

3^o Colocado

A Defasagem da Comunicação Interpessoal nas Organizações pelo uso do Aplicativo 'Pokémon Go'

Vagner Rangel Teixeira
Auxiliar da Divisão de Controle de Óbito
Serviço de Inativos e Pensionistas da Marinha
vaguinho413@hotmail.com | vagner.rangel@sipm.mar.mil.br

Resumo: Este artigo tem a finalidade de elucidar o quão prejudicial tem sido a utilização do aplicativo 'Pokémon Go' nas organizações e as soluções tomadas para que os comportamentos advindos de seu uso não venham a causar sérios prejuízos coletivos. As distrações com o entretenimento do aplicativo no horário de trabalho não influencia a comunicação interpessoal e a consequência disso é a perda de informações pela ausência da atenção; não obstante aos problemas de comunicação, o aplicativo ainda pode trazer perigos à vida, pois podem ocorrer acidentes e subtrações de bens por terceiros, e perigos à segurança das organizações, uma vez que necessita de configurações que autorizam saber a localização de quem o joga.

Palavras-chave: Aplicativo, Comportamento, Comunicação Interpessoal e Segurança

A criação de aplicativos¹ facilitou a vida de muitas pessoas e organizações. O fato de não ser preci-

¹ É um tipo de software que funciona como um conjunto de ferramentas desenhado para realizar tarefas e trabalhos específicos no computador. Disponível em :<https://www.gcfaprendelivre.org/tecnologia/curso/informatica_basica/tudo_sobre_os_aplicativos_ou_programas/1.do>. Acesso em: 21 ago. 2016.

so lembrar determinados comandos para executar certas tarefas, aumentou o tempo a ser dedicado a outras atividades; com isso, alcançar maior produtividade ficou mais tangível e opcional (dependendo do custo) para àqueles que transformam insumos em bens de consumo ou executam serviços.

Saber manusear equipamentos eletrônicos e entender sua estrutura de funcionamento tornaram-se duas das centenas de exigências que a evolução tecnológica demandou à população mundial para haver interação instantânea e sem a presença física, inclusive, há empresas que não existem fisicamente, onde sua estrutura e atividades são virtuais. Além de facilitar o negócio exercido por milhares de organizações no mundo, os aplicativos trouxeram entretenimento e muita diversão a todas as idades. Contudo, é preciso disciplina e seriedade no cumprimento dos deveres, visto que a dispersão em jogos faz a atenção ser desfocada das tarefas e da comunicação interpessoal.

Os aplicativos são criados constantemente, pode-se chegar a uns 300 diariamente (SCUDERE, 2014), os quais em questão de horas são “baixados” e compartilhados por várias pessoas. Muitas organizações limitam a liberdade dos usuários através do perfil,

Concurso de Artigos Técnicos

para assim, não haver demasiados acessos em muitos sites e redes sociais e também não permitem a instalação de aplicativos estranhos à permissão do administrador. A comunicação entre os membros da organização faz-se necessária constantemente, o conhecimento passado de forma tácita e as artimanhas para tornar a celeridade um hábito, não pode ser perdido pelo mal costume do desprendimento de minutos ou horas diante de equipamentos eletrônicos próprios (celular, *tablet*, *Iphone*, etc.), burlando as regras impostas pela organização através de seu uso em momentos proibidos.

As regras atingem bons patamares, padrões mínimos de comportamento, e evitam a ocorrência de fatos desagradáveis - se as pessoas cumprirem. Mas as pessoas as transgridem, portanto regras são elaboradas para evitar mais transgressões, no entanto, com limitação inerente das regras, as pessoas conseguem encontrar maneiras de transgredir novamente. (SEIDMAN, 2009 , p.50)

Os objetivos impostos pelos aplicativos de entretenimento às pessoas parecem ser mais perseguidos do que os objetivos reais de uma organização, prejudicando a boa convivência em grupos e deturpando a expectativa que fora criada sobre o funcionário em sua contratação. As dificuldades em lidar com tais atitudes têm atingido a sociedade como um todo, posto os problemas ocorridos, por exemplo, com a utilização do aplicativo 'Pokémon Go' onde capturar figuras imaginárias têm sido mais importante do que uma conversa pessoal.

Com a utilização do aplicativo 'Pokémon Go' os cuidados para preservar a vida e o emprego estão sendo dispersos. Além das pessoas conseguirem andar pelas ruas e ao mesmo tempo digitar mensagens em seus equipamentos eletrônicos, elas de posse desse aplicativo invadem residências, atravessam

ruas sem olhar para os lados e param em lugares inapropriados para "capturarem" as figuras imaginárias criadas pelo aplicativo; e dentro das organizações não era para ser comum uma pessoa deixar de conversar ou cumprir suas obrigações e andar pelos arredores à procura de "se divertir" com um objetivo a ser alcançado, a "captura de pokémons".

A dificuldade de atenção e comunicação interpessoal

Alguns tipos de entretenimentos têm seu momento para serem apreciados, não devendo ser a bel-prazer tal regozijo nas organizações. O trabalho exercido pelas pessoas possuem regras e horários preestabelecidos em que as organizações esperam ter a correta disciplina de seus funcionários, esperando-se não haver desvios de conduta que comprometam as atividades. A utilização do aplicativo 'Pokémon Go' no horário de trabalho dificulta a comunicação pois, "Para desenvolver a habilidade de comunicação interpessoal, é imprescindível saber escutar o que requer vários níveis de concentração." (FILHO, 2010, p.75).

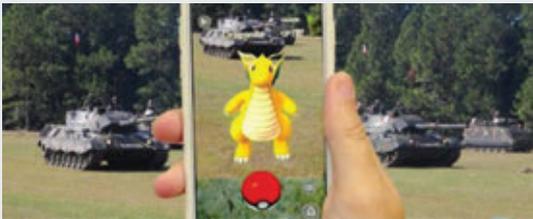
É preciso se manter atento aos acontecimentos e à comunicação constante que ocorre de forma natural no ambiente das organizações, sendo forçosa e arriscada a distração consciente com aplicativos de entretenimento, denotando-se que o funcionário detém tempo excessivamente ocioso. Segundo Alves (2014, *on line*) "Em 1619 as pessoas [...] não tinham muitas opções de entretenimento [...]. Assim, passavam o tempo pensando em soluções para seus conflitos. Faziam uma higiene mental construtiva." A distração é um problema que põe à dúvida o entendimento de ordens dadas de forma direta e a confiança na execução.

Concurso de Artigos Técnicos

Os valores e o clima organizacional não podem ser infringidos com comportamentos alheios e imprevistos à razão de existir da organização; não há aparente fundamento em sair pelos corredores ou pátio “capturando pokémons”, senão o único e equivocado pensamento de entretenimento, prejudicial à comunicação interpessoal.

Bloqueios como medida de segurança

Fotografia 1: Proibição em Organizações Militares



Fonte: MORAIS, Aloísio/Correio do Brasil(RJ). **EB proíbe Militares de jogar Pokémon Go em quartéis.** [Rio de Janeiro]. 2016. 1 Fotografia. 800px x 449px.

A Marinha do Brasil² e o Exército Brasileiro³ restringiram o acesso ao aplicativo ‘Pokémon Go’ no interior das organizações militares, por questões de segurança torna-se inviável sua utilização. Para permitir o jogo o usuário deve permitir o acesso à câmera fotográfica do celular e a localização por *Global Positioning System* (GPS [Sistema de Posicionamento Global])⁴; os dados podem ser compartilhados e

² Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/08/1803144-marinha-restringe-game-pokemon-go-no-interior-de-organizacoes-militares.shtml>>. Acesso em: 03 set. 2016.

³ Disponível em: <<http://www.defesanet.com.br/inteligencia/noticia/23241/EB-proibe-militares-de-jogar-Pokemon-Go-em-quarteis/>>. Acesso em: 03 set. 2016.

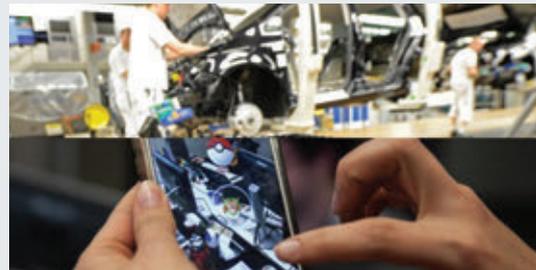
⁴ JUNIOR, R. K. R; CEGIELSKI, C. G. Tecnologia sem fio, Computação Móvel e Comércio Móvel. In: _____: Introdução a Sistemas de Informação: Apoiando e transformando negócios na área da mobilidade. Traduzido por: Daniel Vieira, Título Original: Introduction to Information Systems- 3rd edition. Tradução da 3ª Edição. Rio de Janeiro. Editora: Elsevier. 2012. Cap.7 . p. 213.

análises demográficas da base de usuários podem ser obtidas, desta forma, seria incoerente e perigoso manter sua utilização.

Por questões de segurança, também, o Irã proibiu o aplicativo⁵ no país; essas determinações demonstram a preocupação das autoridades em tentar manter o controle da situação que poderia vir a causar sérios danos à população se alguma invasão a informações sigilosas fossem adquiridas através de meios facilitados pelo aplicativo ‘Pokémon Go’. A ingenuidade de muitos funcionários em não analisar a gravidade das próprias atitudes é vista na despreocupada procura de figuras imaginárias dentro das organizações.

Iniciar conversas ou manter diálogos com quem está “capturando pokémons” não produz os efeitos desejáveis da comunicação eficaz; com a atenção voltada ao aparelho eletrônico e a recíproca locomoção as pessoas tendem a não atentarem ao que acontece em torno de si, podendo causar acidentes ou incidentes a terceiros.

Fotografia 2: Volkswagen proíbe usar aplicativo na fábrica



Fonte: FABIAN, Bimmer (REUTERS). **Volkswagen proíbe funcionários de jogar Pokémon Go em Fábrica.** [S.L.]. 2016. 1 fotografia. 620px x 400px.

A segurança das organizações deve ser preservada por todos os funcionários, o nível de atenção precisa ser 100%, e para isso existe a comissão de prevenção de acidentes para diagnosticar possíveis

⁵ Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/mundo/ira-proibe-pokemon-go-por-questoes-de-seguranca/>>. Acesso em: 31 ago. 2016.

Concurso de Artigos Técnicos

situações prejudiciais ao exercício das atividades com a preservação da vida. A 6, por exemplo, proibiu funcionários de jogar 'Pokémon Go' na fábrica⁷ para que acidentes não acontecessem nem houvessem problemas na comunicação, ocasionados pela distração no aplicativo.

Funcionários disciplinados tendem a não ter comportamentos estranhos aos objetivos organizacionais; muitos aplicativos de entretenimento, pelo seu uso errôneo, mais distanciam do que aproximam pessoas em suas atividades e dessa forma a tão esperada disciplina não acontece.

O entretenimento proporcionado por este aplicativo o 'Pokémon Go', não condiz com os moldes de exercício de funções e manutenção da segurança organizacional, posto que requer distração e, mínima ou nenhuma comunicação interpessoal, o que não é o propósito das organizações que procuram manter suas atividades e expandir conhecimentos, atraindo clientes ou colaboradores que, muito provavelmente, não iriam "ver com bons olhos" funcionários "caçando pokémons" em seu atendimento pessoal.

Os problemas causados pelo uso indevido

A utilização do aplicativo 'Pokémon Go' requer alto nível de distração, posto que a concentração está voltada a localizar, através do aparelho em mãos, as figuras nos mais variados lugares em que aparecem. Nos Estados Unidos a jornalista americana

na Allison Kropff, da emissora 10 News WTSP⁸ passou em frente às câmeras em uma transmissão "ao vivo" "caçando pokémons", o que gerou uma situação constrangedora para todos que faziam parte do telejornal, situação nítida de profissionalismo posto em segundo plano. "[...] o uso abusivo da tecnologia atua como uma espécie de anestésico, uma forma de desfocar as questões importantes da vida pessoal, como um conflito em família, problemas na escola ou no trabalho."(ZANDONÁ, 2015, on line).

No Brasil há organizações que, possivelmente, demitirão funcionários por justa causa⁹, uma vez que é insustentável tal conduta dentro de um ambiente onde o propósito nunca fora o de andar a esmo, com um aparelho eletrônico procurando figuras imaginárias¹⁰; esse descuido funcional não tem justificativa para acontecer, sendo evitado tão somente do desleixo e da falta de consideração com parceiros de trabalho, tornando a comunicação interpessoal um mecanismo indiferente e substituível por abstrações.

A psicóloga Dora Sampaio Góes do Grupo de Dependência de Internet do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Universidade de São Paulo (USP), em uma entrevista concedida em 31 de agosto de 2013, afirmou: A pessoa pode ser considerada "viciada" em tecnologia quando o uso excessivo das tecnologias pode trazer algum tipo de risco à vida social, como ir mal nos estudos;

⁶ O maior produtor de carros da Europa. O Grupo VOLKSWAGEN, com base em Wolfsburg, é uma das empresas líderes mundiais em produção de veículos, e a maior produtora de carros da Europa. Em 2012, foram mais de 9,2 milhões de veículos vendidos. Disponível em: <http://www.vw.com.br/pt/institucional/grupo_volkswagen.html>. Acesso em 05 set. 2016.

⁷ Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/economia/volkswagen-proibe-funcionarios-de-jogar-pokemon-go-na-alemanha-2/>>. Acesso em: 05 set. 2016.

⁸ Disponível em: <<http://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/games/2016/07/apresentadora-jogando-pokemon-go-interrompe-previsao-do-tempo-em-programa-veja-video>>. Acesso em: 05 set. 2016.

⁹ Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/2016/08/jogar-pokemon-go-no-trabalho-pode-dar-demissao-por-justa-causa.html>>. Acesso em: 30 ago. 2016.

¹⁰ As organizações esperam que o funcionário seja aplicado a sua função e, dessa forma, contribua para o melhor aproveitamento de suas habilidades, o que é tolhido pela prática do jogo.

Concurso de Artigos Técnicos

diminuir o rendimento no trabalho, aumentando, assim, as chances de ser mandado embora do emprego; entre outras situações. Ou seja, é quando a pessoa começa a deixar de fazer coisas para ficar com a tecnologia, e isso inclui desde ficar sem ver amigos até mesmo evitar sair com o parceiro. (ZANDONÁ, 2015, *on line*).

Algumas lesões oriundas do uso excessivo do aplicativo¹¹ têm ocorrido com pessoas que não sabem quais são seus próprios limites, prejudicando a própria saúde e bem-estar pelo infame pensamento de diversão; além da possibilidade de lesões, o comportamento de muitas pessoas não se altera de forma significativa quando estão fora do ambiente de trabalho, posto que a “caça a pokémons” continua pelas ruas, tornando-se alvos para possíveis assaltos.

Conclusão

O propósito do trabalho e as mudanças de comportamento do ser humano mudaram com o passar do tempo, a busca somente pela sobrevivência e troca de iguarias deu lugar a profissionais que almejam cargos e economias cada vez mais competitivas; essas mudanças exigem crescimento cognitivo que não coadunam com funcionários que em seu trabalho optam por jogos de entretenimento, os quais retiram sua atenção de atividades fins da empresa.

Considerando os nichos de aplicativos de entretenimento, o ‘Pokémon Go’ é o que mais preocupa atualmente. Seu uso é problemático porque requer

deslocamentos que mais fazem os jogadores “vagarem” do que propriamente procurarem algo. As medidas coercitivas que as organizações estão aderindo são necessárias e muito válidas para coibir os excessos internos. A preocupação primária dos desvios de comportamento deveria vir dos funcionários, o que de fato é transformado em um problema quando o mesmo enxerga como “normal” sua conduta em utilizar o aplicativo nas horas de trabalho.

As benfeitorias que a tecnologia proporcionou trouxeram grandes desafios e facilidades ao mundo dos negócios e na convivência em sociedade, contudo há muitos exageros de utilização e cada vez mais as pessoas se distanciam para conversarem através de redes sociais ou aplicativos de mensagens, fazendo a comunicação interpessoal ser uma eventualidade e, muitas vezes, nem mesmo desejável. As tentativas de conscientização precisam ser mantidas em organizações que lidam com situações de funcionários dispersos pelo divertimento com este tipo de aplicativo, inibindo possíveis repetições do comportamento com orientação ou desligamento do funcionário transgressor, afinal a abertura de precedentes para que outros possam fazer o mesmo é torná-lo inimputável, fazendo uma conduta abominável tornar-se algo normal. Funcionários que prezam pelo seu trabalho e valorizam seu tempo sabem escolher entre o certo e o “entretenimento” com o aplicativo ‘Pokémon Go’, o qual provavelmente não traria conforto algum em uma demissão pelo seu uso.

¹¹ Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/jogadores-de-pokemon-go-relatam-lesoes-provocadas-pelo-game.html>>. Acesso em: 02 set. 2016.

Referências

AGÊNCIA EFE. *Volkswagem Proíbe funcionários de jogar ‘Pokémon Go’ em fábrica*. [S.L.]. 11 ago.

2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/carros/noticia/2016/08/volkswagem-proibe-funcionarios->

Concurso de Artigos Técnicos

de-jogar-pokemon-go-em-fabrica.html>. Acesso em: 01 set. 2016.

ALVES, Renato. *O cérebro com foco e disciplina*. São Paulo: Gente. 2014. (on line)

CAVALLINI, Marta. *'Pokemon Go' pode dar demissão por justa causa no trabalho*. São Paulo. 11 ago. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/2016/08/jogar-pokemon-go-no-trabalho-pode-dar-demissao-por-justa-causa.html>>. Acesso em: 30 ago. 2016.

COLETTI, Caio. *Apresentadora jogando Pokémon Go interrompe previsão do tempo em programa*. [S.L. 13 jul. 2016. Disponível em: <<http://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/games/2016/07/apresentadora-jogando-pokemon-go-interrompe-previsao-do-tempo-em-programa-veja-video>>. Acesso em: 05 set. 2016.

DA REDAÇÃO. *Irã Proíbe Pokémon Go por 'questões de segurança'*. Veja.com. [S.L.]: 08 ago. 2016. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/mundo/ira-proibe-pokemon-go-por-questoes-de-seguranca/>>. Acesso em: 31 ago. 2016.

DETRAN. *Alerta para o risco de acidentes de trânsito durante 'caça' a pokémons*. Pernambuco, 2016. Cartaz. Divulgação. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pernambuco/noticia/2016/08/orgaos-publicos-de-pe-alertam-para-os-riscos-de-cacar-pokemon-nasruas.html>>. Acesso em: 29 ago. 2016.

G1.COM. *Jogadores de 'Pokémon Go' relatam lesões provocadas pelo Game*. [S.L.]. 12 jul. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/jogadores-de-pokemon-go-relatam-lesoes-provocadas-pelo-game.html>>. Acesso em: 02 set. 2016.

G1.COM. *'Pokémon Go'. Motorista distraído pelo game bate em escola na Austrália*. São Paulo. 29

jul. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/pokemon-go-motorista-distraido-pelo-game-bate-em-escola-na-australia.html>>. Acesso em: 02 set. 2016.

GCFaprendeLivreorg. *O que é um aplicativo ou um programa*. [S.L.]. [entre 1998 e 2015]. Disponível em: <https://www.gcfaprendelivre.org/tecnologia/curso/informatica_basica/tudo_sobre_os_aplicativos_ou_programas/1.do>. Acesso em: 21 ago. 2016.

JUNIOR, R. K. R; CEGIELSKI, C. G. *Tecnologia sem fio, Computação Móvel e Comércio Móvel*. In: _____: *Introdução a Sistemas de Informação: Apoiando e transformando negócios na área da mobilidade*. Traduzido por: Daniel Vieira, Título Original: *Introduction to Information Systems- 3rd edition*. Tradução da 3^a Edição. Rio de Janeiro. Editora: Elsevier. 2012. Cap.7. p. 213.

LINDENBERG FILHO, S. de C. *Negociação e Processo Decisório*. Curitiba: IESDE. 2010. p.75.

MORAIS, Aloísio. Rio de Janeiro. 15 ago. 2016. *EB proíbe Militares de jogar Pokémon Go em quartéis*. Disponível em: <<http://www.defesanet.com.br/inteligencia/noticia/23241/EB-proibe-militares-de-jogar-Pokemon-Go-em-quarteis/>>. Acesso em: 03 set. 2016. Correio do Brasil (RJ).

O DIA.IG. *Pokémon Go já faz vítimas e estudante é assaltado no Espírito Santo*. [S.L.]. 04 ago. 2016. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/brasil/2016-08-04/pokemon-go-ja-faz-vitimas-e-estudante-e-assaltado-no-espírito-santo.html>>. Acesso em: 03 set. 2016.

SCUDERE, Leonardo. *Risco Digital na WEB 3.0*. Rio de Janeiro: Elsevier. 2014. Paginação Irregular.

SEIDMAN, Dov. *A Jornada até o COMO*. In _____: *COMO: Porque o COMO fazer algo significa Tudo...*

Concurso de Artigos Técnicos

nos negócios (e na vida). Traduzido por Suely Cuccio. Título Original: *HOW: Why how we do anything means everything...in business (and in life)*. 2. ed. São Paulo: DVS. 2011. Cap. 3. p. 50. Revisada e ampliada.

URIBE, Gustavo. Marinha restringe 'Pokémon Go' no interior das organizações militares. Brasília. 15 ago. 2016. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/16/08/1803144-marinha-restringe-game-pokemon-go-no-interior-de-organizacoes-militares.shtml>>. Acesso em: 03 set. 2016.

VARELA NOTÍCIAS. *Jogo 'Pokémon Go' causa acidentes e problemas ao redor do mundo*. [S.L.]. 14 jul. 2016. Disponível em: <<http://varelanoticias.com.br/jogo-pokemon-go-causa-acidentes-e-problemas-ao-redor-do-mundo-veja-casos/>>. Acesso em: 02 set. 2016.

VEJA.COM. *Volkswagem proíbe funcionários de jogar Pokémon Go na Alemanha*. [S.L.]. 11 ago. 2016. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/economia/volkswagen-proibe-funcionarios-de-jogar-pokemon-go-na-alemanha-2/>>. Acesso em: 05 set. 2016.

VOLKSWAGEM. *Apresentando o grupo Volkswagem*. [S.L.]. 2016. Disponível em: <http://www.vw.com.br/pt/institucional/grupo_volkswagen.html>. Acesso em 05 set. 2016. Institucional.

ZANDONÁ, Adriano. *Conquistando a Liberdade interior: Curar as raízes da própria alma*. São Paulo: Planeta. 2015. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=ZfC0CwAQBAJ&pg=PT75&dq=pessoas+viciadas+em+jogos+n%C3%A3o+conversam&hl=ptBR&sa=X&ved=0%hUKEwj02r2FhPvOAhUJxpAKHSzZCdsQ6AEILDAB#v=onepage&q=pessoas%20viciadas%20em%20jogos%20n%C3%A3o%20conversam&f=false>>. Acesso em: 06 set. 2016. (On line).