

POKÉMON GO E SEU IMPACTO SOCIAL

Allan Gois¹
Antônio Carlos¹
Isabele Loyola¹
Lucas Paiva¹
Ygor Mortari¹
Zainab Alhamwi¹
Rosângela M. C. Bonici²

Resumo:

O mundo tecnológico está presente de forma crescente em todo lugar, atingindo principalmente jovens e adolescentes. Baseando-se nessa perspectiva, a Niantic Inc. desenvolve um novo jogo eletrônico free-to-play de realidade aumentada voltado para smartphones denominado Pokémon GO. Lançado inicialmente no Japão, ganhou um grande número de seguidores virando uma febre mundial em poucos dias. Sendo um jogo baseado em realidade virtual, que foi adequado ao mundo real com a colaboração do Google Maps. Em outras palavras, o jogo tem acesso a localização real do jogador juntando assim dois mundos através do smartphone permitindo a ele ser um mestre Pokémon. Não considerando apenas a diversão que o jogo proporciona, muitos o utilizam como forma de escapismo social, abrindo mão de fazer atividades que o interajam com o mundo e as pessoas ao seu redor.

Palavras-chave: Pokémon GO; Realidade Aumentada; Impacto Social; Tecnologia.

Abstract:

The technological world is increasingly present everywhere, reaching young people and adolescents. Based on this perspective, Niantic Inc. develops a new, free-to-play, augmented reality game for smartphone devices called Pokémon GO. Launched initially in Japan, it gained a large number of followers becoming a craze worldwide in a few days. It's a location based game adapted to the real world with the collaboration of Google Maps. Basically, the game has access to the real location of the player, joining two worlds through the smartphone allowing him to be a Pokémon master. Despite the fun that the game provides, many players use it as a form of social escapism, giving up doing activities that help to interact with the world and people around.

Key words: Pokemon GO; Augmented Reality; Social Impact; Technology.

¹ Graduandos no curso de Tecnologia em Comércio Exterior na Faculdade de Tecnologia da Zona Leste (FATECZL).

² Professora orientadora do projeto

1. INTRODUÇÃO

Pokémon GO é um jogo eletrônico free-to-play de realidade aumentada voltado para smartphones. Foi criado com base na franquia Pokémon que atraiu milhões de fãs no fim dos anos 90, mantendo grande parte de suas características. Teve como seu desenvolvedor a empresa Niantic Inc. em parceria com a The Pokémon Company. Foi lançado oficialmente dia 6 de julho de 2016, sendo disponibilizado no Brasil dia 03 de agosto. O jogo está disponível apenas para plataformas iOS e Android. O tema foi escolhido baseado na repercussão social e econômica causada pelo jogo, que levou a vários acontecimentos nas vidas das pessoas, tanto positivos quanto negativos. Além do grande número de pessoas que demonstraram o interesse no jogo, e aguardavam ansiosamente o seu lançamento em território nacional.

A partir do tema definido, os principais objetivos nos resultados da pesquisa, tem por finalidade evidenciar as mudanças no cotidiano dos jogadores, identificar o motivo da grande procura do jogo, analisar o aumento dos gastos dos jogadores, bem como avaliar as vantagens e desvantagens para a economia.

Toda e qualquer pessoa que tenha tido um único contato e que já foram expostas ao jogo de alguma forma, seja através de sua própria experiência como também a impressão de outros usuários ou notícias da mídia de grande e pequena circulação como televisão ou internet, constituída por 250 pessoas. Técnica de amostragem: Amostragem casual ou aleatória simples.

2. POKÉMON GO

2.1. Histórico da Franquia

A história da franquia de Pokémon data de duas décadas, tendo os jogos de sua primeira geração lançados em 1996 para o console portátil Game Boy no qual era possível treinar, trocar e batalhar com 151 das criaturas. O sucesso do jogo no Japão foi tão grande e o jogo vendeu tantas cópias que a franquia logo expandiu para outras plataformas e mídias, como um jogo de cartas com suas próprias regras que foi desenvolvido no mesmo ano e tendo em 1997 o lançamento de uma série animada estreando o jovem ficcional chamado Ash Ketchum em sua jornada para se tornar um mestre Pokémon.

Antes dos jogos serem lançados para o resto do mundo, o grupo responsável por realizar a localização – adequação do jogo para determinada cultura e língua,

temendo que o design infantil não tivesse apelo no Ocidente, propuseram uma mudança, que foi negada. Foram lançadas então as versões Red e Blue nos Estados Unidos em 1998 e a aceitação foi tão bem-sucedida que os jogos logo se espalharam pelos países ocidentais. Com a chegada do anime traduzido para o inglês, a franquia Pokémon se tornou popular entre as crianças e jovens da época, causando um aumento na venda de todos seus produtos e brinquedos correlatos.

Contando individualmente, existem atualmente 24 jogos que foram lançados ao longo de sete gerações, em cada geração é lançada em torno de 100 a 150 novos Pokémon para cada região, somando no total de mais de 700 monstros, cada qual com a sua especialidade e habilidade.

2.2. Mecânicas do Jogo

Pokémon GO é um jogo de realidade aumentada para plataformas mobile que consiste na busca emplacada pelos jogadores por monstros em locais na vida real. Diferente dos jogos convencionais da série Pokémon lançados para os consoles portáteis, Pokémon GO projeta o jogo em mapas reais, não se limitando mais ao universo 2D e favorecendo a imersão do jogador, que tem à sua disposição um mundo aberto para explorar, diferente da narrativa original que pré-determinava o caminho que o jogador faria através de cidades e ginásios. Em comparação com o tradicional RPG com sistema de batalha por turnos, variações de ataques, pontos de vida, dano infligido, fator elemental (água, fogo e planta) entre outros, a mecânica de Pokémon GO consiste num sistema de combate e RPG simples e de fácil assimilação no qual o jogador avança os níveis obtendo pontos de experiência adquiridos através da captura dos monstros.

2.3. O valor da franquia Pokémon

A edição da revista japonesa Otona Fami de 2009, trouxe como matéria de capa uma análise com números da franquia Pokémon, uma das mais bem sucedidas da Nintendo. Segundo a publicação, 1 trilhão de ienes (algo em torno de 20 bilhões de reais) em bens da marca já foram vendidos no Japão - número que inclui jogos, cartas, desenhos, filmes e outras mercadorias oficiais. O valor dobra se somado com as vendas ao redor do mundo, alcançando 2 trilhões de ienes.n

Fatec Zona Leste

Dois investimentos destacam-se: os dois Boeing 747s com temas de Pokémon da All Nippon Airways e o Rally de Estampas Pokémon, evento que acontece anualmente pelas estações de metrô de Tóquio, responsáveis por 2 e 4 bilhões de ienes de renda, respectivamente (39 e 78 milhões de reais).

Ao todo mais de 190 milhões de jogos Pokémon já foram vendidos, sendo que 130 milhões destas vendas são referentes à RPGs da série - números que colocam a franquia como a segunda mais bem sucedida da história.

A série de animação é exibida em 74 países atualmente, composta por 620 episódios televisivos e 12 longa-metragens, esses somam 55,8 bilhões de ienes no Japão. O jogo de cartas, Pokémon TCG, está disponível em 40 países diferentes. De acordo com o último levantamento da Nintendo, 14 bilhões de cartas já foram vendidas desde o lançamento do TCG em 1996.

3. POKÉMON GO E SEUS EFEITOS SOCIAIS

O jogo, através da tecnologia GPS dos celulares, estimula a movimentação de seus participantes pela cidade em que vivem, onde a cada nova aparição de pokémons o celular vibra. Os jogadores também podem conquistar ginásios pokémons e defendê-los de seus adversários.

3.1. Características Ruins

Um dos problemas decorre diretamente disso, através de uma escolha arbitrária, o jogo escolhe certos pontos e regiões para a aparição de pokémons e ginásios, nos EUA diversas casas e igrejas tornaram-se pontos de batalha no jogo, causando a circulação de jogadores. No Paraná, um jovem foi atropelado enquanto tentava capturar um Pokémon. Outros dois caíram em rio e lago em Curitiba. Empolgada com a caça, uma adolescente se arriscou perto do barranco de um rio, quando escorregou e caiu no canal. O outro caso aconteceu em um parque no qual o adolescente estava tentando capturar mais um Pokémon para sua coleção, quando se distraiu e caiu dentro do lago, ele foi socorrido por algumas pessoas que estavam próximas ao local. Os três treinadores Pokémon paranaenses passam bem. Pontos turísticos ganham uma preferência maior na seleção como pontos de batalhas, fazendo que alguns treinadores pokémon (alcunha dada aos jogadores)

ultrapassassem limites estipulados. Um memorial ao holocausto gerou polêmica, quando seu interior foi preenchido com pokémons, levando os visitantes a perderem o foco na visitação e focarem no jogo, o que aumentou a polêmica foi que, os pokémons lá disponíveis, eram Koffings, criaturas que expõem gás tóxico e venenoso.

A questão da segurança é um importante alvo de debate, o jogo reitera, logo quando iniciado “Lembre-se de sempre estar alerta! Esteja atento às suas proximidades!”, mesmo assim inúmeros jogadores exploram lugares desconhecidos de suas cidades.

Durante as primeiras semanas após o lançamento, foram reportados casos de roubos e um cadáver em regiões desoladas. A distração é tanta que um jogador canadense quase foi preso por cruzar a fronteira entre seu país e os Estados Unidos. Para amenizar as ocorrências, órgãos policiais constantemente emitem alertas de segurança.

Problemas de privacidade também foram relatados, se não corrigidos, o jogo acessa, irrestritamente a conta pessoal do jogador, dando acesso à leitura, envio, exclusão de e-mails. Tal aval, se não corrigido manualmente pelo usuário em configurações de privacidade do Gmail, permanece despercebido e suscita discussões em relação à quantidade de exposição a que nos submetemos diariamente de maneira inconsciente. Isso levanta a questão, de que o jogo capaz de rastrear deliberadamente nossa circulação pela cidade, além de ter acesso à câmera dos nossos celulares. Paranoias dignas de George Orwell, foram cogitadas, levando alguns países a bloquear o jogo, e fazendo alguns órgão governamentais, como a CIA, a lançarem uma “cartilha” do jogador abordando coisas como: “Evite jogar em áreas em que não queira ser geo-rastreado”, “utilize um nome de treinador que não possa ser associado a você”, “crie uma conta descartável no Gmail” e “ao ativar a câmera, esteja ciente de placas de ruas e veículos ao redor”.

3.2. Como Pokémon GO está ajudando as pessoas

“Eu tenho problemas de motivação desde que tenho nove anos e desenvolvi uma depressão severa. Depois disso, quando tinha 15, desenvolvi estresse pós-traumático devido a uma relação abusiva que me deixou completamente sociofóbica e mal conseguindo deixar minha casa”, disse uma garota de 18 anos ao “BuzzFeed”. “Assim que baixei o Pokémon Go

consegui sair de casa, caminhei por horas e percebi que estava aproveitando isso.”

Desde o lançamento do jogo, relatos de caos como esse foram, postados em redes sociais. Pokémon GO, ironicamente, vai contra a premissa dos outros jogos da franquia. Os primeiros jogos, lançados para videogames, mantinham as pessoas em suas casas.

Segundo o psicólogo David Wang, mesmo o jogo causando esse efeito, apresentava um lado positivo, “Qualquer jogo que crie uma comunidade virtual pode gerar dependência, mas pode também criar uma possibilidade social mais confortável para pessoas que têm dificuldade em se relacionar.”, constatando que mesmo essa pequena interação poderia tornar-se algo maior.

Ele ainda aponta inúmeros outros benefícios que podem ser conquistados com o jogo, entre eles, os exercícios, o jogador é coagido a sair de sua casa, colocando o jogador em uma “jornada”, dando a sensação de que está ganhando algo com isso. Wang concorda, “O jogo pode ter um impacto mais imediato em pessoas que têm depressão, fobia e ansiedade, não cura nada exatamente (nada realmente cura), mas estar lá fora no sol e talvez sair para uma caminhada com um amigo ou dois enquanto se pega alguns Pokémon soa como algo que ajuda”.

Claramente Pokémon GO não foi desenvolvido para tratar pessoas com depressão, mas com certeza poderemos aproveitá-lo também dessa maneira. Ele ainda é muito recente para ter seus benefícios cientificamente analisados por especialistas. Porém, o fato de jogadores que sofrem de depressão são encorajados a saírem de casa, caminhar, conversar com outras pessoas e explorar o mundo que está ao redor deles, isso já abre as portas para futuros melhores.

4. IMPACTO ECONÔMICO DO JOGO

Muito se tem ouvido, recentemente, acerca do fenômeno Pokémon GO, que se fez querido por mais de 350 milhões de jogadores ao redor do mundo. Entretanto, o sucesso não se fez presente apenas entre jogadores e fãs, mas também chamou alarmante atenção ao mundo dos negócios. A princípio, a Nintendo, empresa desenvolvedora de jogos, nos primeiros dez dias após lançamento do jogo, teve acréscimo em 114,04% em suas ações e títulos, fazendo com que sua capitalização duplicasse atingindo em torno de 3,9 trilhão de ienes, quando uma semana e meia

Fatec Zona Leste

antes, estavam em torno de 2 trilhões. Porém, algumas semanas após o estouro no game no mundo, e grande aumento nas ações da empresa, a Nintendo fez pronunciamento destacando que a Pokémon Company, co-desenvolvedora do jogo, é uma filial da qual a Nintendo detém apenas 32% de participação, notícia que deu início a queda de 17,72% de suas ações. Apesar de quadro “montanha russa” para a Nintendo, por outro lado, a empresa desenvolvedora, e a dona da franquia Pokémon, Niantic e The Pokémon Company, obtiveram excelentes resultados com o jogo. No primeiro mês de lançamento, Pokémon GO gerou em torno de US\$ 10 milhões em receitas diariamente nas lojas App Store e Google Play em todo o mundo, de acordo com a empresa de inteligência App Annie.

Todo esse crescimento de capital se deve, principalmente, aos gastos dos jogadores. Apesar de ser um jogo de gratuito acesso, é possível realizar compras dentro do aplicativo como ferramentas para melhorar a performance do jogador e lhe proporcionar vantagens.

Além dos desenvolvedores e empresas envolvidas em todo o projeto que tange o jogo, muitos outros empreendedores que souberam aproveitar a “febre” do jogo, também obtiveram sua generosa fatia do bolo. Muitos vislumbraram ali a oportunidade de lucrar, como por exemplo, lojas de baterias carregadoras para smartphones obtiveram alta na demanda de 45%, ou o caso de um gerente de uma pizzaria em Nova Iorque, que investiu em torno de US\$ 10 por dia em “módulos de atração”, - recurso pago do jogo para atrair pokémons a lugares específicos. Com a pizzaria lotada de pokémons, os usuários vieram ao local e as vendas aumentaram.

Convém lembrar, que mesmo em mesmo à crise econômica que não só o Brasil, mas muitos países ao redor do mundo enfrentam, os gastos com entretenimento tampouco diminuíram.

Levando em consideração os dados levantados nesta pesquisa, conseguimos constatar a veracidade deste aumento - lucro às empresas, gastos aos usuários -, onde resulta que, dentre os 90 atuais jogadores que responderam a pesquisa, 17,8% tiveram gastos com o jogo, variando de R\$20, R\$50, R\$75, R\$100 ou mais.

5. POPULAÇÃO E DADOS LEVANTADOS

Com esse questionário elaborado a respeito do impacto social que Pokémon GO causou na sociedade, foram analisados como amostra 255 indivíduos de uma população da cidade de São Paulo.

Foram levantadas respostas mediante a possibilidade de serem seguidas 3 caminhos diferentes ao se deparar com as perguntas propostas. O primeiro caminho no qual o formulário e o indivíduo iriam percorrer foi para os jogadores ativos do jogo que ainda jogam, já o segundo formulário foi elaborado para os jogadores que já jogaram Pokémon GO, porém pararam de jogar. E por último, foi colocado um formulário para os indivíduos que nunca chegaram a jogar o jogo.

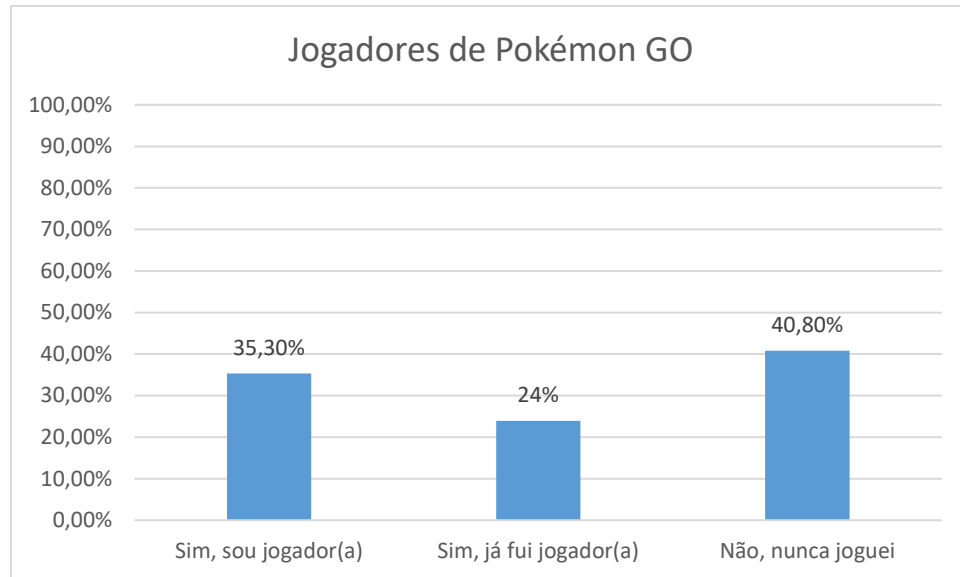
O motivo do questionário ser elaborado dessa maneira foi devido a possibilidade de ser efetuada uma melhor análise para mostrar qual foi o tamanho da abrangência do jogo em meio a uma população no geral.

Foram analisados quantos ainda jogam, quantos deixaram de jogar e o motivo disso, e quanto nunca jogaram e o porquê de nunca terem jogado o devido jogo. Tendo como resultado desta análise a criação de tabelas e gráficos que possibilitam a explicação através de números aquilo do que foi obtido com as respostas dos questionários.

Analisando a tabela e gráfico a seguir fica evidente que um pouco mais do que 40% dos indivíduos que participaram do questionário nunca jogaram o jogo, o que mostra que mesmo esse jogo sendo um grande lançamento que repercutiu em diversos noticiários, não teve um grande número efetivo de pessoas que passaram a jogar se comparado ao uso total de indivíduos.

Jogador de Pokémon GO			
xi	fi	fri	fri%
Sim, sou jogador(a)	90	0,352941	35,30%
Sim, já fui jogador(a)	61	0,239216	24%
Não, nunca joguei	104	0,407843	40,80%
Totais	255	1	100,00%

Fatec Zona Leste

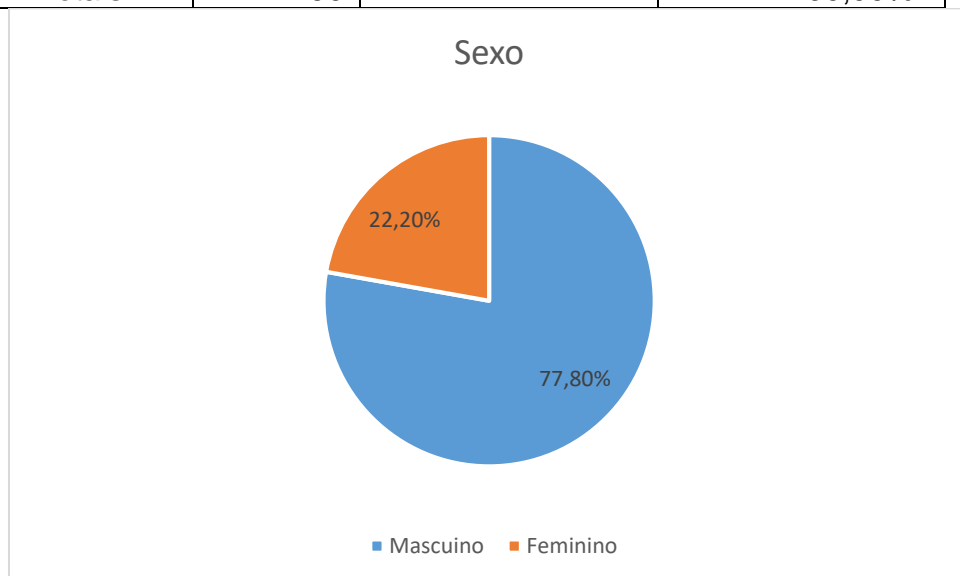


A seguir todas as tabelas e gráficos elaborados com as respostas levantadas nos questionários efetuados pelos indivíduos participantes.

5.1. Sou Jogador (A)

Pergunta 1

Sexo			
xi	fi	fri	fri (%)
Masculino	70	0,777778	77,80%
Feminino	20	0,222222	22,20%
Totais	90	1	100,00%

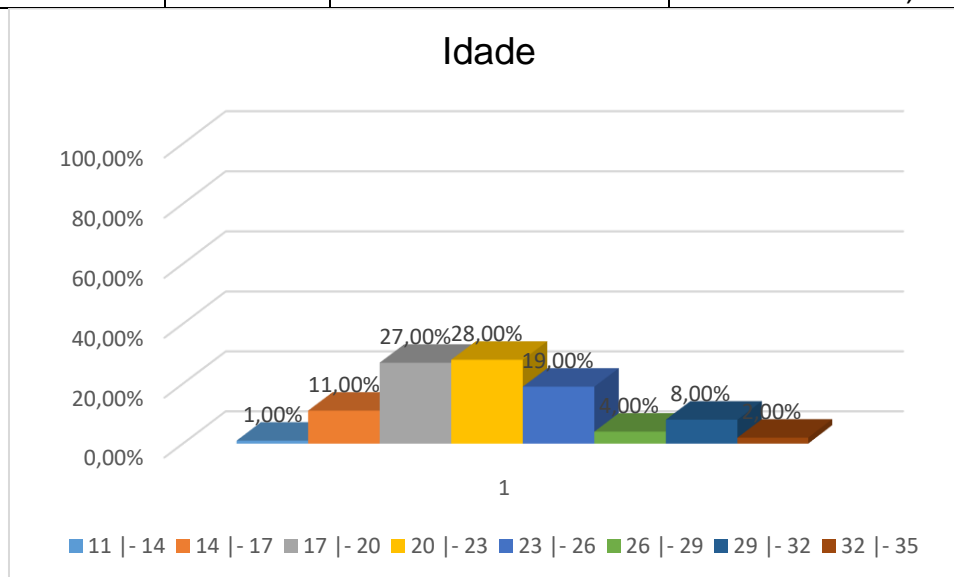


Fatec Zona Leste

Dos 90 indivíduos que responderam à pergunta (sendo estes, jogadores), 70 correspondiam ao sexo masculino e 20 ao feminino, contabilizando 77,80% e 22,20% respectivamente sendo assim a maioria do sexo masculino.

Pergunta 2

Idade			
xi	fi	fri	fri%
11 - 14	1	0,011111	1,00%
14 -17	10	0,111111	11,00%
17 - 20	24	0,266667	27,00%
20 - 23	25	0,277778	28,00%
23 - 26	17	0,188889	19,00%
26 - 29	4	0,044444	4,00%
29 - 32	7	0,077778	8,00%
32 - 35	2	0,022222	2,00%
Totais	90	1	100,00%



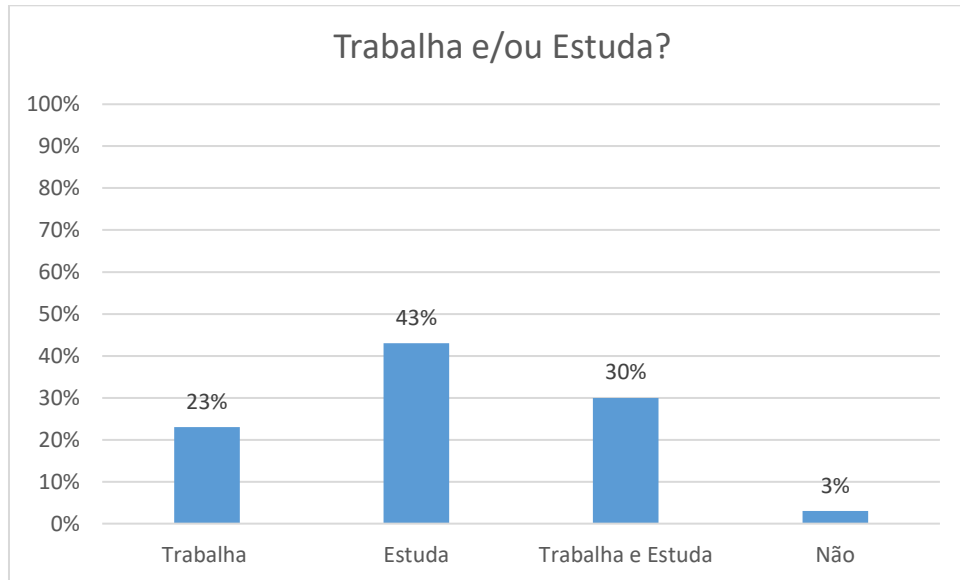
Foi possível notar que mais do que a metade dos indivíduos que jogam tem idade entre 17 a 23 anos. E apenas 1% são jogadores menores do que 14 anos; e apenas 2% são jogadores de mais de 32 anos.

Pergunta 3

Você trabalha e/ou estuda?			
xi	fi	fri	fri (%)
Trabalho	21	0,233333	23%
Estudo	39	0,433333	43%

Fatec Zona Leste

Trabalho e Estudo	27	0,3	30%
Não	3	0,033333	3%
Totais	90	1	100,00%

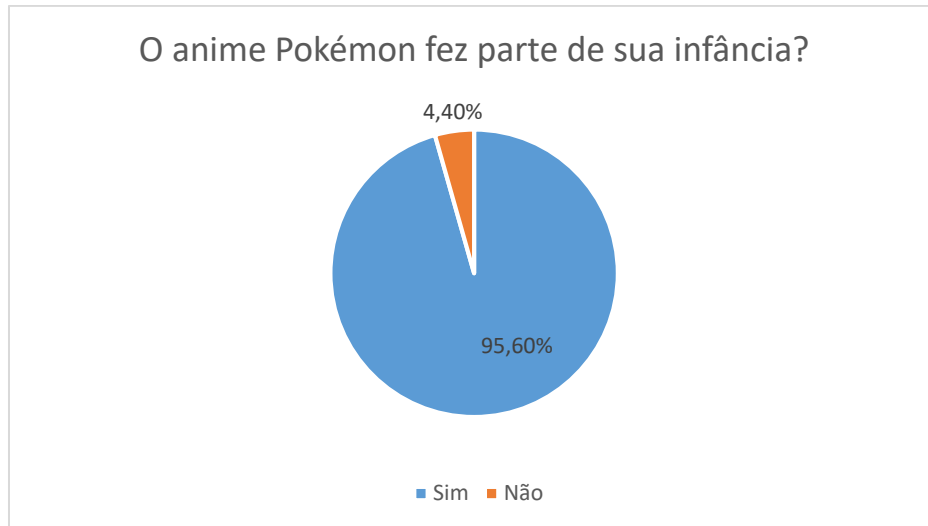


Os dados recolhidos mostram que dos 90 indivíduos, somente 43% estudam. Os que trabalham correspondem a 23%, os que estudam e trabalham 30% e não trabalham nem estudam 3%. A maioria corresponde àqueles que trabalham, seguidos por aqueles que trabalham e estudam.

Pergunta 4

O anime Pokémon fez parte de sua infância?			
x_i	f_i	f_{ri}	f_{ri} (%)
Sim	86	0,95556	95,60%
Não	4	0,044444	4,40%
Totais	90	1	100,00%

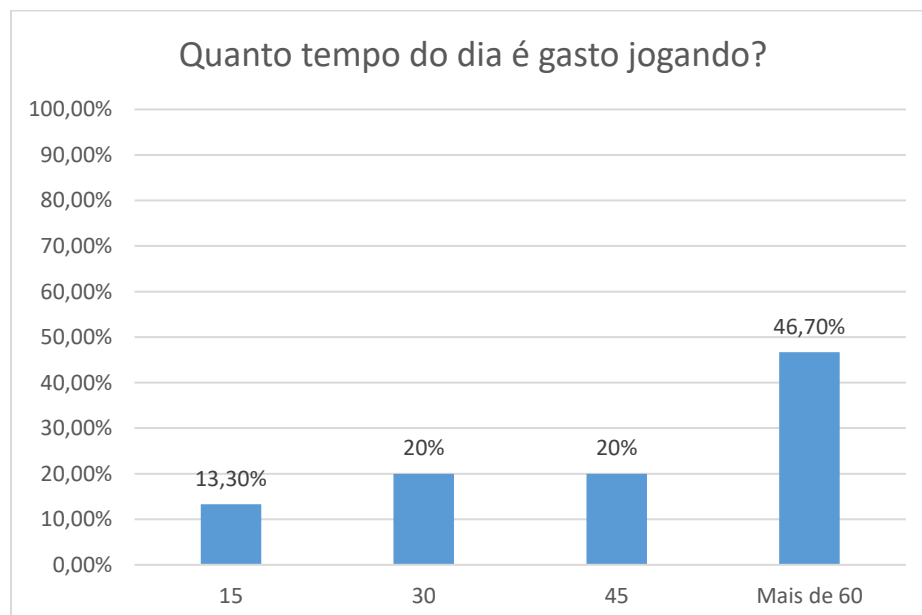
Fatec Zona Leste



O anime Pokémon foi "febre" no final dos anos 90 e 2000, tendo o anime (desenho de origem japonesa) transmitido nas emissoras Globo, Record e Rede TV. Sendo assim, podemos ver que 95,60% já conheciam a franquia Pokémon, decorrente possivelmente a isso.

Pergunta 5

Quanto tempo do dia é gasto jogando?			
xi	fi	fri	fri (%)
15 minutos	12	0,133333	13,30%
30 minutos	18	0,2	20%
45 minutos	18	0,2	20%
Mais de uma hora	42	0,466667	46,70%
Totais	90	1	100,00%

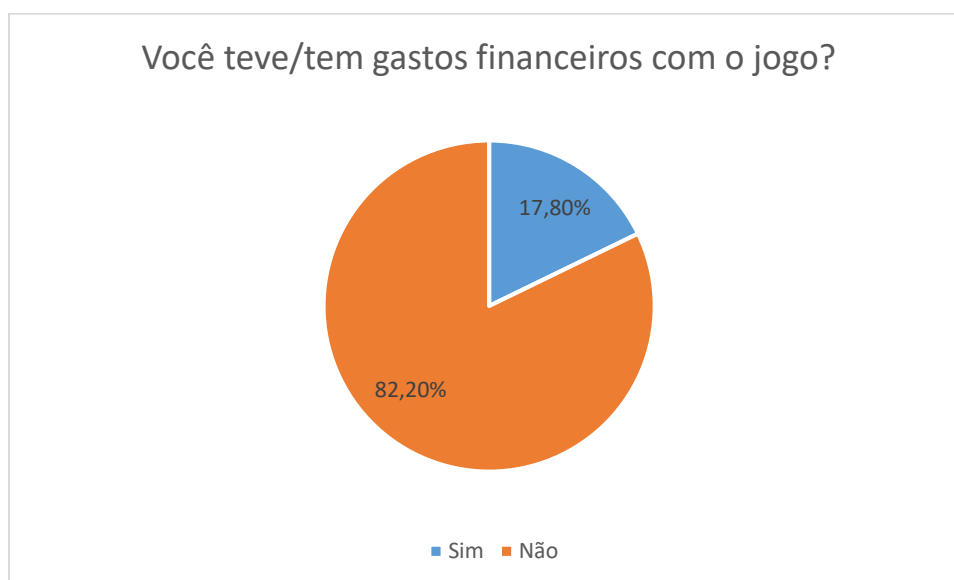


Fatec Zona Leste

O tempo jogado foi medido de quinze minutos a mais de uma hora, onde aqueles que jogavam quinze minutos somavam 13,30%, e os que jogavam mais de uma hora 46,70% e entre mais de quinze min e menos de uma hora somam 40%. Constatase que a maioria jogava durante uma hora ou mais ao dia.

Pergunta 6

Você teve/tem gastos financeiros com o jogo?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	16	0,177778	17,8%
Não	74	0,822222	82,2%
Totais	90	1	100,00%



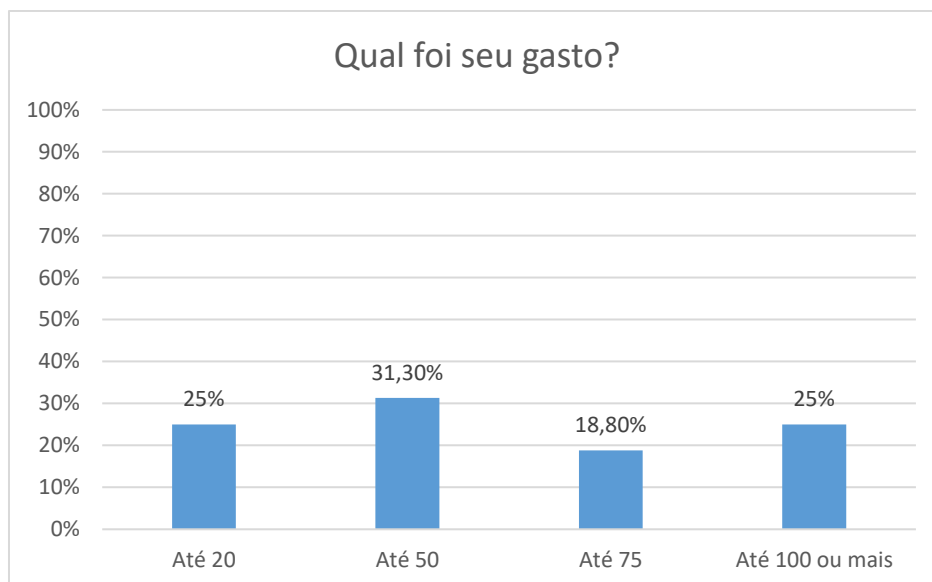
Mesmo sendo um jogo de gratuito acesso, Pokémon GO tem alguns objetos pagos dentro do aplicativo e fora, que pode melhorar a *performance* do jogador, sem contar os requisitos mínimos que um smartphone deve ter para processar o jogo, e planos de dados que tiverem de ser trocados para o jogo que é uma plataforma online, mesmo assim podemos ver que mais de 82% dos entrevistados nunca tiveram gastos financeiros com o jogo.

Pergunta 7

Qual foi seu gasto?			
xi	fi	fri	fri (%)
Até R\$ 20	4	0,25	25%
Até R\$ 50	5	0,3125	31,3%
Até R\$ 75	3	0,1875	18,8%

Fatec Zona Leste

Até e/ou acima de R\$ 100	4	0,25	25%
Totais	16	1,0000	100,00%

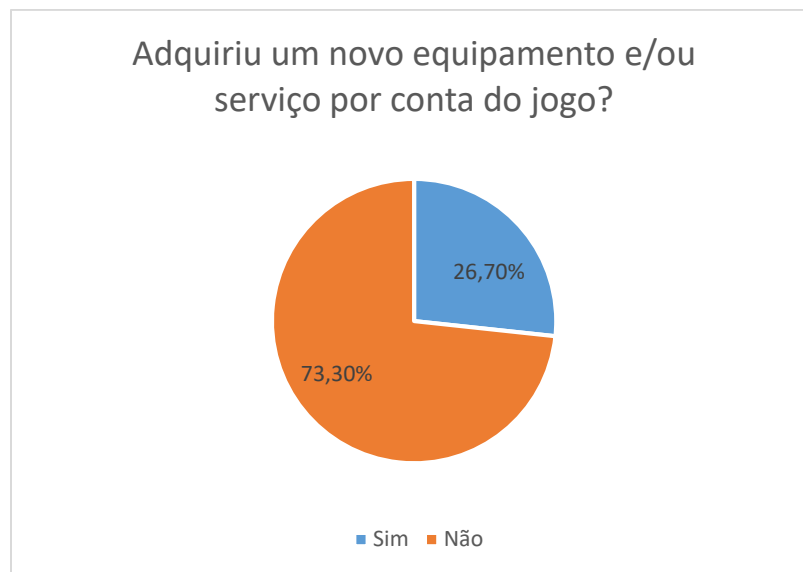


E entre os que tiveram gastos, podemos ver que os valores foram de menos que vinte reais (possivelmente com ferramentas dentro do jogo), entre vinte e cinquenta reais (possivelmente com ferramentas e/ou pacote de dados), entre cinquenta e setenta e cinco reais, e acima de cem reais (aqui podemos colocar novos aparelhos, planos de dados moveis, ferramentas internas do jogo), sendo que cada uma dela corresponde a 25%, 31,3%, 18,8% e 25%, respectivamente.

Pergunta 8

Adquiriu um novo equipamento e/ou serviço por conta do jogo?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	24	0,266667	26,7%
Não	66	0,733333	73,3%
Totais	90	1	100,00%

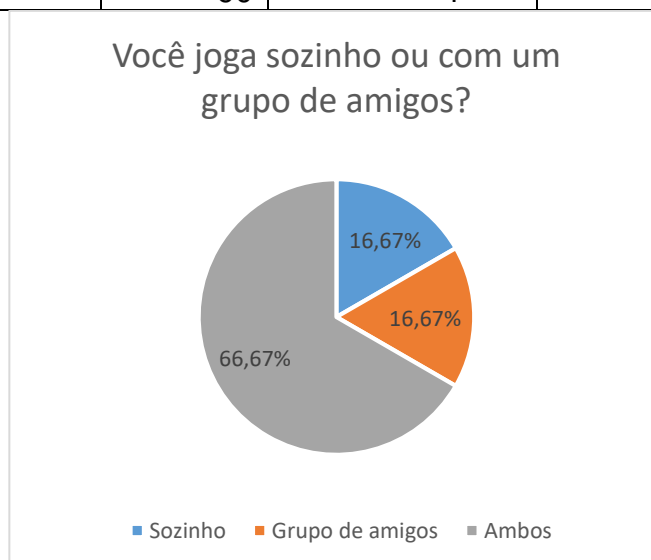
Fatec Zona Leste



Dos 90 entrevistados, 26,7%, adquiriram algum equipamento (novo aparelho celular) ou um serviço (pacote de dados) devido ao jogo.

Pergunta 9

Você joga sozinho ou com um grupo de amigos?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sozinho	15	0,166667	16,67%
Grupo de amigos	15	0,166667	16,67%
Ambos	60	0,666667	66,67%
Totais	90	1	100,00%

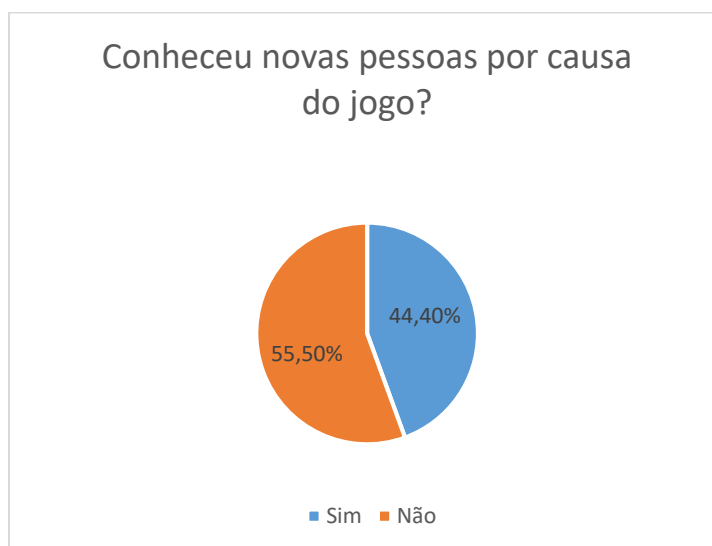


Dos 90 entrevistados, 67,67%, optavam por jogar sozinhos, mas também com um grupo de amigos, sendo estes a maioria, e aqueles que jogavam somente em grupos somam 16,67% e os que optam por jogar sozinhos equivalem a 16,67%.

Fatec Zona Leste

Pergunta 10

Conheceu novas pessoas por conta do jogo?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	40	0,444444	44,40%
Não	50	0,555556	55,50%
Totais	90	1	100,00%

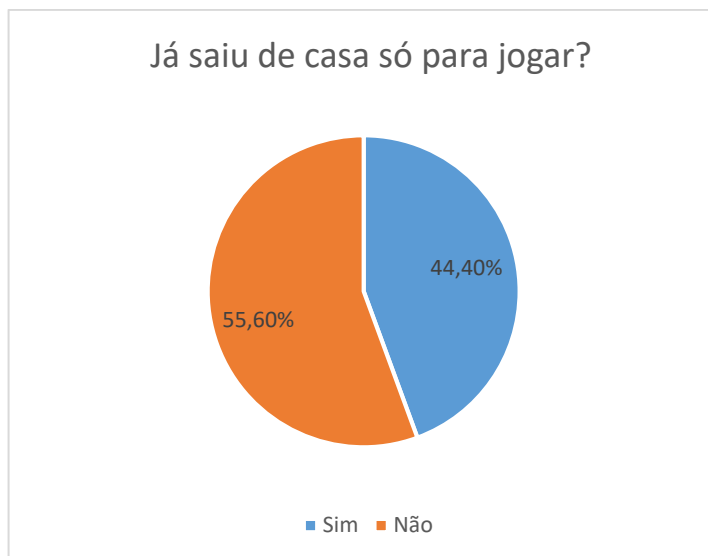


O jogo apresenta demasiada interação entre os jogadores onde somam 44,4%, sejam em “ginásios”, “Pokéstops”, pontos específicos de aparecimentos de Pokémons, entre outros, junta-se um aglomerado de jogadores que acabam se integrando, pois ali há um interesse em comum: pegar pokémons. Mas ainda assim, 55,5% dos entrevistados (a maioria), não conheceram novas pessoas.

Pergunta 11

Já saiu de casa só para jogar?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	40	0,444444	44,40%
Não	50	0,555556	55,50%
Totais	90	1	100,00%

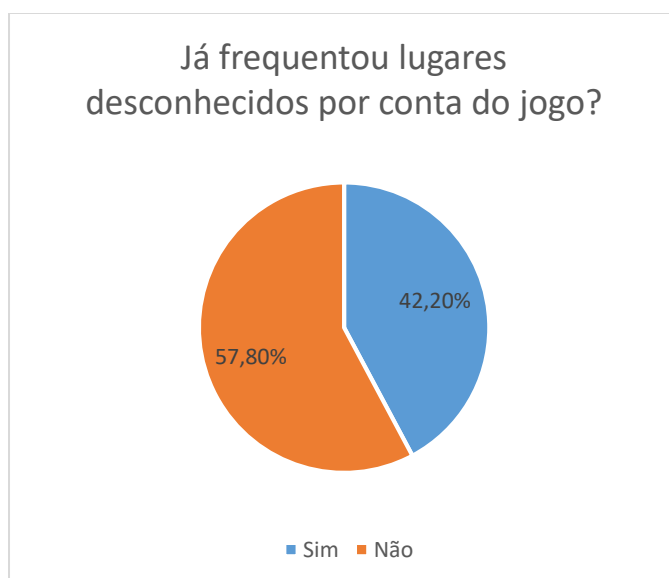
Fatec Zona Leste



Mesmo o jogo tendo grande apelo para a exploração do mapa e região onde o jogador reside, 55,6% dos indivíduos não saem especificamente só para jogá-lo.

Pergunta 12

Já frequentou lugares desconhecidos por conta do jogo?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	38	0,422222	42,20%
Não	52	0,577778	57,80%
Totais	90	1	100,00%

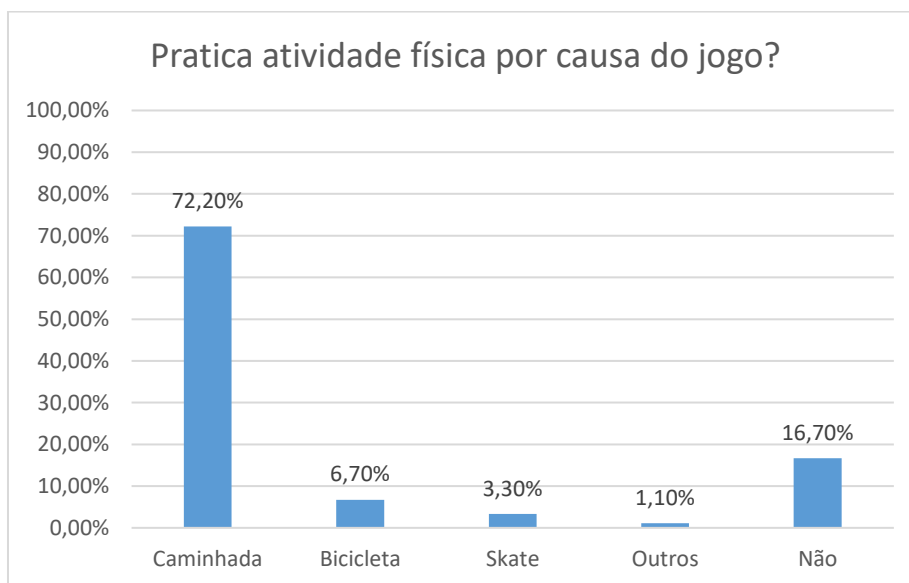


Levando em conta o quesito criminalidade, quase metade dos entrevistados (42,20%) arriscavam-se em jogar em lugares desconhecidos.

Fatec Zona Leste

Pergunta 13

Passou a praticar atividades físicas por causa do jogo?			
xi	fi	fri	fri (%)
Caminhada	65	0,722222	72,20%
Bicicleta	6	0,066667	6,70%
Skate	3	0,033333	3,30%
Outros	1	0,011111	1,10%
Não	15	0,166667	16,70%
Totais	90	1	100,00%

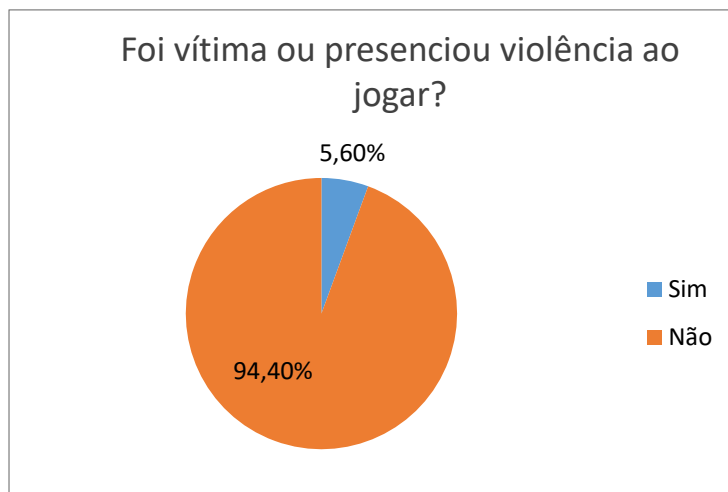


Aqui podemos certificar que 83,3%, a maioria, dos que responderam à pesquisa começaram a praticar alguma modalidade de atividade física (caminhada, bicicleta, skate), depois de começar a jogar.

Pergunta 14

Foi vítima ou presenciou algum tipo de violência ao jogar?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	5	0,05556	5,60%
Não	85	0,94444	94,40%
Totais	90	1	100,00%

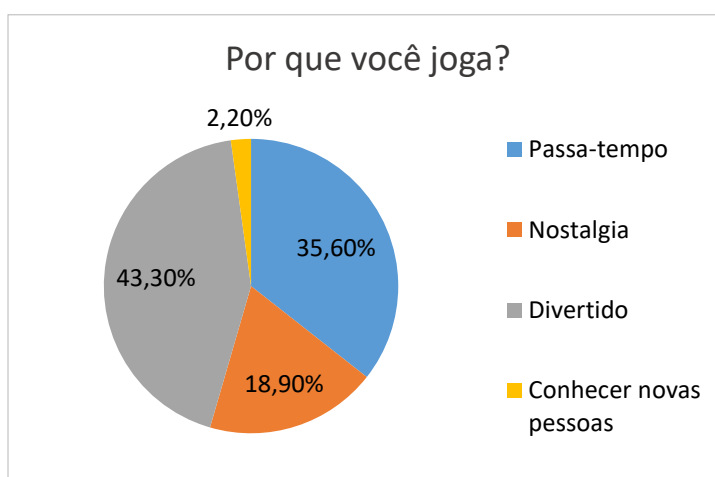
Fatec Zona Leste



O jogo, no começo, teve alguns relatos de furtos e roubos relacionados a jogadores, aqui podemos ver, que 94% dos indivíduos não foram vítimas nem presenciaram algo relacionado à violência.

Pergunta 15

Por que você joga?			
xi	fi	fri	fri (%)
Passatempo	32	0,355556	35,60%
Nostalgia	17	0,188889	18,90%
Divertido	39	0,433333	43,30%
Conhecer novas pessoas	2	0,022222	2,20%
Totais	90	1	100,00%

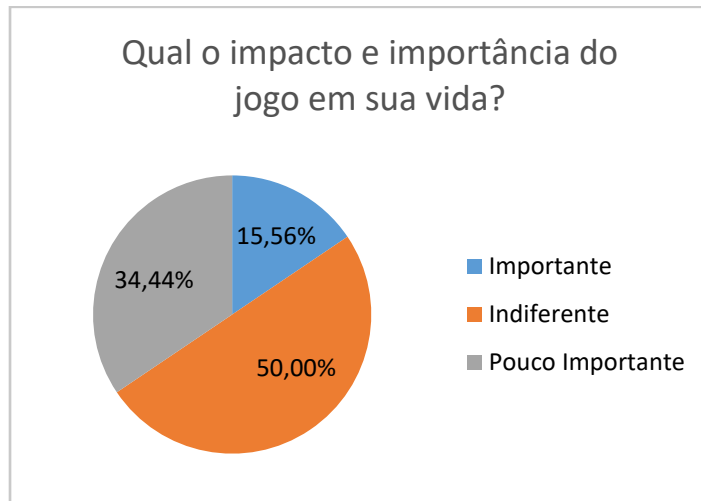


Mesmo que 18,9% dizem que foram atraídos pela nostalgia, a grande maioria, jogava para passar o tempo ou por achá-lo divertido.

Fatec Zona Leste

Pergunta 16

Qual o impacto e importância do jogo em sua vida?			
xi	fi	fri	fri (%)
Importante	14	0,155556	15,56%
Indiferente	45	0,5	50%
Pouco importante	31	0,344444	34,44%
Totais	90	1	100,00%

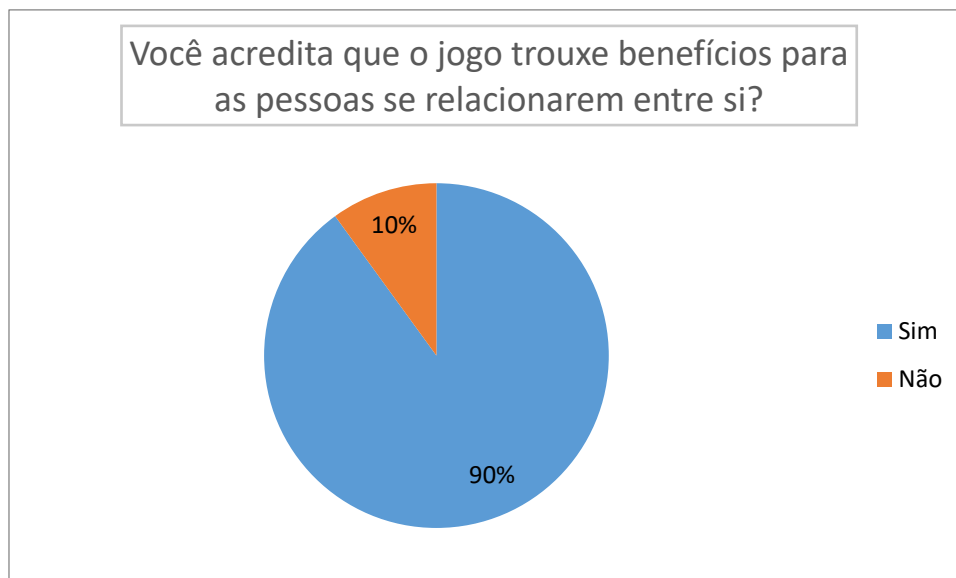


Mesmo apelado para a nostalgia dos jogadores, 50% consideram o jogo indiferente para suas vidas e 34,4% pouco importante.

Pergunta 17

Você acredita que o jogo trouxe benefícios para as pessoas se relacionarem entre si?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	81	0,9	90%
Não	9	0,1	10%
Totais	90	1	100,00%

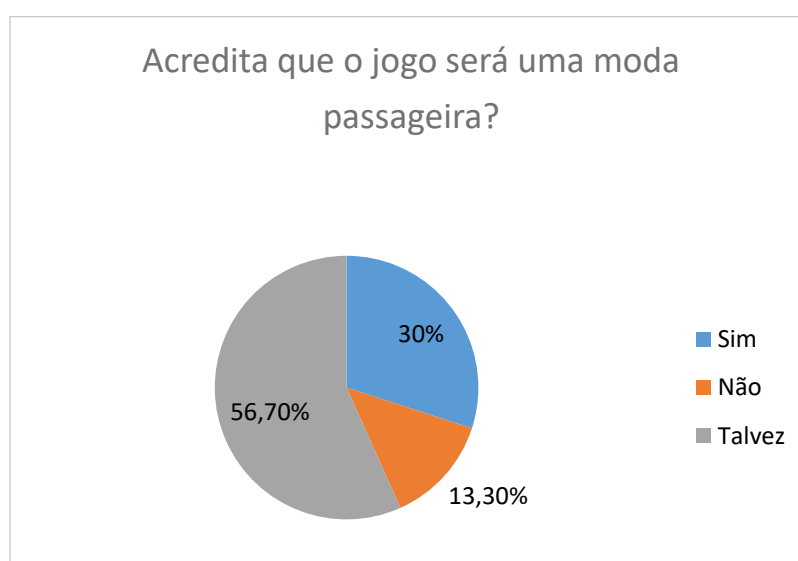
Fatec Zona Leste



Podemos identificar que 90% dos entrevistados acreditam que o jogo traz algum benefício para as relações interpessoais dos jogadores.

Pergunta 18

Acredita que o jogo será uma moda passageira?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	27	0,3	30%
Não	12	0,133	13,30%
Talvez	51	0,567	56,70%
Totais	90	1	100,00%

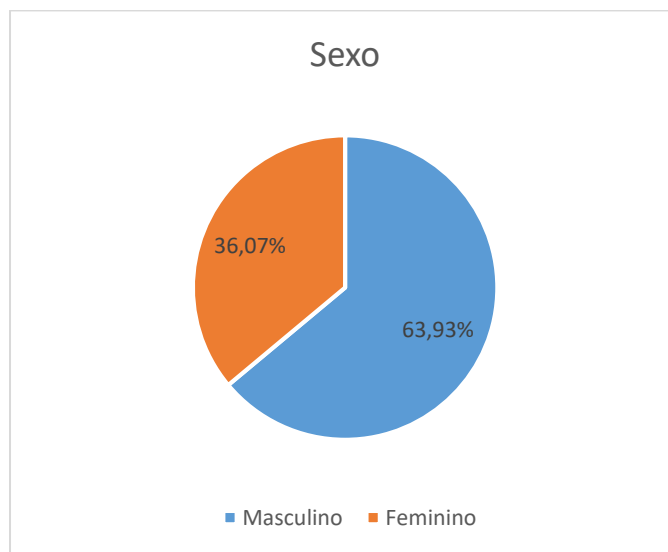


Mesmo batendo recordes mundialmente, somente 13,30% dos jogadores, acreditam que o jogo conseguirá a se manter no mercado.

5.2. Já Fui Jogador (A)

Pergunta 1

Sexo			
xi	fi	fri	fri (%)
Masculino	39	0,639344	63,93%
Feminino	22	0,360656	36,07%
Totais	61	1	100,00%



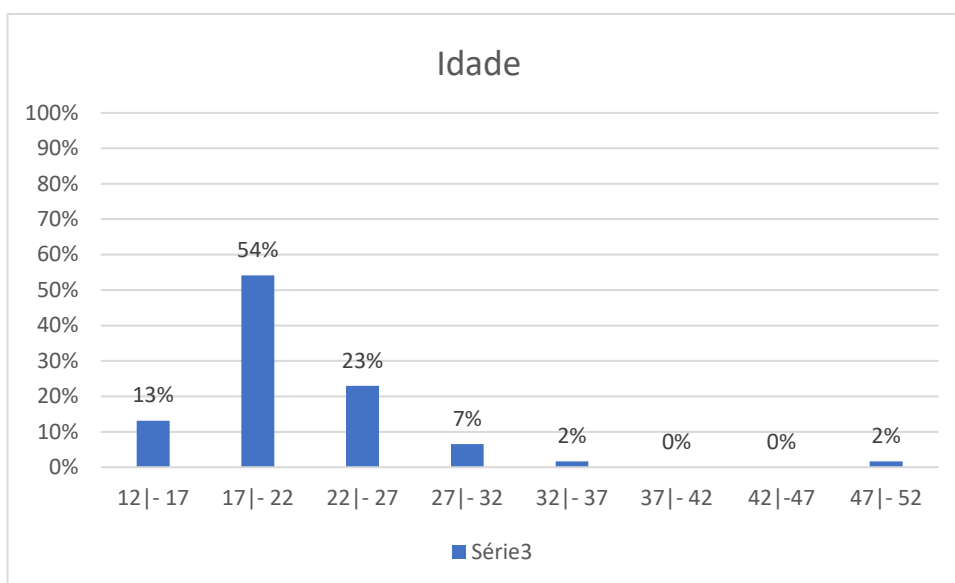
Dos 61 indivíduos que responderam à pergunta, 39 correspondiam ao sexo masculino e 22 ao feminino, contabilizando 63,93% e 36,07% respectivamente sendo assim a maioria do sexo masculino.

Pergunta 2

Idade			
xi	fr	fri	fri%
12 - 17	8	0,131148	13%
17 - 22	33	0,540984	54%
22 - 27	14	0,229508	23%
27 - 32	4	0,065574	7%

Fatec Zona Leste

32 - 37	1	0,016393	2%
37 - 42	0	0	0%
42 - 47	0	0	0%
47 - 52	1	0,016393	2%
Totais	61	1	100%

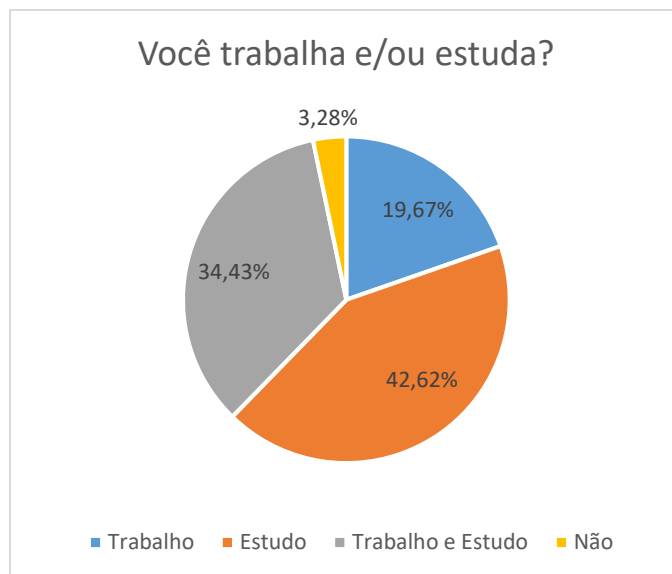


Pokémon é uma franquia que teve início no fim dos anos 90, atingiu seu ápice nos anos 2000, aqui podemos ver que indivíduos entre 17 e 21 são os mais atraídos pelo jogo.

Pergunta 3

Você trabalha e/ou estuda?			
xi	fi	fri	fri (%)
Trabalho	12	0,196721	19,67%
Estudo	26	0,42623	42,62%
Trabalho e Estudo	21	0,344262	34,43%
Não	2	0,032787	3,28%
Totais	61	1	100,00%

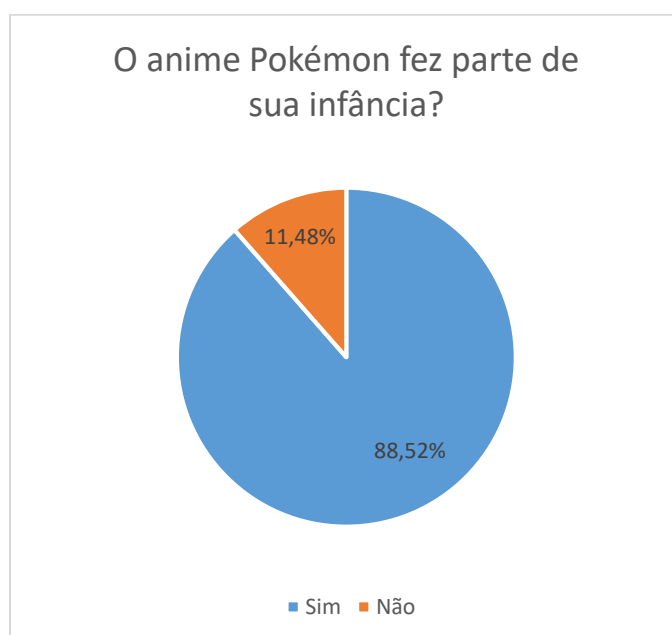
Fatec Zona Leste



Os dados recolhidos mostram que dos 61 indivíduos 43,62% somente estudam. Os que trabalham correspondem a 19,67%, os que estudam e trabalham 34,43% e não trabalham nem estudam 3,28%. A maioria corresponde àqueles que trabalham, seguidos por aqueles que trabalham e estudam.

Pergunta 4

O anime Pokémon fez parte de sua infância?			
x_i	f_i	f_{ri}	f_{ri} (%)
Sim	54	0,885246	88,52%
Não	7	0,114754	11,48%
Totais	61	1	100,00%

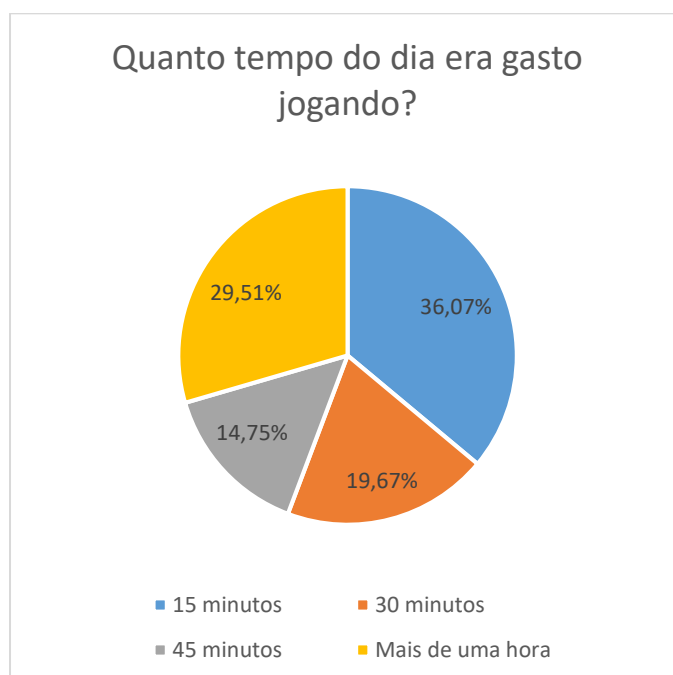


Fatec Zona Leste

O anime Pokémon foi "febre" nos anos 2000, tendo o anime (desenho de origem japonesa) transmitido nas emissoras Globo, Record, Rede Tv. Sendo assim podemos ver que, 88,52% já conheciam a franquia Pokémon, decorrente possivelmente a isso.

Pergunta 5

Quanto tempo do dia era gasto jogando?			
xi	fi	fri	fri (%)
15 minutos	22	0,360656	36,07%
30 minutos	12	0,196721	19,67%
45 minutos	9	0,147541	14,75%
Mais de uma hora	18	0,295082	29,51%
Totais	61	1	100,00%



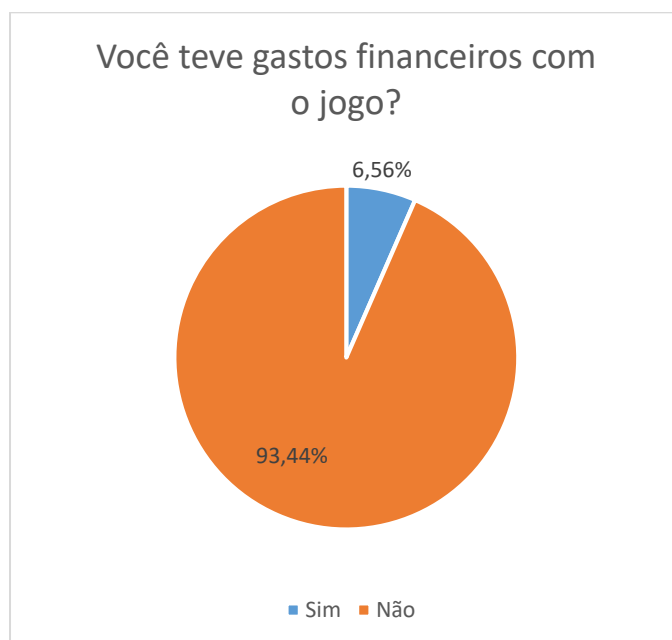
O tempo jogado foi medido de quinze minutos a mais de uma hora, onde aqueles que jogavam quinze minutos somavam 36,07%, e os que jogavam mais de uma hora 29,51% e entre mais de quinze min e menos de uma hora somam 34,42%. Constata-se que a maioria jogava durante 15 minutos ao dia.

Pergunta 6

Você teve gastos financeiros com o jogo?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	4	0,065574	6,56%

Fatec Zona Leste

Não	57	0,934426	93,44%
Totais	61	1	100,00%

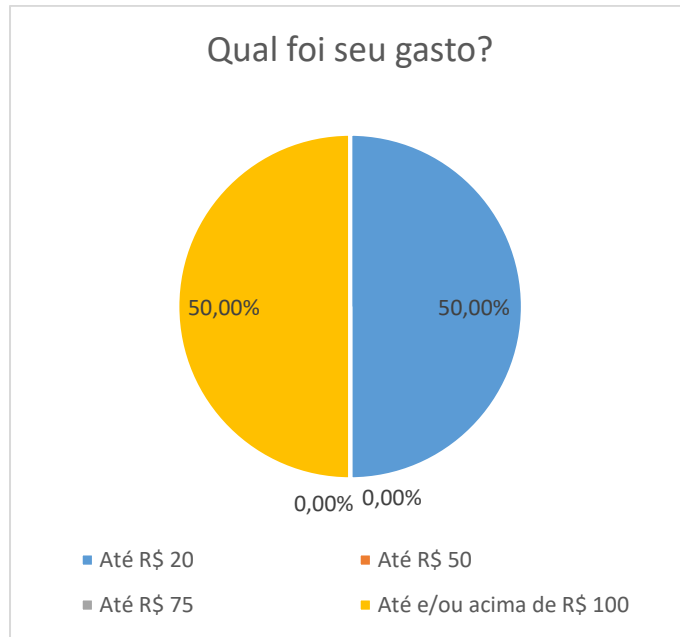


Mesmo sendo um jogo grátis, Pokémon GO tem alguns objetos pagos dentro do jogo, e fora, que pode melhorar a performance do jogador, sem contar os requisitos mínimos que um smartphone deve ter para processar o jogo, e planos de dados que tiverem que ser trocados para o jogo que é uma plataforma online, mesmo assim podemos ver que mais de 90 % dos entrevistados nunca tiveram gastos financeiros com o jogo.

Pergunta 7

Qual foi seu gasto?			
xi	fi	fri	fri (%)
Até R\$ 20	2	0,5000	50,00%
Até R\$ 50	0	0,0000	0,00%
Até R\$ 75	0	0,0000	0,00%
Até e/ou acima de R\$ 100	2	0,5000	50,00%
Totais	4	1,0000	100,00%

Fatec Zona Leste



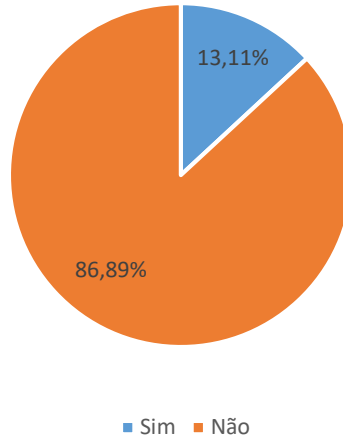
E entre os que tiveram gastos, podemos ver que os valores foram de menos que vinte reais (possivelmente com ferramentas dentro do jogo) e acima de cem reais (aqui podemos colocar, novos aparelhos, planos de dados moveis, ferramentas internas do jogo), sendo que cada uma dela corresponde a 50%.

Pergunta 8

Adquiriu um novo equipamento e/ou serviço por conta do jogo?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	8	0,131148	13,11%
Não	53	0,868852	86,89%
Totais	61	1	100,00%

Fatec Zona Leste

Adquiriu um novo equipamento e/ou serviço por conta do jogo?

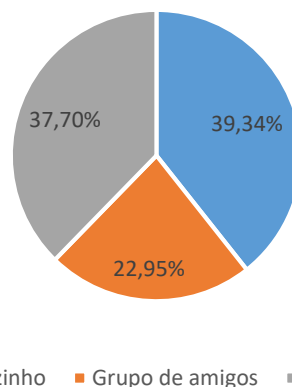


Dos 61 entrevistados, 13,11%, adquiriram algum equipamento (novo aparelho celular) ou um serviço (pacote de dados) devido ao jogo.

Pergunta 9

Você jogava sozinho ou com um grupo de amigos?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sozinho	24	0,393443	39,34%
Grupo de amigos	14	0,229508	22,95%
Ambos	23	0,377049	37,70%
Totais	61	1	100,00%

Você jogava sozinho ou com um grupo de amigos?

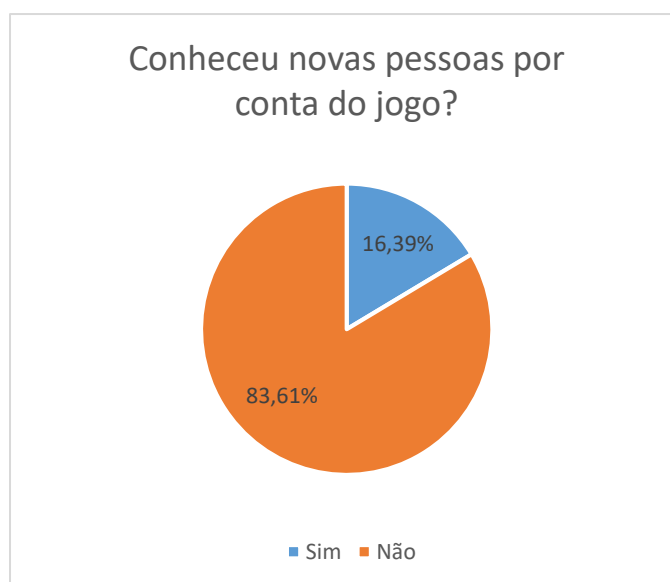


Fatec Zona Leste

Dos sessenta e um entrevistados, 39,34%, optavam por jogar sozinhos, ou seja a maioria e aqueles que jogavam em grupos somam 22,95% e os que variavam entre jogar sozinhos ou com os amigos equivalem a 37,70%.

Pergunta 10

Conheceu novas pessoas por conta do jogo?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	10	0,163934	16,39%
Não	51	0,836066	83,61%
Totais	61	1	100,00%

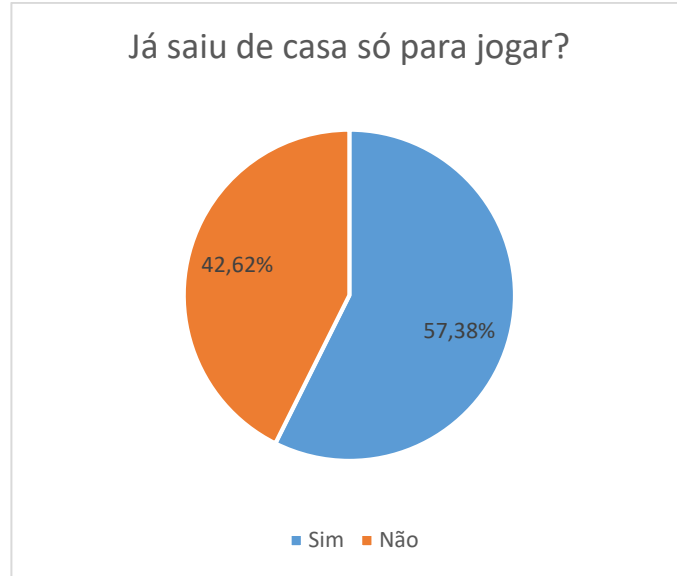


O jogo apresenta pouca interação entre os jogadores, mas os pokémons, ginásios ou pontos de visita, aparecem em pontos específicos, onde os jogadores devem se deslocar para capturá-los, mesmo sendo um jogo que tem um alto número de jogadores ao mesmo tempo, somente 16,39% dos entrevistados conheceram pessoas novas.

Pergunta 11

Já saiu de casa só para jogar?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	35	0,57377	57,38%
Não	26	0,42623	42,62%
Totais	61	1	100,00%

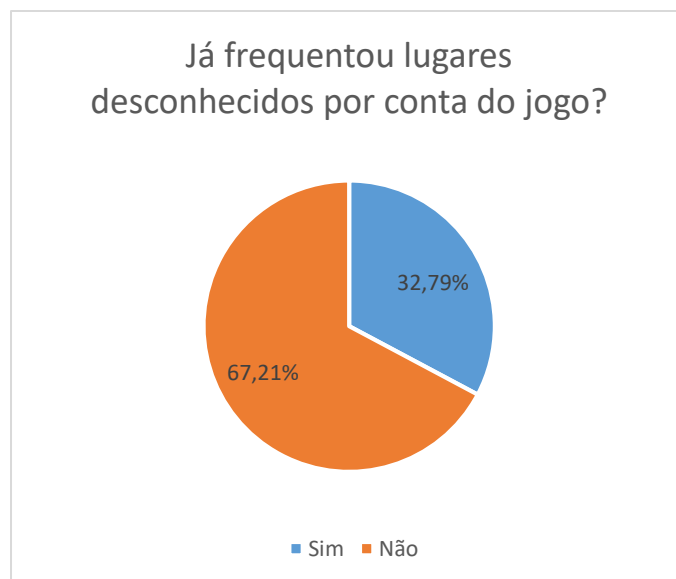
Fatec Zona Leste



Mesmo o jogo tendo grande apelo para a exploração do mapa e região onde jogador reside, 42,62% dos indivíduos não saíam especificamente só para jogá-lo.

Pergunta 12

Já frequentou lugares desconhecidos por conta do jogo?			
x_i	f_i	f_{ri}	f_{ri} (%)
Sim	20	0,327869	32,79%
Não	41	0,672131	67,21%
Totais	61	1	100,00%

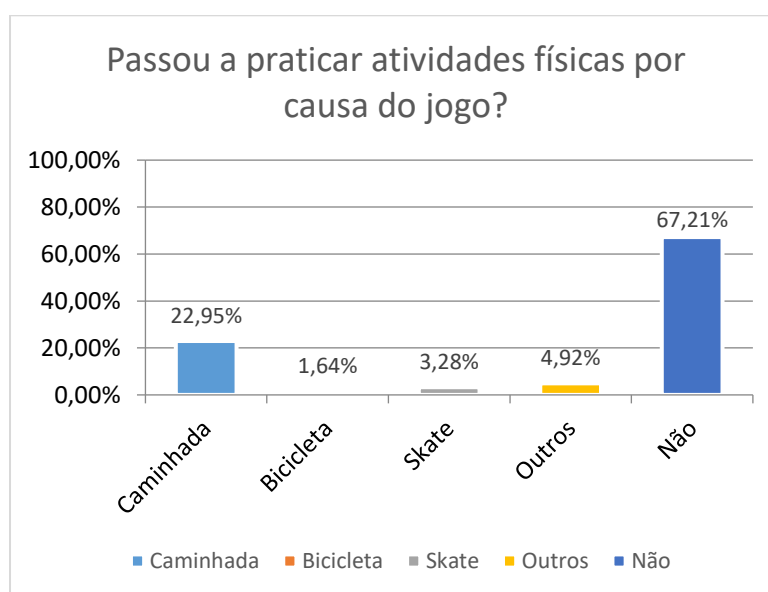


Fatec Zona Leste

Levando em conta o quesito criminalidade, quase um terço dos entrevistados (32,79%) arriscavam-se em lugares desconhecidos.

Pergunta 13

Passou a praticar atividades físicas por causa do jogo?			
xi	fi	fri	fri (%)
Caminhada	14	0,229508	22,95%
Bicicleta	1	0,016393	1,64%
Skate	2	0,032787	3,28%
Outros	3	0,04918	4,92%
Não	41	0,672131	67,21%
Totais	61	1	100,00%

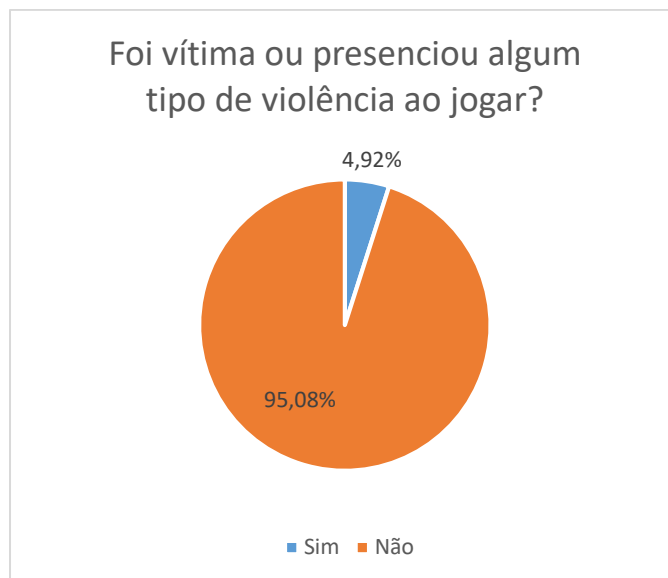


Aqui podemos ver somente 32,79% dos que responderam à pesquisa começaram a praticar alguma modalidade de atividade física (caminhada, bicicleta, skate), depois de começar a jogar.

Pergunta 14

Foi vítima ou presenciou algum tipo de violência ao jogar?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	3	0,04918	4,92%
Não	58	0,95082	95,08%
Totais	61	1	100,00%

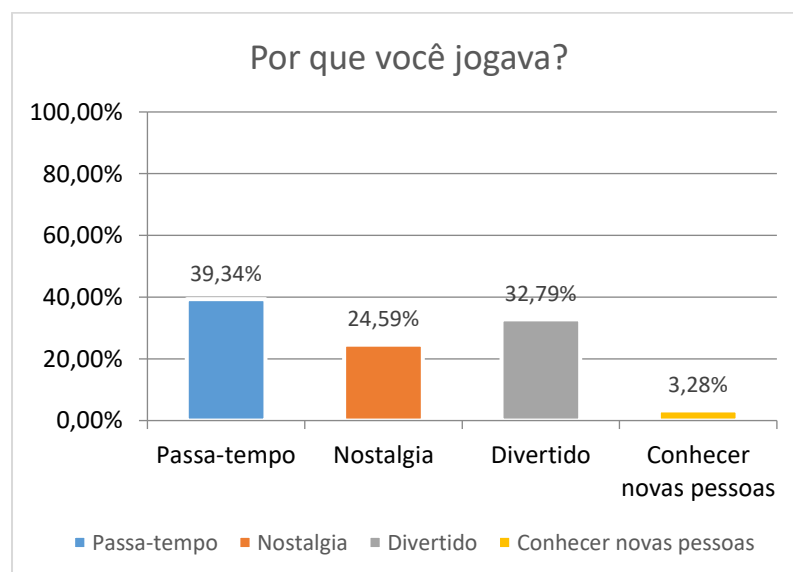
Fatec Zona Leste



O jogo, no começo, teve alguns relatos de furtos e roubos relacionados a jogadores, aqui podemos ver, 95% dos indivíduos não foram vítimas nem presenciaram algo relacionado à violência.

Pergunta 15

Por que você jogava?			
xi	fi	fri	fri (%)
Passatempo	24	0,393443	39,34%
Nostalgia	15	0,245902	24,59%
Divertido	20	0,327869	32,79%
Conhecer novas pessoas	2	0,032787	3,28%
Totais	61	1	100,00%

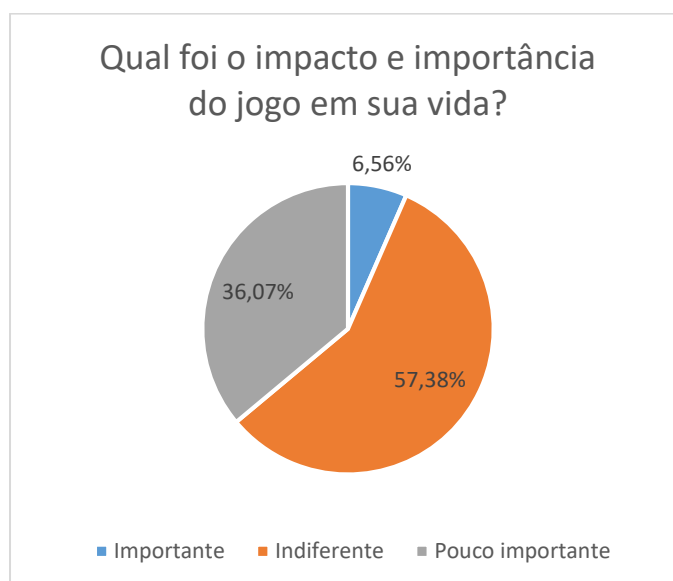


Fatec Zona Leste

Mesmo que 24,59% dizem que foram atraídos pela nostalgia, a grande maioria, jogava para passar o tempo ou por achá-lo divertido.

Pergunta 16

Qual foi o impacto e importância do jogo em sua vida?			
xi	fi	fri	fri (%)
Importante	4	0,065574	6,56%
Indiferente	35	0,57377	57,38%
Pouco importante	22	0,360656	36,07%
Totais	61	1	100,00%

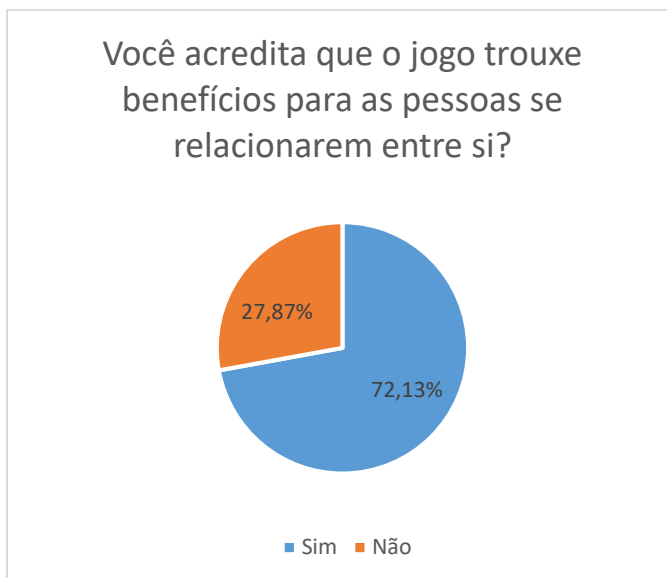


Mesmo apelado para a nostalgia dos jogadores, 57,38% consideram o jogo indiferente para suas vidas e 36,07% pouco importante.

Pergunta 17

Você acredita que o jogo trouxe benefícios para as pessoas se relacionarem entre si?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	44	0,721311	72,13%
Não	17	0,278689	27,87%
Totais	61	1	100,00%

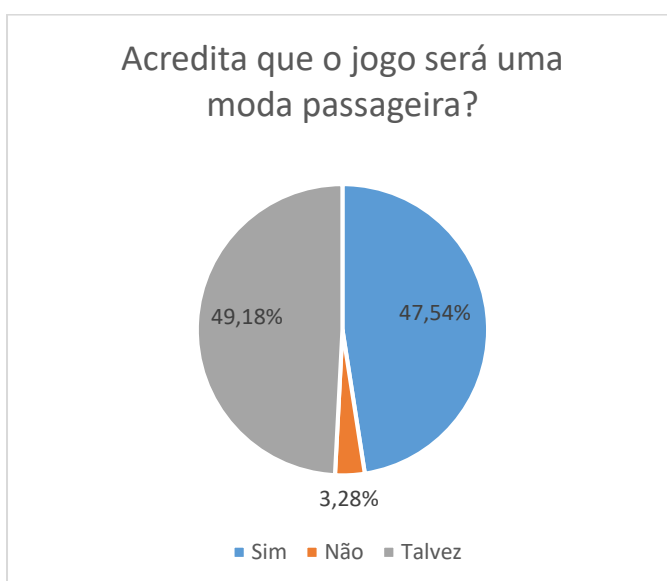
Fatec Zona Leste



72, 13% dos entrevistados acreditam que o jogo traz algum benefício para as relações interpessoais dos jogadores.

Pergunta 18

Acredita que o jogo será uma moda passageira?			
xi	fi	fri	fri (%)
Sim	29	0,47541	47,54%
Não	2	0,032787	3,28%
Talvez	30	0,491803	49,18%
Totais	61	1	100,00%

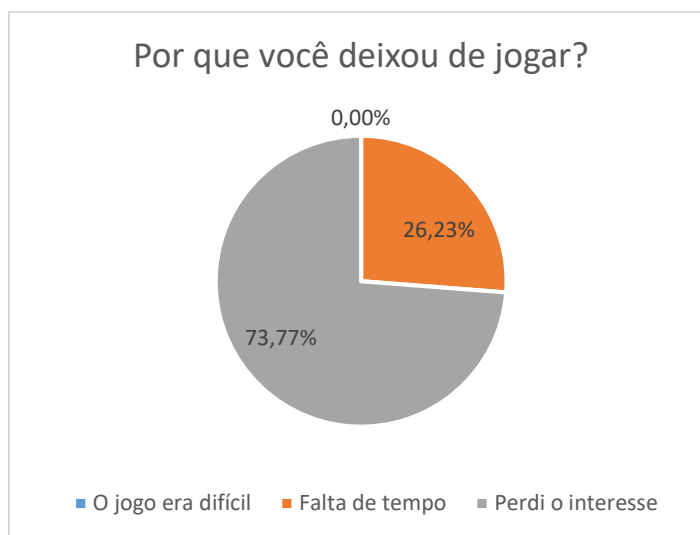


Mesmo batendo recordes mundialmente, somente 3 % dos indivíduos, acreditam que o jogo conseguirá se manter no mercado.

Fatec Zona Leste

Pergunta 19

Por que você deixou de jogar?			
xi	fi	fri	fri (%)
O jogo era difícil	0	0	0,00%
Falta de tempo	16	0,262295	26,23%
Perdi o interesse	45	0,737705	73,77%
Totais	61	1	100,00%



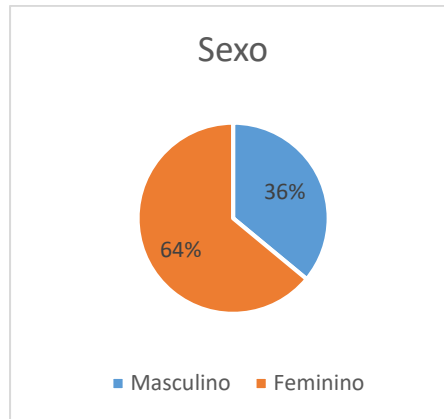
O jogo está constantemente sendo atualizado, mas mesmo assim Pokémon GO tem um sem número de jogadores que alegam ter perdido o interesse, aqui soma-se 73,77% dos entrevistados.

5.3. Nunca Fui Jogador

Pergunta 1

Sexo			
xi	fi	fri	fri%
Masculino	37	0,355769231	36%
Feminino	67	0,644230769	64%
Totais	104	1	100%

Fatec Zona Leste

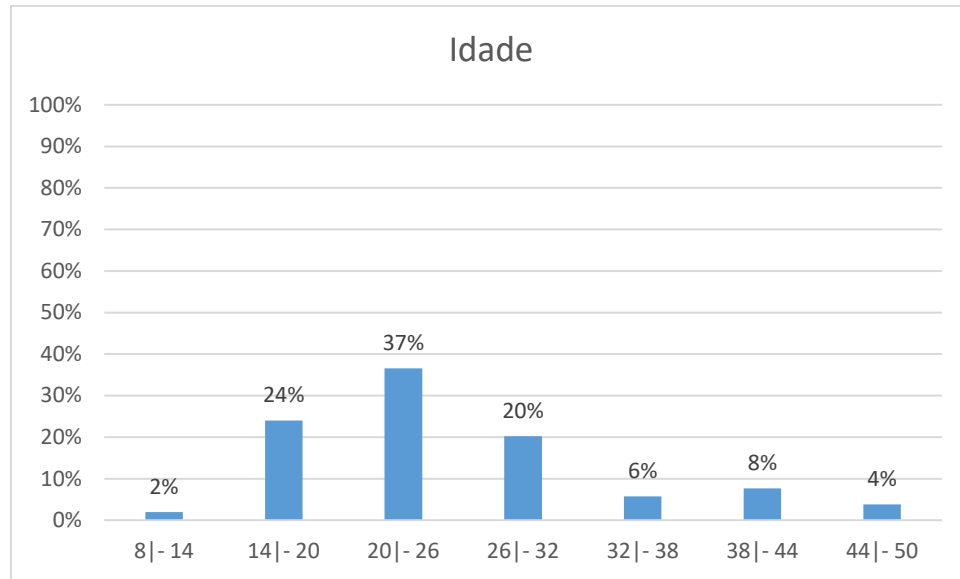


Dos 104 indivíduos que responderam à pergunta, nota-se que 64% são do sexo feminino e 36% são pessoas do sexo masculino, sendo possível notar que responderam à pergunta um maior número de indivíduos do sexo feminino.

Pergunta 2

Idade			
xi	fi	fri	fri%
8 - 14	2	0,019231	2%
14 - 20	25	0,240385	24%
20 - 26	38	0,365385	37%
26 - 32	21	0,201923	20%
32 - 38	6	0,057692	6%
38 - 44	8	0,076923	8%
44 - 50	4	0,038462	4%
Totais	104	1	100%

Fatec Zona Leste

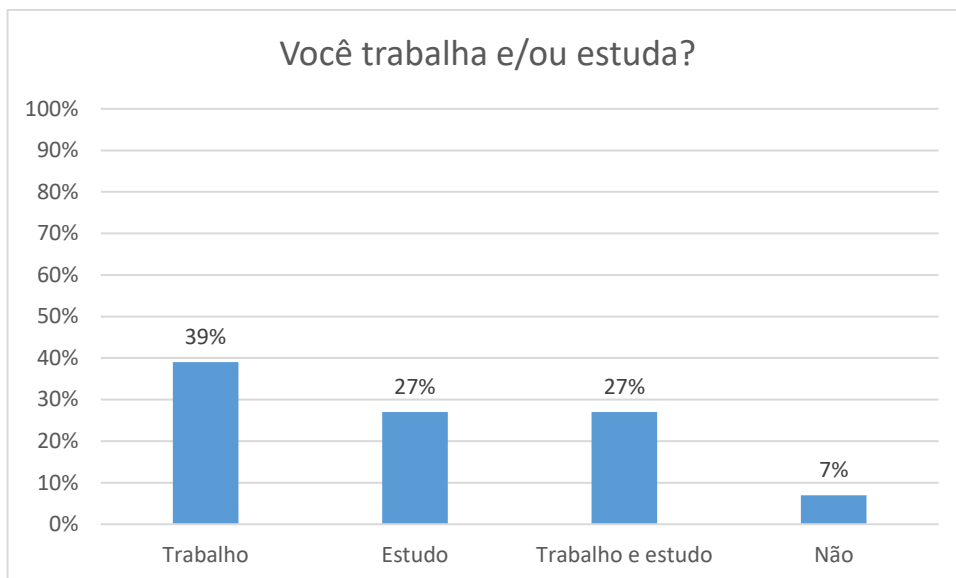


Foi possível perceber que dos que nunca jogaram as pessoas com a idade entre 17 a 26 anos são as que tiveram menos interesse em jogar, tendo uma representatividade de 31,4% das respostas. E em segundo pessoas com idade entre 26 e 35 anos tendo como um percentual 28,6% das perguntas respondidas.

Pergunta 3

Você trabalha e/ou estuda?			
xi	fi	fri	fri%
Trabalho	41	0,394231	39%
Estudo	28	0,269231	27%
Trabalho e estudo	28	0,269231	27%
Não	7	0,067308	7%
Totais	104	1	100%

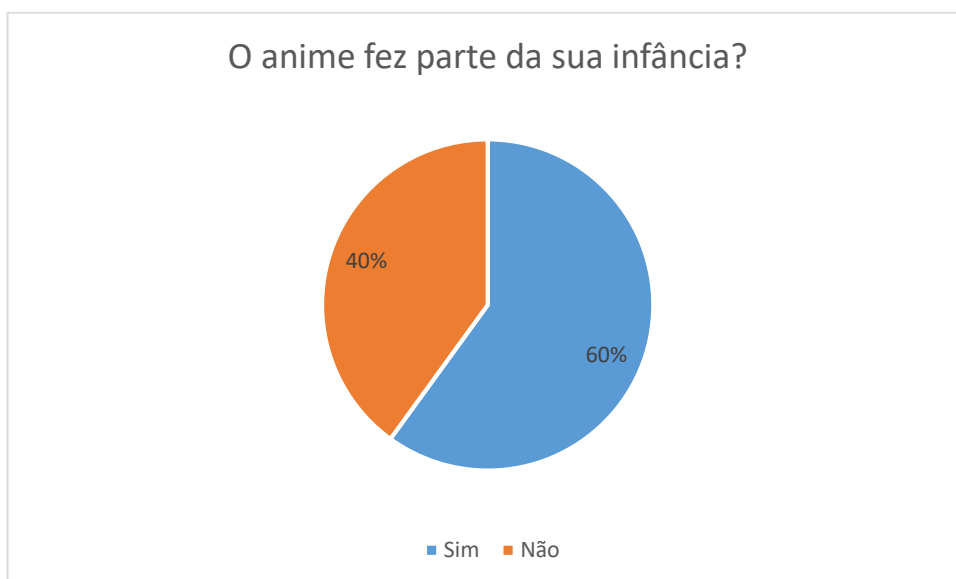
Fatec Zona Leste



Nota-se que cerca de 66% dos que responderam estão trabalhando atualmente, e dentre eles, 39 % somente trabalham, 27% das pessoas trabalham e estudam; e aqueles que apenas estudam representam um valor de 27%.

Pergunta 4

O anime fez parte da sua infância?			
xi	fi	fri	fri%
Sim	62	0,596153846	60%
Não	42	0,403846154	40%
Totais	104	1	100%

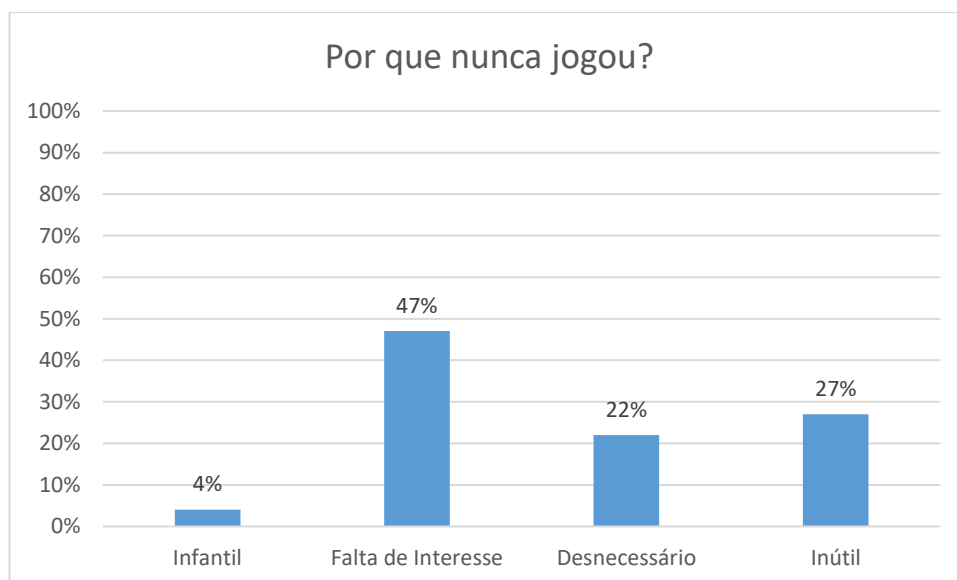


Fatec Zona Leste

Cerca de 60% de pessoas disseram que o anime fez parte de suas vidas, e 40% das pessoas falaram que o anime não fez parte de sua vida. A maioria teve o anime como parte de sua vida.

Pergunta 5

Por que nunca jogou?			
xi	fi	fri	fri%
Infantil	4	0,038461538	4%
Falta de Interesse	49	0,471153846	47%
Desnecessário	23	0,221153846	22%
Inútil	28	0,269230769	27%
Totais	104	1	100%



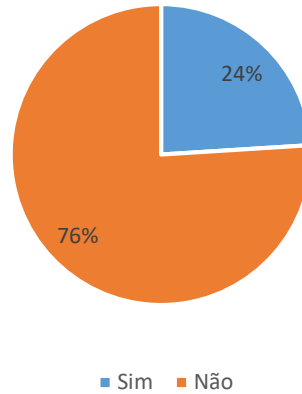
Foi possível notar que quase a metade (47%) nunca jogou por falta de interesse, outros 22% acharam o jogo desnecessário, e 27% achou o jogo inútil, e apenas 4% nunca jogou por achar o jogo infantil.

Pergunta 6

Você acredita que o jogo trouxe benefícios para as pessoas se relacionarem entre si?			
xi	fi	fri	fri%
Sim	25	0,240384615	24%
Não	79	0,759615385	76%
Totais	104	1	100%

Fatec Zona Leste

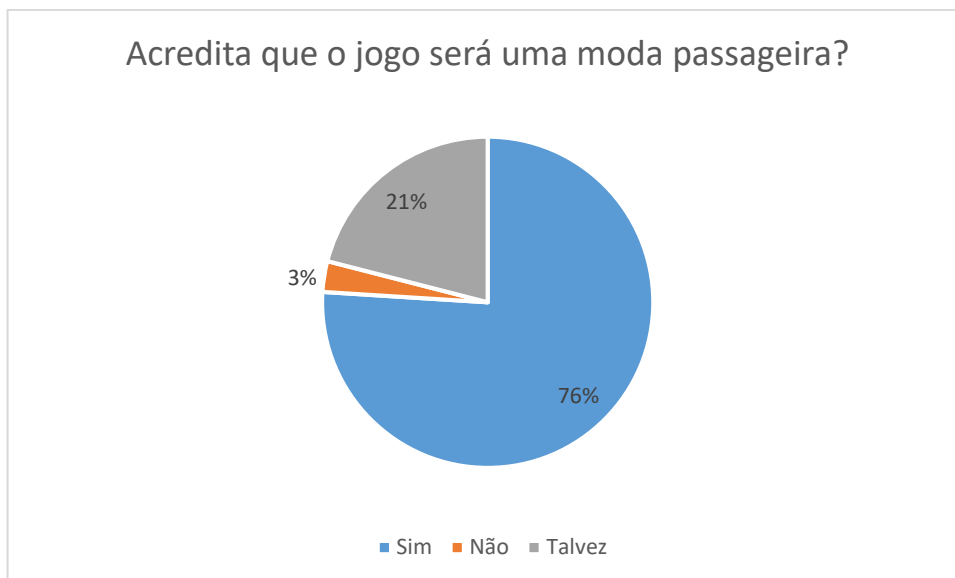
Você acredita que o jogo trouxe benefícios para as pessoas se relacionarem entre si?



Os dados nos fornecem verificar que 76% que representam 79 pessoas disseram que o jogo trouxe benefícios a elas para elas se relacionarem entre si, e 24% que representam 25 pessoas se pronunciaram dizendo que o jogo não trouxe benefício de relacionamento entre eles.

Pergunta 7

Acredita que o jogo será uma moda passageira?			
xi	fi	fri	fri%
Sim	79	0,759615385	76%
Não	3	0,028846154	3%
Talvez	22	0,211538462	21%
Total	104	1	100%



Foi possível perceber que 76% dos indivíduos participantes do questionário acreditam que o jogo será uma moda passageira, e apenas 3% acreditam que o jogo não será uma moda passageira. E 22% dos indivíduos optaram por não opinar se o jogo será ou não uma moda passageira.

6. COMO O JOGO INFLUENCIOU A TECNOLOGIA

Pokémon GO traz inovação na área de jogos, e atrai muitas pessoas interessadas a entrar no entretenimento do jogo. A RA (Realidade Aumentada) não é algo novo que surgiu, ela já é utilizada em muitas áreas como na social, virtual e cultural.

Ao passar dos anos, com as pessoas tendo um amadurecimento junto com o desenvolvimento tecnológico, elas passaram a se acostumar com as inovações e novas ferramentas virtuais que passaram a interagir com o mundo real. A utilização que a Pokémon Company fez de sua série Pokémon misturando ela com a realidade aumentada fez uma boa combinação visto que essa série não é estranha para as pessoas e que fez parte na vida de muitas pessoas, e agora que elas não precisam apenas imaginar ser um treinador de Pokémon, pois, com essa tecnologia permite elas serem um treinador e ir à caça de novos monstrinhos pelo mundo real. O jogo leva as pessoas para fora de casa para procurarem novos Pokémons além de interagir com outros jogadores e praticar exercícios fora de casa.

A tecnologia ganhou um grande impulso com Pokémon Go, que foi disponibilizado nas plataformas Android e IOS, onde milhares de pessoas tem a possibilidade de efetuar o download e ingressar no game. (RICHMOND e HAMANN, 2016)

Uma “Startup, uma empresa nova, até mesmo embrionária ou ainda em fase de constituição, que conta com projetos promissores, ligados à pesquisa, investigação e desenvolvimento de ideias inovadoras.” SEBRAE (2011) em Curitiba utiliza a RA na educação de crianças nas salas de aula. Eles aproveitam dessa tecnologia para ensinar o sistema solar para os alunos, resultando em um melhor aprendizado para elas visto que conseguem visualizar em 3D e absorver melhor as informações sobre o funcionamento do sistema solar, tendo uma maior taxa de assimilação do conteúdo. Além de ser interessante para os alunos, eles conseguem se concentrar mais no que estão aprendendo percebendo que o conceito abstrato é transformado, para que possam entender melhor o assunto. (WERNER, 2016) Com isso nota-se que há grande influência na tecnologia de diversos meios.

6.1. Como Influenciou a Criação de Novos Jogos

A *mixed reality* (Realidade Misturada), ela já é uma tendência bastante comum entre filmes de ficção científica entre outros gêneros, criando em que vê, a imaginação de como é um mundo a virtual.

Pokémon Go abre portas para outras franquias como (Harry Potter, Digimon, ou até um mais novo The Game of Thrones etc.), além de outros jogos da Microsoft, Sony e Nintendo com a Realidade Aumentada a pouco tempo no mercado, e Realidade Virtual (RV) que já há um bom tempo é utilizada em seus jogos. A Nintendo em parceria com Niantic. Inc já lançaram o Pokémon Go, mostrando assim que algo que apenas existia no mundo virtual passa a ter existência no mundo real com uma RA, incentivando cada vez mais empresas desenvolvedoras a participarem desse campo tecnológico, trazendo investidores, patrocínios e aumento dos lucros e na satisfação de seus usuários.

Entre livros, filmes, desenhos e outros que fizeram uma boa parte da infância e adolescência de muitas pessoas ao redor do mundo, com esse avanço tecnológico elas podem se personificarem em seus heróis e personagens na vida real. Entretanto

há um cuidado muito significativo com essa ferramenta, por causa da dissonância que afeta o indivíduo de maneira a ele não conseguir fazer uma distinção clara entre real e virtual, e acaba se confundindo entre realidades. Um caso desse se deu no Japão onde em relacionamento amoroso virtual no jogo com a RA, a pessoa entendeu que tivesse o mesmo relacionamento na vida real não conseguindo se desprender da ideia que ele vive em mundos diferentes.

Há o lado positivo e negativo dessa modernização ao longo das décadas que precisam ser analisados para fazermos um bom uso do progresso científico. (MACEDO, 2016)

7. O FUTURO DO JOGO

O mundo globalizado e em constante desenvolvimento, trouxe para muitas pessoas que não conheciam muito bem a tecnologia de realidade aumentada, a oportunidade de a imaginação se tornar realidade. Eles acabaram ingressando por meio do jogo Pokémon Go, isso fez abrir uma série de ferramentas para o futuro. Bem como, a realidade virtual como a aumentada podem em breve fazer parte do cotidiano de muitas pessoas.

Há uma relação com os métodos de fornecimento de dados e informações as pessoas, é como se fosse alguma atividade do cotidiano como consertar uma torneira, com a RA ela vai ensinar a pessoa a como consertar, projetando em 3D o passo a passo que ela deve seguir, ela poderá ou não ser auxiliada por uma outra pessoa do outro lado do smartphone, que será como ela estivesse concertando virtualmente mas na prática a pessoa que está se beneficiando dessa tecnológica é que efetivamente realizará o trabalho de arrumar a torneira. Além disso há campos na área da educação, formação e treinamento digital e a publicidade com novos mecanismos de interação com atividades rotineiras ou não. (RICHMOND e HAMANN, 2016)

Com um grande avanço exponencial no futuro, os smartphones ou computadores serão trocadas por lentes, que com elas o usuário terá um nível de realidade muito alto se misturando com a realidade, separados apenas por uma retina digital, levando o usuário a outro patamar. Se muitos acidentes já ocorrem pelo simples fato de estarem no celular, imagine quando esse tipo de tecnologia estiver

acessível para muitas pessoas, a quantidade de acidentes pode aumentar se não houver o devido cuidado em seu manuseio.

A mecânica do jogo pode beneficiar as pessoas de uma outra maneira como a conscientização sobre intolerância, política, depressão onde poderá auxiliar as pessoas no tratamento a essas questões. Bem como, compreendermos que em cada país tem seus próprios valores e cultura que tem maneira diferentes de lidar com esse tipo de tecnologia onde haverá novas histórias a serem formadas e mudanças a serem firmadas, pois o que Pokémon Go revelou a muitos que não tinham muito conhecimento desse tipo de tecnologia, foi um ponto de partida para construção de novos conhecimentos em virtude de um beneficiamento para a sociedade em geral. (MACEDO, 2016)

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A seguinte pesquisa teve como principal objetivo entender o cotidiano das pessoas que o jogo Pokémon GO abrange, e para atingir foram realizados três formulários estatísticos englobando jogadores, ex-jogadores e não jogadores. Após decidir a amostra, tinha-se uma certa convicção de que ao finalizar a coleta de dados o maior percentual seria de jogadores. Uma vez finalizada a coleta e ao iniciar a interpretação dos dados, notou-se que a maioria das pessoas que responderam ao questionário pertenciam à categoria de não jogadores. Mesmo com a realização de várias pesquisas de fontes externas tudo indicava que o jogo era a maior sensação da atualidade mundialmente gerando um grande impacto social. A seguinte pesquisa leva a outras interpretações, por exemplo ao perguntar se o jogo seria uma moda passageira obteve-se como resposta sim ou talvez como resultado predominante.

Mesmo que a maioria tenha se enquadrado como não jogadores, eles tinham reconheciam o jogo e isso deve-se às pessoas ao redor que jogavam e também à mídia que constantemente mencionava-o através de campanhas que alertavam os mestres a vários possíveis perigos que poderiam rodeá-los. E entre aqueles que jogavam claramente nota-se uma mudança no estilo de vida mesmo que esta seja pequena.

Mediante essa pesquisa percebe-se o avanço tecnológico que a Niantic Inc. proporcionou para o mundo virtual dos jogos que após o lançamento de Pokémon GO

surgiu o novo mundo dos de realidade aumentada. Além de abrir novas portas a várias outras franquias de jogos.

Vale ressaltar que além das novas informações coletadas sobre o jogo e seu impacto, o estudo auxiliou no desenvolvimento de novas habilidades individuais dos autores. Possibilitou pôr em prática os ensinamentos das aulas de estatística aplicada e assim melhorar o entendimento das teorias adquiridas, principalmente no ato de interpretar os dados recolhidos. Também foi uma oportunidade de conhecer e utilizar novos programas e ferramentas que auxiliarão os autores tanto academicamente como profissionalmente.

Com isso entende-se que o impacto social do jogo foi algo momentâneo, mas isso não se aplica ao impacto tecnológico obtido que foi uma abertura para novas pesquisas científicas.

9. REFERÊNCIA

TADDEO, T, Garoto autista superou medo de sair de casa graças ao **Pokémon GO**, 2016. Disponível em: <http://www.pokemongobrasil.com/garoto-autista-superou-medo-de-sair-de-casa-gracas-ao-pokemon-go/>. Acesso em: 5 Agosto 2016.

EQUIPE QUICKBOOKS, Pókemon GO: E,prendedores aproveitam o sucesso do app para lucrar, **Equipe Quickbooks**, 2016. Disponível em: <http://www.quickbooks.com.br/r/inovacao/pokemon-go-empreendedores-sucesso-aplicativo/>. Acesso em: 29 agosto 2016.

MACEDO, B. Pokémon Go mais do que um hype, uma ferramenta revolucionária. **O Futuro das Coisas**, 2016. Disponível em: <http://ofuturodascoisas.com/pokemon-go-mais-do-que-um-hype-uma-ferramenta-revolucionaria/>. Acesso em: 07 Novembro 2016.

RICHMOND, T.; HAMANN, R. Realidade Aumentada. **Techmundo**, 17 Agosto 2016. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/realidade-aumentada/108545-realidade-aumentada-explodiu-pokemon-go-onde-ela-pode-ir.htm>. Acesso em: 02 Novembro 2016.

SEBRAE. Logo Sebrae. **Biblioteca Sebrae(MG)**, 2011. Disponível em: <https://www.sebraemg.com.br/atendimento/bibliotecadigital/documento/texto/o-que-e-uma-empresa-startup>. Acesso em: 07 Agosto 2016.

WERNER, A. Muito além do Pokémon GO: entenda a realidade aumentada e geolocalização. **Visto Livre**, 06 Agosto 2016. Disponível em:

Fatec Zona Leste

<<http://vistolivres.com/muito-alem-do-pokemon-go-entenda-realidade-aumentada-e-geolocalizacao/>>. Acesso em: 10 Setembro 2016.

BULBAPEDIA. Core Series. **Bulbapedia**, 2016. Disponível em: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Core_series>. Acesso em: 06 Novembro 2016.

BULBAPEDIA. History of Pokémon. **Bulbapedia**, 2016. Disponível em: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/History_of_Pok%C3%A9mon>. Acesso em: 06 Novembro 2016.

BULBAPEDIA. List of Pokémon by national Pokédex number. **Bulbapedia**, 2016. Disponível em: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/List_of_Pok%C3%A9mon_by_National_Pok%C3%A9dex_number>. Acesso em: 08 Agosto 2016.

IGN. A Guide to Pokémon GO. **IGN**, 2016. Disponível em: <<http://www.ign.com/wikis/pokemon-go>>. Acesso em: 02 Novembro 2016.