



“Pokémon GO: Os problemas de «apanhá-los todos»”

O jogo Pokémon GO (Niantic, Inc., 2016) tornou-se um fenómeno mundial, atraindo vários milhões de utilizadores ativos diários. Os jogadores são desafiados a procurar criaturas virtuais (Pokémons), que surgem aleatoriamente em localizações do mundo real, para os colecionar, treinar e combater contra os de outros jogadores. O sucesso deste “jogo de realidade aumentada” lançou questões quanto ao seu funcionamento e ao seu impacto na sociedade


O fraco nexo de causalidade adequada entre a disponibilização do jogo e as lesões sofridas por jogadores menos cuidadosos, aliada à culpa dos mesmos, limita a responsabilização da Niantic por qualquer lesão sofrida. Também não-jogadores podem sofrer danos causados por jogadores (pense-se no caso de um peão, atropelado por um condutor distraído a jogar Pokémon GO), mas mesmo nestes casos será, com toda a probabilidade, responsabilizado apenas o jogador diretamente lesante.

Há também jogadores que, na busca por Pokémons, entram em edifícios ou terrenos da propriedade privada de outrem, cometendo potenciais crimes de violação de domicílio ou introdução em lugar vedado ao público. Embora o jogo crie um incentivo para os seus jogadores enveredarem por locais cujo acesso lhes estará eventualmente vedado, ao aleatoriamente gerar Pokémons nesses locais, estes aceitam não utilizar o jogo para violar quaisquer normas aplicáveis, excluindo a Niantic qualquer responsabilidade por danos causados a propriedade que resultem da utilização do jogo.

Permanecem os dilemas dos PokéStops – locais que oferecem bens virtuais aos jogadores que por lá passam – e dos “Ginásios” – locais em que se pode combater contra Pokémons de outros jogadores, de modo a conquistar aquele território. Muitas vezes se congregam vários jogadores nestes pontos, o que cria conflitos se o jogo marcar um quintal privado como um destes locais (facto que desencadeou a ação instaurada por Jeffrey Marder contra a Niantic e afiliadas nos EUA) ou se marcar um local em que não seja adequada a reunião de vários jogadores “à caça” (como na Catedral de Colónia, na Alemanha, que já pediu assistência jurídica para lidar com o problema). Como solução, a Niantic criou um formulário online que permite requerer-se a desclassificação de um local como um PokéStop / “Ginásio”.

Relevantes também são as “micro-transações” no jogo, que permitem aos jogadores trocar dinheiro “real” por “virtual”, usado para comprar itens. Embora possam esperar adquirir direitos de propriedade sobre estes bens virtuais, a verdade é que é apenas conferida uma licença aos jogadores para os usar – podendo a Niantic cortar o acesso aos mesmos sem grandes possibilidades de reação do jogador afetado. Outro meio de monetização a implementar é o das “localizações patrocinadas”, podendo as empresas pagar à Niantic para marcar a sua loja como um PokéStop e/ou “Ginásio”. Esta implementação terá de ser feita com cautela, particularmente considerando os muitos jogadores menores (imagine-se um PokéStop numa tabacaria, ou um ginásio num bar).

Contudo, as maiores preocupações ligam-se à privacidade dos utilizadores, e surgiram logo no início, pois o jogo pedia acesso ao conteúdo das plataformas Google usadas pelo jogador (e-mails, documentos arquivados, contactos...). Mesmo após a Niantic ter limitado este acesso, continua a ser registada a posição geográfica dos utilizadores em tempo real. Como muitos deixam o jogo sempre ligado – para não deixar escapar qualquer Pokémon – é possível à Niantic localizar jogadores em qualquer momento. O assunto é mais sério dadas as condições de comunicação destes dados a outras entidades, pois embora refiram que não são partilhados dados pessoais com terceiros, existe uma cláusula lata nos Terms of Service em que a Niantic se arroga a possibilidade de, em certas condições, comunicar quaisquer dados recolhidos ao Estado, a entidades públicas e mesmo a entidades privadas, sempre que o considere necessário ou apropriado.

Resta saber se o jogo se trata de uma moda passageira, ou se a sua popularidade continuará a subir – assumindo então estes problemas uma relevância mais nítida. 



De quem é a culpa se um jogador, fixado no ecrã do seu telemóvel a jogar Pokémon GO, for atropelado, ou cair numa valeta? A Niantic, Inc. (“Niantic”) adverte os jogadores, de cada vez que iniciam o jogo, para prestarem atenção ao mundo à sua volta enquanto jogam, e rejeita, nos seus Terms of Service, qualquer responsabilidade por danos à integridade física ou vida que daí decorram.