

Revista HOSPITALIDADE

ISSN 1807-975X

Volume 13. Número Especial. Novembro de 2016

Editorial

Não é cômodo nem fácil escrever sobre um evento no calor dos acontecimentos. Ainda sem tempo para pesquisas mais aprofundadas e adequadas ao espírito acadêmico, é inevitável que se adote um tom jornalístico que o decorrer dos fatos pode corroborar, corrigir ou mesmo invalidar.

Foi com esse estado de espírito que, há dois meses, Laura Canepa e Elizabeth Wada, coordenadoras dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação e em Hospitalidade, respectivamente, propuseram à Revista Hospitalidade a edição de um número especial sobre a febre do momento, o *Pokémon Go*.

Desafio aceito, restava saber se conseguiríamos um mínimo de contribuições para se fechar um número especial. A Revista Hospitalidade tem por usual a publicação de cada número com doze artigos e os oito obtidos foram considerados suficientes para esse Número Especial.

O primeiro artigo, de Wada e Camargo, posiciona o tema na perspectiva da hospitalidade, tentando mostrar que o Pokémon-Go, além de relevante para o lazer e para o turismo, temas correlatos ao lazer, também pode ser considerado um formatador de cenas de hospitalidade, ou seja, permite que o visitar-ser visitado, receber-ser recebido seja exercitado em diferentes situações e espaços.

Laura Canepa, a seguir, atenta às formas de Realidade Aumentada, distingue como o *Pokémon Go* se insere na modalidade de *dark tourism*, um dos muitos segmentos criados pela necessidade de viajar e descobrir novas culturas, novas práticas e tendências.

Ricardo Uvinha liderou um grupo de alunos da USP conduzindo aquela que é, talvez, a primeira sondagem realizada em São Paulo para averiguar a forma como a brincadeira se insere nas dobras do cotidiano de um determinado grupo da população, no caso da população universitária da EACH-USP.

Luiz Gonzaga Carvalho e Gilberto Guimarães foram verificar de que forma a brincadeira é assimilada pelo comércio em geral, revelando fatos surpreendentes sobre a forma como a ludicidade não mais concorre com a seriedade do comércio; ao contrário, transforma-se em trunfo.

Nossos colegas do Sul, do Programa de Pós-Graduação em Turismo e Hospitalidade da UCS também se fizeram presentes. Susana Gastal, Iraci de Carli e Micael Gomes exploram o potencial turístico da brincadeira.

O *Pokémon Go* e a Realidade Aumentada voltam a ser abordados, desta feita pelas paranaenses Adriely Andrade e Souza, Graziela Scalise Horodyski, Mirna de Lima Medeiros.

Em seguida, Vicente Gosciola, Vanuza Bastos Rodrigues e Sixto Parollo trazem um estudo sobre o game e o espaço público no limiar da hospitalidade.

Finalmente, dois artigos que tangenciam o tema. Cleomar Gomes, especialista em ludicidade na educação da UFMT traz importantes reflexões sobre a importância do brincar para as crianças e Luiz Octávio Camargo se pergunta por que alguns não gostam nem do *Pokemon Go*, nem, no limite, do mundo virtual.

Boa leitura!