

Mestrando: Matheus Severo Ramos

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Dutra Gomes

Título da Dissertação: O concreto e o digital reunidos em um lugar: Encontros dos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife

RESUMO

Com o surgimento do jogo Pokémon GO, em 2016, novas possibilidades de ter contato com o lúdico surgiram. Se tornou possível pessoas estarem jogarem nesta plataforma digital em paralelo a atividades em uma dimensão concreta e material. Além disso, através da proposta do jogo de fazer as pessoas percorrem os espaços das cidades, vivenciando-as, em busca dos chamados Pokémons, muitos jogadores ganharam a oportunidade de se aproximar ou reaproximar de suas cidades. Somado a isto, com os eventos do jogo conhecidos como dias comunitários, encontros entre jogadores nos espaços públicos se tornaram mais recorrentes. No Recife, o Bairro do Recife se tornou um dos principais pontos de encontro destes jogadores, de maneira mensal. A partir deste contexto, o presente trabalho se propôs a compreender como os jogadores de Pokémon GO desenvolvem sentidos de lugar com o Bairro do Recife, a partir dos encontros em dias comunitários. Esta pesquisa foi construída por meio de revisão bibliográfica a respeito de conceitos como geofricidade, ciberespaço e lugar; observações empíricas dos encontros dos jogadores; além de diálogos com estes sujeitos através de entrevistas semiestruturadas com pautas. Com a realização desta pesquisa, se tornou possível compreender como os jogadores de Pokémon GO se relacionam com o Bairro do Recife a partir dos encontros, de maneira que através da entrega ao lúdico, significam os espaços vivenciados durante as estas atividades, os tornando lugares de confraternização.

Palavras-chaves: Geofricidade, Sentido de lugar, Lúdico, Ciberespaço.