a cidade, é configurada por modos de apropriações, por negociações e disputas, sendo um produto histórico e social. Assim, partimos dos atores urbanos para pensar modos de fazer-cidade, mais especificamente a cidade de João Pessoa-PB, na região Nordeste do Brasil.

João Pessoa, capital da Paraíba, é apreendida como nosso laboratório social para análise, a partir de onde buscamos pensar o processo de fazer cidade praticada pelos atores urbanos, com foco em um grupo de jovens que utilizam o jogo Pokémon Go para ocupar e transitar nos espaços, principalmente na zona norte, onde se situam a maior parte dos bairros nobres. Este fazer cidade se apoia em uma forma de experienciar a urbe na interconexão entre a materialidade da cidade no presencial e a realidade aumentada no digital, proporcionando um tipo de inscrição urbana própria desses autores que enfatizam maneiras contemporâneas de fazer e vivenciar a cidade.

A cidade e os atores urbanos

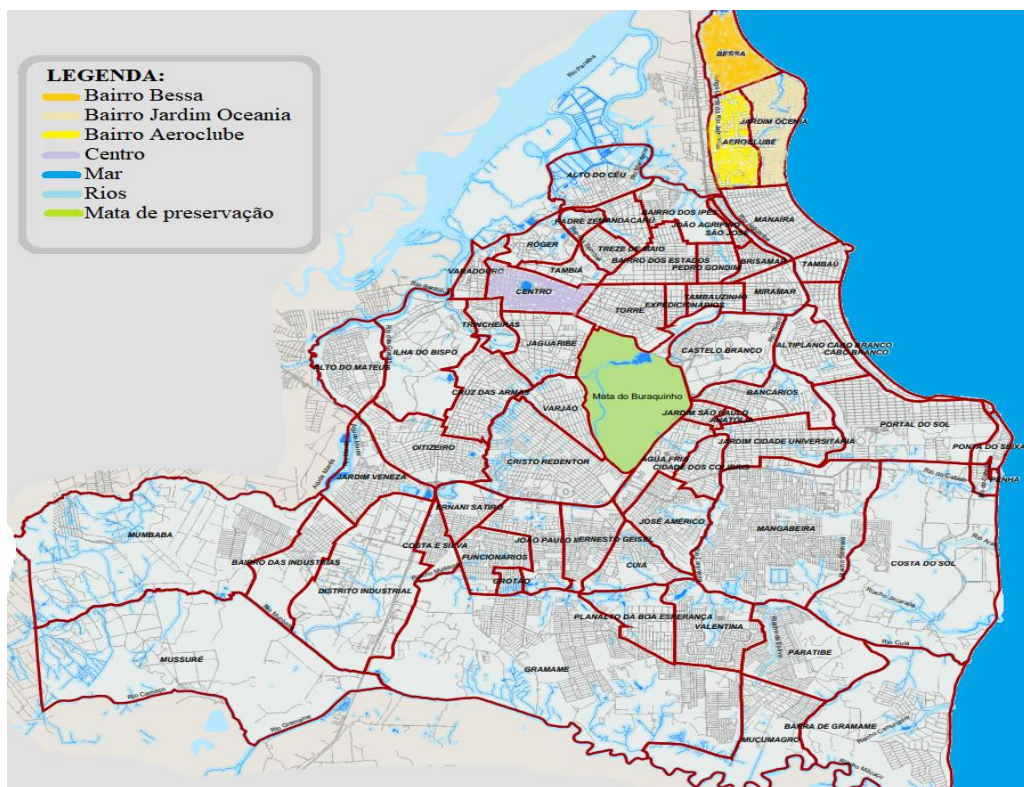
A capital da Paraíba possui a peculiaridade de nascer cidade, sendo uma das mais antigas no Brasil, mas que tem seu *boom* em questão de desenvolvimento urbano a partir

da década de 1970 (Pontes, 2017). Período em que há o crescimento expressivo da malha urbana em direção a zona leste e sul e uma intensificação da migração externa, de levadas de trabalhadores do interior para a cidade em busca de melhores condições de vida, e interna, das camadas mais abastadas se deslocando em direção à orla marítima e das camadas pobres ocupando as margens, os espaços ermos e periféricos (Koury, 2018; Pontes, 2018, 2021). Processo de desenvolvimento urbano que contribui para a configuração atual dos bairros e espaços, bem como para a formas como os atores se relacionam na e com a cidade.

Não nos interessa realizar um panorama do crescimento urbano de João Pessoa, mas cabe situar o bairro a partir de onde nos propomos pensar uma forma de fazer a cidade, para assim delinear o grupo de atores trabalhados, caracterizando a discussão a partir de um espaço nobre, um dos bairros que compõem a orla marítima. É a partir do bairro do Bessa que a reflexão é fabricada, a zona norte da cidade que até a década de 1950 era ocupada por comunidades de pescadores e algumas poucas residências de veraneio das camadas altas da sociedade paraibana (Campos, 2010), que teve seu loteamento e desenvolvimento urbano ligado a abertura de ruas e avenidas que facilitaram o acesso à área do Bessa.

As áreas que constituem o setor da orla ganham forte atenção do setor imobiliário, da administração pública e da população abastada, com o Bessa se conformando enquanto espaço valorizado que aos poucos ganha melhorias na infraestrutura, tem aumento populacional e experimenta o processo de verticalização, principalmente a partir de meados de 1980. A área do Bessa apreendeu os espaços do Aeroclube e do Jardim Oceania, adquirindo uma nova delimitação com a Lei Municipal nº 1.574 de 4 de setembro de 1980, responsável por separar a área em três bairros: Aeroclube, Jardim Oceania e Bessa, sendo o último a fronteira com a cidade de Cabedelo, região metropolitana, como ilustra a figura abaixo.

Figura 01 - Mapa da cidade de João Pessoa, Paraíba, com ênfase para o Bessa e bairros circunvizinhos.



Fonte: Diretoria de Geoprocessamento e cadastro urbano da Secretaria de Planejamento, Prefeitura Municipal de João Pessoa. Modificado pelas autoras.

Nesse processo se desenvolvem as construções residenciais, cada vez mais verticalizadas, o comércio e a prestação de serviços, além dos espaços públicos para o lazer, a realização de atividades físicas e o exercício da sociabilidade - como as praças e os parques locais. É um bairro considerado nobre, composto por habitantes de camadas médias e média alta, mas também por camadas mais populares que habitam os espaços fronteiriços e circunvizinhos, que ocupam as praças e os parques, que convivem cotidianamente no bairro estabelecendo relações de proximidade ou distanciamento, comumente permeadas pela segregação socioespacial³.

Entre esses parques está o Parahyba 1, universo de pesquisa a partir de onde os atores urbanos foram acompanhados entre os anos de 2018 e 2019, na pesquisa etnográfica (Souza, 2020), e desde 2017 enquanto jogadora do Pokémon Go, jogo disponível gratuitamente⁴ em aplicativo para smartphones com plataforma Android ou

³ Para se aprofundar nesta discussão sugerimos ler os trabalhos de Ricardo Campo (2010, 2014) e de Monica Franch e Tereza Queiroz (2009).

⁴ Apesar da categoria gratuita para baixar o aplicativo e jogar, são oferecidos pacotes para os jogadores ampliarem suas conquistas, nos valores que variam entre R\$ 1,90 a R\$ 379,00 para a compra de pokecoins (moeda do jogo). Com as pokecoins é possível adquirir itens na loja online para ganhar experiência e evoluir os personagens mais rapidamente.

IOS. O jogo deu origem a outras formas de mídias com a temática do Pokémon, como é o caso do anime⁵, em que o protagonista sai de casa para se aventurar em uma jornada de caça a pequenas criaturas, aprisionando-as em pokébolas⁶ para participar de batalhas com outros caçadores, de modo que quanto mais pokémons acumulados mais forte e maior é o poder de ataque.

Para jogar Pokémon Go é preciso trafegar pela cidade, com o urbano sendo o palco para os jogadores transitarem e ocuparem espaços em busca de capturar e treinar as criaturas, bem como de batalhar com outros competidores. O diferencial é a utilização da tecnologia denominada realidade aumentada, que possibilita a interconexão entre o presencial e o digital por meio da câmera, utilizada para enquadrar um determinado espaço, como ruas, fontes, anfiteatros, praças e parques que projeta filtros do jogo, como as criaturas, as pokébolas, os estádios, os pokestops⁷, as batalhas e os treinamentos.

Os jogadores estão situados no cenário urbano e com elementos digitalmente animados, proporcionando a sensação de estar imerso na realidade aumentada projetada nos espaços físicos, de estar digital e presencialmente experienciando formas de ocupar e transitar na cidade, bem como de construir redes com outros usuários, como é o caso dos jogadores que se reúnem no Parque Parahyba 1. O jogo requer a interação com a cidade⁸ e nesse processo são consideradas vivências e os imaginários sobre os espaços urbanos, de modo a se aproximar de alguns e evitar outros, com o Parque Parahyba 1 sendo apontado pelos jogadores que se reúnem no bairro do Bessa como um dos espaços mais seguros da localidade.

A questão da segurança aparece bastante no discurso dos jogadores, e ela é atribuída ao fato da presença constante da segurança pública no local. Ao longo da pesquisa de campo foi observada a presença de policiamento em todos os momentos de encontros na praça, especialmente em horários de fim da tarde, onde normalmente as pessoas se reúnem naquele espaço para as mais diversas atividades.

Proporcionando um sentimento de segurança aos jogadores, esses atores ocupam o parque para jogar e exercitar uma forma de sociabilidade permeada pelo Pokémon Go,

⁵ Termo que se refere à animações criadas por estúdios japoneses, com traços típicos de desenhos japoneses.

⁶ Pokeball ou pokebola é crucial para caçar *pokémons*. São bolas que servem como casulos para “guardar” os pokémons.

⁷ Refere-se aos locais caracterizados como pontos para a obtenção de pokébolas, porções, frutas, ovos de pokémon e itens de evolução.

⁸ No período de pandemia o Pokémon Go precisou ser reinventado para que os jogadores pudessem jogar de casa.

local que julgam com menor incidência de casos de violência urbana como assaltos, brigas e demais atividades criminosas ligadas ao tráfico de drogas, comum em algumas praças na cidade. Com a crescente associação entre o urbano e a violência, devido aos casos frequentemente noticiados na mídia e experienciados pelos cidadãos na contemporaneidade, uma cultura do medo é configurada na cidade de João Pessoa (Koury, 2008, 2017) e certos espaços públicos são evitados pelos habitantes, que sentem-se inseguros no ambiente da rua.

O Parque Parahyba 1 congrega um espaço familiar, no sentido de ser conhecido, e próximo aos moradores do bairro do Bessa e redondezas, assimilando jogadores dos bairros de Manaíra e Brisamar. Foi um local de fácil acesso também para a pesquisadora Raissa Souza desenvolver o trabalho de campo e acompanhar os interlocutores na ocupação do espaço e nas interações realizadas face a face, além das trocas no âmbito digital através do WhatsApp⁹ para conversas e marcação de encontros. A pesquisadora teve acesso ao grupo de jogadores através do intermédio de um usuário conhecido, que a incluiu na rede de contato dos jogadores.

Estes jogadores participavam dos eventos mensais que ocorriam no bairro do Bessa, ingressando no grupo do WhatsApp como modo de acompanhar continuamente os interlocutores. O grupo é formado por jogadores antigos, usuários do Pokémon Go desde 2016, ano de seu lançamento, que são os administradores responsáveis por adicionar e excluir pessoas, tomando como requisito fundamental para compor o grupo que o usuário seja um jogador presencial. É preciso estar disposto a transitar na cidade em direção ao Parque Parahyba 1 e ocupá-lo para a prática do jogo, experienciando o espaço urbano através da interconexão entre o presencial e o digital fomentada pelo jogo.

Figura 02 - Localização e delimitação do Parque Parahyba 1, no bairro do Bessa.

⁹ Rede social que funciona por um aplicativo de compartilhamento de mensagens, de texto ou de voz, instantâneas, possibilitando a ligação de voz ou vídeo para contatos salvos no aparelho celular móvel do usuário.



Fonte: Imagem retirada do Google Maps em 20 de novembro de 2022, modificada pelas autoras.

O grupo constitui os atores acompanhados na construção analítica, sobre jogadores do Pokémon Go que se reúnem no Parque Parahyba 1, uma área de preservação ambiental com cerca de 150 mil metros contornado por uma calçada para a caminhada. O Parque é cercado por prédios residenciais, sendo o local para trânsito e permanência, contando com uma variedade de árvores e plantas, bem como uma quadra poliesportiva, ciclovias e bancos distribuídos por toda a sua extensão, um espaço para animais de estimação, uma biblioteca ao ar livre, uma academia e de um playground destinado às crianças. O comércio é presente e dispõe de diversos tipos de comida e brinquedos, contando com a presença de pequenos comerciantes ambulantes e um extensivo policiamento, apontado como um dos elementos que fomentam o sentimento de segurança em ocupar este espaço.

A extensão do Parque propicia ao grupo acompanhado a prática de jogar pokémon, criando pokéstops por sua extensão, estimulando o encontro e promovendo a ocupação de um espaço urbano para o lazer. Este grupo é composto por jovens, em sua maioria, maiores de 25 anos, pertencentes a uma camada de classe média, sendo principalmente homens brancos, apesar de ter uma significativa presença de mulheres, os homens ainda são o maior número tanto nos grupos de whatsapp quanto nos encontros presenciais.

É com base nas práticas desse grupo de jogadores no espaço urbano, que nos debruçamos sobre a reflexão de um modo de fazer cidade baseado na interconexão entre o presencial e o digital. A ocupação do Parque é configurada pela tecnologia, cada vez mais presente no dia a dia, com o emprego de novas formas de comunicação configurando as formas de ser e estar no mundo, os modos como as cidades são sentidas e experienciadas. Reflexão embasada no urbano do bairro do Bessa, configurado por atores

usuários do Pokémon Go, que amplia as referências do mapa simbólico da cidade se apropriando de espaços não utilizados pelo grupo para o lazer e a sociabilidade.

Entre o presencial e o digital

O uso da tecnologia fomenta novas oportunidades para entender as formas de urbanidade, a cidade e os atores, as relações que estes últimos estabelecem entre si e com os espaços urbanos. As nuances que perpassam a contemporaneidade, como a inserção e a importância cada vez maior da esfera digital no cotidiano das pessoas, promovem diversos modos de construir e se relacionar na e com a cidade. Assim, os corpos dos atores não estão conectados somente presencialmente, através dos espaços e lugares urbanos ocupados, mas também digitalmente, na rede, que nos acompanha na rua, no trânsito, nas salas de aula, no trabalho e em uma infinidade de espaços possíveis.

Os jogadores do Pokémon Go fazem uso dessa plataforma digital não somente no Parque Parahyba 1, mas nos trânsitos para e por outros espaços urbanos como o supermercado, ao trabalho, a universidade e os shoppings centers. Os espaços passam a serem experimentados nessa interconexão entre o presencial, a materialidade da cidade, e o digital, a realidade aumentada sobreposta na cidade, de modo que a ida e a permanência em locais de consumo, trabalho e estudo são permeadas pela preocupação em encontrar algum pokémon, em descobrir novos pokestops, em cruzar com possíveis jogadores. O jogo proporciona uma nova forma de interação no e com o espaço urbano familiar aos jogadores, que o redescobre através dos mapas do jogo, com a permanência nesses espaços dedicada, também, a caça de criaturas e a procura por itens valiosos.

O WhatsApp é uma rede social acionada pelos jogadores como elemento complementar em experienciar o jogo na cidade, com a existência de grupos de jogadores a partir de bairros ou de pontos de encontro. O grupo Pokémon Go - Bessa, que a pesquisadora Raissa participa, agrega jogadores deste e de outros bairros que se deslocam até o Bessa para a prática do jogo, cujo objetivo é organizar caçadas e raids, um modo de batalha em equipe para derrotar chefes pokémons. Além do planejamento das práticas de jogo, os usuários conversam sobre as funcionalidades do jogo, as conquistas, as derrotas, as jornadas em uma rota pela cidade que culminou em novas descobertas de criaturas, pokestops e ginásios, assim como sobre espaço do Parque com informações referentes a acontecimentos como uma nova obra, casos de roubo ou furto e locais a serem evitados.

Bem como ocorre a troca de mensagens não diretamente relacionadas ao jogo, como canais em plataformas de streaming onde alguns jogadores transmitem ao vivo partidas de outros jogos e também fazem sorteios para quem está assistindo.

A dimensão digital proporciona uma certa experimentação na e da cidade, uma vez que os atores urbanos constroem sentidos e os compartilham não somente presencialmente, na interação face a face, mas também digitalmente. Logo, não há uma forma única de utilizar a internet, as redes sociais, aplicativos de jogos e demais plataformas digitais, indivíduos e grupos podem dispor de modos singulares de uso e, conseqüentemente, de imersões emotivas, morais e construções simbólicas. O que contribui para a apreensão da dimensão digital, acessada através da internet, como um elemento criativo, que permite a fabricação de sentidos e particularidades nos engajamentos dos atores. Este elemento criativo e não apenas mediador do digital é possível devido às características da internet, que é incorporada, corporificada e cotidiana (Hine, 2020).

Christine Hine (2020) atenta para as três características da internet, o que contribui significativamente para o argumento de uma experimentação digital, interconectada com o presencial, que nos permite pensar formas de fazer cidade na contemporaneidade. O digital está conectado à internet, que é um ambiente construído, nunca dado, pois é potencialmente experimentada por usuários corporificados e seu conteúdo é advindo e incorporado no cotidiano, perpassando o digital e o presencial.

A internet é incorporada, pois tem a capacidade de agregar objetos e sentidos corriqueiros, de modo que é preciso questionar quais os usos da internet em diversos cenários, de acordo com cada grupo. Ao incorporar elementos rotineiros aponta para a variedade nas formas de utilização da internet e de vivência com o digital, considerando que estão relacionados com modos e estilos de vida dos indivíduos e grupos. Os jogadores do Pokémon Go incorporam a internet no dia a dia através do uso do WhatsApp para interagir digitalmente com outros jogadores, seja com trocas de conversas banais ou sobre o jogo, marcando jornadas e batalhas. Bem como da utilização da plataforma do jogo ao transitar pela cidade nas rotas corriqueiras, como caminhar até o mercado, a uma praça para se exercitar, ao Parque Parahyba 1 para encontrar seus pares e exercitar a prática do jogo neste espaço.

O uso do Pokémon Go e do WhatsApp é possibilitado pelo acesso à internet nos smartphones, um objeto tecnológico incorporado na vida e empregado para o lazer, de se relacionar com outros jogadores, que por vezes tornam-se amigos, e com a cidade,

frequentando espaços antes não ocupados ou utilizados com outras finalidades, como é o caso do Parque Parahyba 1. Através da internet o jogo se incorpora na vida dos jogadores, sendo indicado como uma forma de lazer que ocupa momentos do dia para se entreter em uma fila de banco, nos corredores de estabelecimentos comerciais, nos intervalos de aula ou de trabalho. Vincula-se, inclusive, a disposição geográfica da cidade, com o mapa do jogo sendo tecido no mapa urbano.

Figura 03 - A realidade aumentada do Pokémon Go no mapa da cidade



Fonte: Capturas de tela da plataforma do Pokémon Go, apreendendo, respectivamente, um pokémon, uma pokéstop, o mapa do Parque Parahyba 1 e ginásios.

O fazer cidade pelos jogadores se configura em conjunto com as jornadas, sendo preciso descobrir os mapas do jogo, sobreposto no mapa da cidade, na redescoberta dos espaços para o lazer. Utilizando a câmera do smartphone, os mapas e a localização GPS¹⁰, o jogador precisa dispor de um wi-fi ou pacote de dados móveis de acesso à internet para transitar no espaço físico conectado com a plataforma digital, visualizando na materialidade da cidade a realidade aumentada proporcionada pelo jogo digital. O espaço físico é apreendido pelos jogadores que transitam e permanecem nele com os smartphones em mãos e enquadra o ambiente onde são projetados os gráficos do jogo, visualizando os pokémons, os ginásios e as pokéstops, misturando o presencial e o digital como continuidade visível, como ilustra a figura acima.

A interconexão entre o presencial e o digital processa uma segunda característica pontuada por Hine, a de que a internet é corporificada, em vez de ser um ambiente

¹⁰ Global Positioning System, o GPS é um sistema que apreende informações sobre posicionamento individual no globo terrestre, indica a localização de pessoas, estabelecimentos e espaços e a condição climática.

ciberespacial, se torna parte do que as pessoas são, contribuindo para a constituição de identidades (*idem*, 2020), de modos de ser e estar no mundo. A experiência corporificada é viável devido a interconexão entre o digital e o presencial na vida dos sujeitos, de modo que não são dimensões apartadas, mas sim complementares, contínuas no cotidiano. Mais do que um recurso tecnológico que permite a jogabilidade, o Pokémon Go fornece aos jogadores uma experiência corporificada que ocorre presencialmente, com o corpo parado ou transitando no Parque Parahyba 1, interagindo com outros sujeitos e com o ambiente.

A percepção corporal do espaço e das pessoas com quem o partilha, tanto com jogadores como outros cidadãos que o ocupam, é endossada pela captação do corpo projetado digitalmente enquanto avatar, uma representação do jogador dentro do jogo, sendo constituído por elementos de interesse individual - cor de cabelo, estilo de roupa, acessórios e poses - que indicam o estilo do jogador. O avatar percorre o mapa do jogo, captura os pokemons, para nas pokestops e batalha nos ginásios, seguindo o jogador corporificado presencialmente na materialidade da cidade, uma afirmação da continuidade dessa instância com o digital. Continuidade que é fundamental na lógica da realidade aumentada do jogo, promovendo a jogabilidade e, sobretudo, a relação entre os jogadores e a cidade, com o mapa do Pokémon Go sendo uma extensão do mapa urbano.

O Parque antes não utilizado pela maioria dos jogadores ou frequentado por alguns poucos para se exercitar ao caminhar com os animais de estimação, passa a ser ocupado como espaço para o lazer, para a prática das jornadas de captura e treinamento de pokémons e para as batalhas individuais ou coletivas. Os trajetos no Parque e os locais de concentração em torno dos pokestops e dos ginásios para batalhas delineiam o modo como o espaço é utilizado pelos jogadores, que o vivencia presencial e digitalmente, com esses dois âmbitos caracterizando a experiência corporificada em que não há uma ruptura entre a materialidade e a realidade aumentada para fazer este espaço urbano como local de lazer e sociabilidade.

É uma experiência corporificada porque é com o corpo que os jogadores percebem o Parque Parahyba 1 e as práticas de jogo, bem como constrói as nuances entre ambos, elaborando concepções de modos de estar na cidade, de experienciá-la através do lazer, de relações estabelecidas no jogo e que o ultrapassam, tornando amizades para além do Pokémon Go. O que leva a última característica indicada por Hina, a internet como cotidiana e, por isso, difícil de separá-la da existência dos sujeitos na contemporaneidade. A presença cada vez maior na vida, com usos para situações variadas - de mobilização, trabalho, lazer, religiosidade, cidadania, ação social e outros - que promove uma vivência

imersa para além do presencial e do digital, centrado na conexão entre ambos. Assim, os sujeitos são um corpo situado histórica e socialmente que sentem e co participam dos processos na internet, que é não somente corporificada, mas também incorporada e cotidiana.

Acionando a internet para o uso do jogo, praticado em uma espaço urbano escolhido como o melhor para o encontro e a jogabilidade, tanto pelo tamanho enquanto pela sua centralidade no bairro e pelo sentimento de segurança que promove, os jogadores criam forma de ocupar e transitar na cidade e uma sociabilidade imbricada nas diversas dimensões em que estão submersos, nas trocas de mensagens no âmbito digital, na interação face a face no âmbito presencial, e na interconexão das duas nas jornadas do jogo. Nesta perspectiva, pensar a cidade na contemporaneidade traz o digital como uma instância importante, pois relaciona-se ativamente com os atores e sua vivência, sendo parte dos modos de transitar, ocupar e habitar na cidade.

As plataformas digitais do jogo e do WhatsApp são usadas para a manutenção do contato entre os jogadores, para marcar os pontos e horários de encontros, os trajetos pelo Parque e, sobretudo, para condicionar as interações digitais entre os usuários. Espaços são delimitados, escolhidos e vivenciados na interconexão entre o presencial e o digital, de conhecimento corporificado na distribuição geográfica da cidade e, principalmente, na fabricação de mapas simbólicos em que o âmbito digital é acionado para conhecer, redescobrir e construir, configurando o fazer cidade por este grupo de jogadores.

Fazer que é fabricado na experiência de interconexão entre o presencial e o digital, com os dispositivos tecnológicos presentes nas mãos dos jogadores, que circulam e experienciam a cidade conectados à internet. Estamos lidando com um grupo que dispõe de condições materiais para estar presente no âmbito digital e desenvolver as práticas do jogo, como a detenção de um smartphone e de acesso à internet, e que fundamentam essas práticas na vivência local (Machado, 2017). É a partir do bairro do Bessa, com foco no Parque Parahyba 1, que os jogadores se localizam e elaboram continuamente formas de ocupar este espaço urbano, com a plataforma do jogo e da rede social se apresentando não apenas como meio de mediação, mas como instância autêntica e criadora de formas de interagir e redescoberta da urbe.

Práticas do jogo e práticas do espaço

O Parque Parahyba 1 tem uma extensão propícia para a jogabilidade do Pokémon Go, sua dimensão geográfica permite a execução de pequenos, médios e longos circuitos de caminhada para a caça e o treinamento de pokémons, bem como dispõe de locais diversos para a instalação de pokestops, como os playgrounds, a biblioteca ao ar livre, os bancos para descanso, as árvores que oferecem sombra em períodos de sol a pique. Além das quadras - e também o playground - para a composição de ginásios de batalhas, aproveitando os aparelhos/equipamentos e serviços do Parque para desenvolver a prática do jogo.

O grupo de jogadores que se reúnem no Parque geralmente moram no bairro do Bessa ou em bairros circunvizinhos e se encontram mensalmente para o dia da comunidade, um encontro entre os jogadores do grupo de whatsapp Pokémon Go - Bessa, que ocorre no sábado ou domingo para caçar um pokémon principal escolhido pelo jogo, com enorme possibilidade de encontrar essa criatura em sua versão shiny¹¹, de modo a aumentar a coleção de pokémons raros. O encontro é organizado pelo grupo no WhatsApp, planejando o horário e o local no Parque para se reunirem e exercitar as práticas do jogo, capturar a criatura escolhida e batalhar.

Os dias corriqueiros também são utilizados para as práticas de jogo individuais ou coletivos, com jogadores reunidos para a jornada com outros membros do grupo e capturar, treinar pokémons e, principalmente, participar de batalhas coletivas para enfrentar as criaturas. Nessas situações os jogadores utilizam o WhatsApp para informar que estão no Parque ou mesmo para planejar as idas, ofertando caronas para aqueles que residem mais distante e no trajeto a ser percorrido, ou combinando pontos de encontro para ir caminhando até o Parque e nesse curso iniciam a jornada do jogo. Não é somente nos dias da comunidade que os jogadores se reúnem, apesar desses dias contarem com uma participação mais expressiva.

A organização para raides (batalhas coletivas) acontece da seguinte forma: alguém que está perto de um local com um pokémon raro avisa aos outros através do grupo. Em seguida abre-se uma lista onde é especificado o local e o horário exato do começo da batalha. Nessa lista deve constar os nomes de todos os jogadores disponíveis para a batalha naquele momento. Em seguida, todos eles se encontram de forma presencial para

¹¹ Pokemons shiny são uma variação de um pokémon específico de uma cor diferente da que foi originalmente desenvolvido.

juntos tentar vencer o pokémon que domina o ginásio. O grupo, atualmente com 70 participantes, se mobiliza para selecionar os jogadores à disposição e próximos ao local.

Os jogadores que residem nas redondezas do Parque e o ocupam para caminhadas diárias com animais de estimação, exercícios físicos, peladas na quadra esportiva e passeios com as crianças também aproveitam esses momentos para realizar as jornadas. Nessas situações jogam sozinhos, mas também encontram outros jogadores pelo Parque, sejam eles conhecidos ou não, mas que se reconhecem pela forma de uso do smartphone, sempre à mão e enquadrando o espaço para executar a jogabilidade do Pokémon Go. O que não necessariamente implica em se juntar ao outro jogador, mas também não exclui a possibilidade de aumentar a rede de contatos no jogo.

As formas de jornadas individuais, em que o jogador aproveita seus trânsitos pelo Parque e pela cidade para as práticas de jogo, dispõe da maneira mais acionada pelos jogadores por implicar em caçadas e maximizar a experiência (Souza, 2020), o que resulta em tipos de jornadas. Tanto nas individuais quanto nas coletivas, quando há um planejamento para que o encontro aconteça ou quando o jogador se reúne com outros que estavam no espaço, as jornadas indicam uma relação com a urbe: de ocupar um Parque próximo, familiar e seguro, de transitar pelos trajetos cotidianos incorporando o interesse nas jornadas, de ampliar o mapas de conhecimento da cidade ao frequentar novo espaço indicados por outros jogadores por propiciar a captura de pokémons raros e itens de evolução. A prática do jogo acaba configurando a prática dos espaços, os modos de transitar e ocupar o urbano.

A relação dos jogadores com a cidade é permeada, portanto, por três elementos: a) o lazer, com usuários que não estão necessariamente preocupados em completar os objetivos do jogo, mas de interagir com o espaço e outros jogadores a partir das atividades proporcionadas pela plataforma; b) a expansão do mapa do jogo, com a ampliação do trajeto pela cidade e a interação com usuários mais antigos para obter conselhos de evoluir mais rapidamente e encontrar espaços urbanos com mais incidência de pokémons raros e pokestops; c) o comprometimento assíduo com o jogo, dispõe de horas diárias com treinos e competições, se aproximando da lógica do jogador como uma espécie de atleta (Souza, 2020, p. 51).

A forma como o jogador se relaciona com o jogo indica a maneira como o mesmo interage com a cidade, no espaço urbano do Parque Parahyba 1 é possível encontrar essas diferentes intencionalidades dos jogadores ao utilizarem o Pokémon Go. Espaço de ampla

dimensão geográfica para o deslocamento, com pokestops distribuídos por sua extensão, ginásios para as competições e uma sensação de segurança que fomenta a permanência dos jogadores na localidade são os elementos que caracterizam o Parque como de interesse para a prática do jogo. Esta, por sua vez, está intimamente relacionada às práticas do espaço devido a continuidade entre a materialidade da cidade e a realidade aumentada do digital, com os pokestops recebendo o nome dos próprios locais em que estão fixados.

Marcar um encontro na biblioteca - ao ar livre -, capturar um pokémon no parCão - quadra para cachorros -, treinar na quadra de futebol, são alguns dos exemplos que podem ser apontados para indicar como o espaço é percebido na relação com o jogo. Os elementos do jogo estão vinculados aos equipamentos urbanos, aos espaços e aos serviços na cidade, integram esses instrumentos cotidianos na vida dos cidadãos, sejam eles jogadores ou não, se distribuindo nos diversos espaços da capital paraibana. O Parque Parahyba 1 apreende alguns desses pokestops e ginásios disponibilizados no mapa do jogo, mantendo um equilíbrio com outros espaços na cidade já que a lógica das jornadas é transitar por vários locais.

Nesta disposição do jogo na cidade, o Parque é bem utilizado pelos moradores, que são jogadores, do bairro do Bessa, do Jardim Oceania, do Aeroclube e de demais bairros circunvizinhos, com uma maior presença e movimentação nos períodos de final da tarde e início da noite. É comum encontrar núcleos familiares inteiros jogando juntos enquanto fazem longas caminhadas no Parque, tanto em dias ordinários quanto em dias da comunidade, que duram em torno de seis horas. Os jogadores estão sempre dispendo de um, ou mais, aparelhos tecnológicos de smartphones enquadrando o espaço do Parque, projetando na tela a realidade aumentada dos gráficos do jogo. reunidos em torno do parCão, da biblioteca ao ar livre ou da quadra, assim como caminhando pelas ciclovias e o calçadão que o circula.

O local da quadra, utilizado para a prática de esportes por grupos de homens, principalmente, ganha uma nova significação com o pokestop recebendo mais frequentadores não interessados na prática esportiva, mas na prática de jogo do Pokémon Go. Os jogadores se reúnem no entorno da quadra para conseguir itens disponíveis no nível do avatar do jogador e para encontrar pokémons, fomentando a continuação da jornada pelo Parque e pela cidade. Esses trajetos, inclusive, são indicados por alguns jogadores como atribuição do jogo para uma vida mais ativa em exercícios físicos de caminhadas, já que para evoluir no jogo é necessário a constante locomoção para

encontrar pokémons, especialmente em dias da comunidade com a possibilidade de captura de shiny.

Pokémons também aparecem nos ginásios, os locais que apreendem esse elemento do jogo estão situados no entorno do Parque, como modo de não centralizar diversos serviços em um único espaço. Os jogadores são estimulados a conhecerem as redondezas do Parque Parahyba 1, a transitar entre espaços urbanos, não se fixar em apenas um, e nesse trajeto encontram mais serviços, pokémons e jogadores, desvendando o mapa do jogo e da cidade. O espaço urbano, assim, é praticado pelos jogadores em relação a prática do jogo, ao menos no caso do Parque Parahyba 1, com locais a princípio destinados ao esporte, aos pets, a leitura de livros, a brincadeira das crianças e ao consumo se tornando, também, locais onde os jogadores param para obter itens e pokémons, para treinar as criaturas, para batalhar e para conversar com outros usuários.

Jogadores sozinhos ou em grupos, parados nos locais do Parque que estão vinculados ao jogo ou transitando pela localidade nos seus arredores, sempre com o smartphone em mãos. Essa é uma cena comum aos transeuntes do Parque Parahyba 1 a partir do final da tarde, como o clima ameniza pelo pôr do sol, o dia de trabalho e estudos está sendo finalizado e os cidadãos deslocam-se de suas casas para este espaço urbano para caminhar, participar de uma pelada, levar os pets ou as crianças para um passeio, aproveitando a oportunidade para a prática do jogo. Com ênfase para aqueles que saem de casa exclusivamente para jogar e com isso transitam pelo Parque e param vez ou outra em locais de pokestops e ginásios.

Os jogadores se relacionam com o espaço urbano e com outros usuários da plataforma Pokémon Go que encontra nas jornadas ou que conhece previamente, se unindo a eles em batalhas coletivas para derrotar pokémons nos ginásios ou em trajetos para capturar novas criaturas, (re)descobrimo a urbe. É estabelecido, portanto, uma relação na e com a cidade a partir do jogo, estimulando o jogador a se aventurar no urbano em busca de pokémons, de batalhas e de outros jogadores, como no anime que o inspira. Nesse processo os jogadores interagem individual e coletivamente com a cidade, mas se apoia em espaços específicos construídos como uma espécie de pedaço (MAGNANI, 2002), onde se reúnem enquanto grupo para o dia da comunidade e ocupam corriqueiramente nos dias ordinários.

É nesse sentido que o Parque Parahyba 1 se constitui como um tipo de espaço principal na gama de espaços urbanos apreendidos no mapa do jogo, produzindo uma

cidade de João Pessoa através do Pokémon Go, que fomenta formas de transitar e ocupar esta urbe. Dessa forma, podemos perceber a utilização dos espaços urbanos por intermédio do jogo, tratando o espaço no digital como uma extensão do espaço físico e não uma sobreposição, onde a materialidade da cidade e a realidade aumentada do digital se expressam de forma direta. O jogo fez com que esses grupos de pessoas tenham um olhar diferente sobre a própria cidade e seus espaços, principalmente baseados na ótica do lazer, mas não somente, reinventando as formas de ocupar e circular na capital paraibana.

Considerações finais

As cidades são pulsantes e as formas de transitar, ocupar e habitar são plurais e dinâmicas, por vezes se aproximando ou distanciando, negociando ou disputando maneiras de ser e estar, de fazer a cidade. Esta construção é pensada enquanto um movimento contínuo produzido pelos atores urbanos, que na contemporaneidade apreendem a tecnologia nesse processo de fabricação, uma vez que está significativamente presente na infraestrutura da cidade e na vida cotidiana dos cidadãos.

Atentar para o processo de construção ressalta a perspectiva teórico-metodológica que evita uma definição a priori de apreensão da cidade como um instrumento de análise antropológica. Assim como Agier (2015), propomos refletir o movimento constante de construção dos espaços na cidade a partir dos atores urbanos, que configuram modos de viver, transitando entre espaços e os ocupando, bem como construindo lugares e habitando.

O âmbito digital, com ênfase para plataformas do Pokémon Go e do WhatsApp, contribuem ativamente para a produção de repertórios plurais de lazer e sociabilidade na cidade. Repertórios que são apreendidos enquanto modos de fazer cidade, de ocupar e transitar, sendo essas construções configuradas em sentidos locais, de vivência no presencial que permeia o digital. Esta concepção da cidade enquanto um fazer permanente é pensada a partir do grupo de jogadores do Pokémon Go, que redescobrem a urbe através da proposta do jogo de jornadas nos espaços urbanos em busca de pokémons e itens para aumentar a experiência.

O grupo composto por jogadores que se reúnem no Parque Parahyba 1, no bairro do Bessa, Zona Norte da capital paraibana, tece formas de práticas do espaço relacionadas às práticas do jogo. O espaço é ocupado para o encontro de pares e realizações das

jornadas, em que o aplicativo Pokémon Go é um elemento participativo nas produções desse grupo na redescoberta e ocupação do Parque Essa redescoberta é orientada pela interconexão entre o presencial e o digital, em que o trânsito pelo espaço é realizado com o uso do smartphone para exercício do jogo, que sobrepõe seu mapa ao mapa da cidade.

A sobreposição de mapas indica a experiência de relacionar a materialidade da cidade, sentida presencialmente, com a realidade aumentada, sentida digitalmente, construindo uma continuidade entre os dois âmbitos na formação de uma experiência corporificada na urbe que está interligada com o digital. Os dispositivos tecnológicos, a internet e o digital emergem como fundamentais para a configuração de maneiras de ser e estar na cidade, com práticas cotidianas sendo produzidas e combinadas no presencial e no digital.

Essa circunstância de ubiquidade entre o presencial e o digital configura processos diferenciados de fazer a cidade, com os grupos desenvolvendo formas de praticar o espaço na contemporaneidade a partir de um jogo disponível para aparelhos smartphone e que estimula os usuários a se aventurarem pela cidade em jornadas por pokémons. Assim, a consideração dessa interconexão entre presencial e digital traz complexificação teórico-metodológicas para os estudos urbanos em antropologia, uma vez que o digital desponta como uma instância significativa no cotidiano dos atores urbanos.

Esta reflexão atenta para a importância de considerar as construções dos atores urbanos, seguindo seus movimentos e fluxos nas produções de ser e estar na cidade, com desdobramentos para além do presencial. A preocupação teórico-metodológica para análise de grupos urbanos contemporâneos deve comunicar-se com a maneira como os atores se situam e movimentam (Diógenes, 2015). Este texto, portanto, não se constitui com conotação conclusiva, estamos mais interessadas em fomentar reflexões em torno das bricolagens que recriam os caminhos analíticos da aventura antropológica nos estudos no urbano, apreendendo o âmbito digital e sua interconexão com o presencial como um elemento que complexifica e dinamiza práticas de pesquisa.

Referências

AGIER, Michel. *Antropologia da cidade*: Lugares, situações, movimentos. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.

AGIER, Michel. Do direito à cidade ao fazer-cidade: o antropólogo, a margem e o centro. *Mana*, p. 483-498, 2015.

ARAÚJO, Mateus Augusto de. 2014. *O urbano na produção da favela do Timbó – João Pessoa: Regularizar os espaços para valorizar a cidade*. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Programa de Pós-Graduação em Geografia Humana, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

CAMPOS, Ricardo Bruno Cunha. *Vivendo o espaço urbano: sociabilidade e apropriações no cotidiano da Praça do Caju em João Pessoa - PB*. Dissertação (Mestrado em Sociologia). João Pessoa: PPGS/UFPB, 2010.

CAMPOS, Ricardo Bruno Cunha. *Medo e violência na cidade: imagens, discursos e sociabilidade nas praças de João Pessoa - PB*. Tese (Doutorado em Sociologia). Natal: PPGS/UFRN, 2014.

DIÓGENES, Glória. A arte urbana entre ambientes: “dobras” entre a cidade “material” e o ciberespaço. *Etnográfica - Revista do Centro de Investigação em Antropologia*, v. 19 (3), p. 537-556, 2015.

FELIX, Carla Baines. Territórios proibidos: mídia e subjetividade na favela da Maré. In: XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2009, Rio de Janeiro. *Anais do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*. Rio de Janeiro: Intercom, 2009, p. 1-14.

HANNERZ, Ulf. *Explorando a cidade: Em busca de uma antropologia urbana*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

HINE, Christine. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana. *Cadernos de Campo*, v. 29, n. 2, p. 1-42, 2020.

KOURY, Mauro Guilherme Pinheiro. O local enquanto elemento intrínseco da pertença. In: LEITÃO, Cláudia (Org.). *Gestão Cultural: significados e dilemas na contemporaneidade*. Fortaleza: Banco do Nordeste, p. 75-87, 2003.

KOURY, Mauro Guilherme Pinheiro. *De que João Pessoa tem medo? Uma abordagem em Antropologia das Emoções*. João Pessoa: Editora Universitária; Edições GREM, 2008.

KOURY, Mauro Guilherme Pinheiro. Cultura emotiva e sentimento de medo na cidade. *Documentos de Trabajo del CIES*, n. 8, pp. 6-36, 2017.

KOURY, Mauro Guilherme Pinheiro. Os homens comuns pobres na expansão do núcleo urbano de João Pessoa, PB: a periferação da cidade. *Sociabilidades Urbanas - Revista de Antropologia e Sociologia*, v. 2, n. 5, pp. 15-28, 2018.

LAVIERI, João Beto; LAVIERI, Maria Beatriz Ferreira. *Evolução da estrutura urbana recente de João Pessoa – 1960/1986*. Textos UFPB/NDIHR, n. 29, pp. 01-67, 1992.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Mônica. A teoria da antropologia digital para as humanidades digitais. *Z Cultural - Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea*, Ano XII, 02, 2017.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. Da periferia ao centro: Pedacos e trajetos. *Revista de Antropologia*, v. 35, p. 191-203, 1992.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 17, n. 49, 2002.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. No meio da trama. A antropologia urbana e os desafios da cidade contemporânea. *Sociologia, Problemas e Práticas*, n. 60, pp. 69-80, 2009.

MONTEIRO, Silvana Drumond. O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. *DataGramaZero - Revista de Ciência da Informação*, v. 8, n. 3, p. A03, 2007.

PARK, Robert Ezra. A cidade: Sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano. In: VELHO, Otávio Guilherme (Org.). *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, p. 25-66, 1967.

PITA, Ana Luiza Lima Rodrigues. *Segregação urbana e organização socioespacial: Um estudo da Comunidade do Timbó*, em João Pessoa-PB. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2012.

PONTES, Williane Juvêncio. A cidade de João Pessoa sob a ótica dos medos corriqueiros: configurações urbanas, sociais e emocionais. *Revista Ciências da Sociedade*, v. 2, n. 3, pp. 95-125, 2018.

PONTES, Williane Juvêncio. *Transformando o espaço em lugar: Uma etnografia sobre a Comunidade do Timbó*, João Pessoa - PB. Recife: Edições Grem-Grei, 2021.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio Guilherme. *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, 2ª ed, pp. 11-25, 1973.

SOARES, Cristiane Leal Rodrigues. *A violência da segregação. Uma etnografia da Comunidade do Timbó localizada no bairro de Bancários em João Pessoa/PB*. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2009.

SOUZA, Raissa Taimilles Valério Paiva de. *Novas jornadas entre o espaço físico e o virtual: A resignificação dos espaços através do Pokémon Go*. Dissertação (Mestrado em Antropologia). João Pessoa: PPGA/UFPB, 2020.

VELHO, Gilberto. Projeto, emoção e orientação em sociedades complexas. In: VELHO, Gilberto. *Individualismo e cultura: Notas para uma antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro: Zahar, pp. 13-37, 1980.

WEIL, Simone. *L'enracinement*. Prélude à une déclaration des devoirs envers l'être humain. Paris: Les Éditions Gallimard, 1949.

WIRTH, Louis. O urbanismo como modo de vida. In: VELHO, Otávio Guilherme. *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, 2ª ed, pp. 90-113, 1973.