

POKEMÓN GO E A GAMIFICAÇÃO

XXV Encontro de Extensão

Ramila Silva Paixao, Rômulo Cunha da Silva Júnior, Bárbara Dezidorio Matos, Francisco Honório de Almeida Neto, Lizandra Karen de Oliveira Rodrigues, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

O Laboratório de Brinquedos e Jogos (LABRINJO) está inserido dentro do programa de extensão Centro de Estudos Sobre Ludicidade e Lazer (CELULA). Sob a coordenação do Professor Doutor Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida, o LABRINJO tem dentre os seus objetivos possibilitar ações de mediação lúdica com jovens e adultos, fomentando o aprendizado sobre a cultura do brincar, da brincadeira e do jogo nos contextos regionais, nacionais e internacionais através de interação com o acervo lúdico do laboratório. O projeto também visa estudar as manifestações lúdicas dentro da sociedade desde das mais tradicionais às mais contemporânea. Por esta razão, vemos na grande expressividade do Pokémon Go um objeto de estudo. Pautado nesta dimensão, ao Pokémon Go aplicamos o conceito de gamificação, o qual ainda não apresenta definição exata dentre seus estudiosos, mas vem sendo compreendido com a aplicação de elementos, mecanismos e dinâmicas no contexto fora do jogo. Assim, percebemos que o jogo digital promove a interação entre os jogadores, o ambiente e a atividade motriz, visto o seu caráter de realidade aumentada (RA), que é a interação do mundo virtual com o real. Dessa forma, ao observarmos os jogadores, verificamos uma maior interação entre os jogadores entre si e com os espaços públicos, apesar de ser um aplicativo para uso individual, há a formação de grupos diversificados e com crescente número de usuários de diversas faixas etárias.

Palavras-chave: Pokémon go. gamificação. jogo.