



COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA.

ISSN: 2236-8000

v.20, n.2, p.178-194, jul.-dez. 2025

Retropóia em jogo: (re)estruturação tecnológica e experiência de usuário na franquia pokémon

Retropóia en juego: (Re)estructuración tecnológica y experiencia de usuario en la franquicia Pokémon.

Retropóia in play: Technological (re)structuring and user experience in the Pokémon franchise.

Gabriel REIS

Mestrando - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

E-mail: faveroreis@gmail.com

Gabrielly RICHENE

Mestre - Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP.

Professora Assistente da Universidade do Estado do
Amapá.

E-mail: gabrielly.richene@ueap.edu.br

Karollinne AGUIAR

Mestre em Artes pela UFPA. Professora Assistente da
Universidade do Estado do Amapá.

E-mail: karollinne.aguiar@ueap.edu.br

Roberta SPOLON

Livre-docente em sistemas distribuídos pela UNESP.
Doutora em física aplicada - física computacional (UNESP)
E-mail: roberta.spolon@unesp.br

Enviado em: 01 dez 2025

Aceito em: 21 dez. 2025

RESUMO

A franquia Pokémon constitui um dos casos mais emblemáticos de permanência estrutural na cultura dos jogos eletrônicos. Este artigo analisa como os títulos principais da série operam sob uma lógica retrotópica (Bauman, 2017), na qual inovações tecnológicas são incorporadas sem romper com elementos simbólicos e mecânicos fundadores. A partir de uma leitura evolutiva dos jogos, observa-se a continuidade de estratégias formais, como trilhas sonoras icônicas, mecânicas de coleta e interfaces visuais, que reforçam o pertencimento dos jogadores antigos e facilitam a entrada de novas gerações. A análise ainda destaca o papel da transmídia e da portabilidade como dispositivos complexos que sustentam a identidade da marca. O estudo utiliza como objeto os jogos principais da franquia, com ênfase nos títulos lançados para consoles Nintendo.

Palavras-chave: *Pokémon; Retrotopia; Videogames; Transmídia; Identidade de marca.*

RESUMEN

La franquicia Pokémon constituye uno de los casos más emblemáticos de permanencia estructural en la cultura de los videojuegos. Este artículo analiza cómo los títulos principales de la serie operan bajo una lógica retrotópica (Bauman, 2017), en la que las innovaciones tecnológicas se incorporan sin romper con elementos simbólicos y mecánicos fundadores. A partir de una lectura evolutiva de los juegos, se observa la continuidad de estrategias formales, como bandas sonoras icónicas, mecánicas de recolección e interfaces visuales, que refuerzan el sentimiento de pertenencia de los jugadores veteranos y facilitan la entrada de nuevas generaciones. El análisis también destaca el papel de la transmedia y la portabilidad como dispositivos complejos que sostienen la identidad de la marca. El estudio toma como objeto los juegos principales de la franquicia, con énfasis en los títulos lanzados para consolas Nintendo.

Palabras-clave: *Pokémon; Retrotopía; Videojuegos; Transmedia; Identidad de marca.*

ABSTRACT

The Pokémon franchise is one of the most emblematic cases of structural persistence in video game culture. This article examines how the mainline titles in the series operate under a retrotopian logic (Bauman, 2017), in which technological innovations are incorporated without breaking with founding symbolic and mechanical elements. From an evolutionary reading of the games, there is continuity in formal strategies—such as iconic soundtracks, collection mechanics, and visual interfaces—that reinforce long-time players' sense of belonging and ease the onboarding of new generations. The analysis also highlights the role of transmedia and portability as complex devices that sustain the brand's identity. The study focuses on the franchise's core games, with emphasis on titles released for Nintendo consoles.os programas de publicação como o Aldus PageMaker que incluem versões do Lorem Ipsum.

Keywords: *Pokémon; Retrotopia; Video games; Transmedia; Brand identity.*

Introdução

A consolidação de franquias de longa duração no campo dos jogos digitais tem demandado análises que ultrapassem os critérios tradicionais de inovação e obsolescência técnica. Muito mais do que acompanhar os avanços gráficos, de interface ou conectividade, tais franquias demonstram operar segundo lógicas de permanência, ancoradas em estruturas simbólicas e estéticas que resistem às transformações tecnológicas do setor. A franquia Pokémon, desenvolvida pela empresa japonesa Game Freak e distribuída pela Nintendo desde 1996, exemplifica esse fenômeno ao manter coesão entre diferentes gerações de jogadores, mesmo diante de reformulações profundas nos consoles, e modos de interação.

Ao longo de quase três décadas, Pokémon se reconfigurou continuamente para acompanhar os ciclos de hardware da Nintendo, do Game Boy monocromático ao Nintendo Switch com gráficos tridimensionais, suporte online e mundos abertos. No entanto, observam-se recorrências significativas nos aspectos mecânicos, sonoros, narrativos e visuais da franquia, como o som característico da captura, o sistema de progressão baseado em batalhas e níveis, os mapas segmentados por rotas e cidades, a Pokédex e a centralidade da coleta de criaturas. Esses elementos, que compõem a espinha dorsal da experiência do jogador, atravessam as gerações como marcas identitárias, conferindo unidade à franquia mesmo em contextos tecnológicos díspares.

Tal fenômeno pode ser compreendido à luz da noção de retrotopia, formulada por Bauman (2017), segundo a qual o retorno ao passado (ou a certos traços estruturantes dele), não configura um gesto de nostalgia reativa, mas uma tentativa contemporânea de recuperar sentidos perdidos diante da aceleração das mudanças.

A retrotopia, nesse contexto, não é um desejo de retorno puro, mas um mecanismo simbólico e técnico de resgate seletivo, que visa reestruturar a experiência presente. No campo dos jogos eletrônicos, a retrotopia se manifesta na preservação de mecânicas, estéticas e interfaces que sustentam a memória do jogador, enquanto se operam atualizações pontuais capazes de manter o produto competitivo no mercado.

A articulação entre elementos clássicos e inovações técnicas não ocorre de modo aleatório, mas obedece a uma lógica de design orientada para a continuidade. Como argumentam Salen e Zimmerman (2004), a experiência de jogo não emerge apenas das regras explícitas do sistema, mas da forma como o jogador interage com a estrutura mediada por dispositivos técnicos e culturais. Schell (2008) acrescenta que o sentimento de liberdade e

imersão nos jogos é frequentemente derivado da familiaridade com padrões prévios, o que torna a repetição uma ferramenta de design tão poderosa quanto a novidade.

No caso de Pokémon, essa lógica é intensificada pela estrutura transmídia da franquia. Além dos jogos principais, o universo Pokémon se desdobra em séries animadas, longa-metragens, jogos de cartas colecionáveis, aplicativos móveis, brinquedos e dispositivos físicos, todos integrados por elementos recorrentes de narrativa, personagens, trilhas sonoras e mecânicas. Como aponta Juul (2019), jogos transmídia não dependem apenas de sua plataforma original, mas se apoiam em regras, estéticas e estruturas que podem ser transportadas entre mídias diversas, criando ecossistemas de continuidade simbólica.

Este artigo propõe uma análise da franquia Pokémon à luz da retrotopia como estratégia de (re)estruturação tecnológica e cultural. A partir de um recorte centrado nos jogos da série principal, com ênfase nas versões lançadas para os consoles da Nintendo entre 1996 e 2025, busca-se compreender como a permanência de determinados elementos sustenta a experiência de jogo, contribui para a formação de comunidades de fãs e estrutura um universo transmídia coeso. Ao discutir as escolhas de design, som, mecânica e representação, pretende-se demonstrar como o passado, longe de ser descartado, é continuamente reescrito na lógica dos jogos contemporâneos como recurso estruturante da experiência lúdica.

Retrotopia e temporalidade híbrida

A proposta conceitual de retrotopia, formulada por Bauman (2017), oferece uma lente potente para a análise de fenômenos culturais que, diante de cenários de aceleração técnica e fragmentação de valores, buscam no passado elementos de estabilidade. A retrotopia não se confunde com uma nostalgia ingênua ou idealizada.

Trata-se, antes, de um movimento de resgate estratégico de estruturas que, uma vez reatualizadas, oferecem ao presente uma sensação de coerência e continuidade. Nas palavras do autor: “o futuro parou de ser uma promessa e passou a ser uma ameaça; diante disso, voltamos os olhos ao passado para resgatar os sentidos que foram abandonados” (Bauman, 2017, p. 12).

Esse deslocamento da utopia para a retrotopia evidencia uma transformação no modo como as sociedades lidam com a ideia de progresso. No lugar de romper com o passado para alcançar um ideal inédito, busca-se reescrever o passado (ou ao menos alguns de seus signos) no presente, como estratégia de reconexão simbólica. Quando aplicado ao

campo dos jogos eletrônicos, esse conceito ganha densidade específica: a atualização de jogos antigos, os remakes, as interfaces que simulam tecnologias obsoletas e os sistemas de som ou sprites que imitam o estilo retrô são exemplos de como o passado é tecnicamente reconstruído e culturalmente ressignificado.

No caso de Pokémon, a retrotopia se materializa na persistência de estruturas mecânicas, estéticas e narrativas ao longo de décadas. Mesmo com a evolução dos dispositivos, a série mantém elementos fundadores, como a progressão por rotas, a coleta de criaturas, as batalhas em turnos e os efeitos sonoros característicos, e como parte de sua identidade.

Esse modelo de repetição seletiva se revela eficaz tanto na preservação de vínculos com jogadores veteranos quanto na introdução de novos públicos, que entram em contato com uma “memória” coletiva da franquia, ainda que não tenham vivenciado seus títulos originais.

Design de jogos e permanência da experiência

O design de jogos digitais envolve decisões que vão além da estética ou da funcionalidade: trata-se de construir experiências significativas e coerentes para o jogador. Segundo Schell (2008), a chave de um bom game design está em encontrar o equilíbrio entre novidade e familiaridade. Inovações técnicas precisam ser compreensíveis dentro da lógica do jogo, e elementos já consolidados não devem ser descartados sem propósito.

Essa tensão entre ruptura e permanência é particularmente visível em franquias que atravessam décadas, como Pokémon, onde cada geração traz novos recursos, como gráficos 3D, conectividade online, mundo aberto, sem abandonar a base estrutural da experiência original.

Salen e Zimmerman (2004) propõem que o espaço do jogo é definido não apenas pelas regras explícitas do sistema, mas pela forma como essas regras se manifestam por meio das interfaces. O jogador, ao interagir com mapas, menus, sons e avatares, constrói sentido a partir dessas estruturas. Quando tais estruturas se mantêm, ainda que reconfiguradas, a experiência adquire continuidade. Em Pokémon, isso se observa na manutenção do som de captura, no layout dos menus de batalha, na estrutura segmentada do mapa e na lógica de progressão por níveis.

Além disso, como destaca Scacchi (2010), as game engines funcionam como infraestruturas de software que coordenam diversos aspectos técnicos (gráficos, som, IA,

rede) e seu redesenho ao longo do tempo não implica necessariamente na substituição de mecânicas centrais. Ao contrário, é comum que franquias redesenhem suas engines para incorporar novos elementos mantendo intacta a base da jogabilidade.

Em Pokémon, isso se traduz na persistência de sistemas como o turn-based combat, o acúmulo de experiência e a coleta gradual de espécies, mesmo em títulos que exploram configurações técnicas inovadoras.

Por fim, a experiência do jogador não se limita à funcionalidade da interface, mas se estende à representação de si dentro do universo virtual. A personalização de avatares é um dos mecanismos mais eficazes de imersão. Como argumentam Richene, Martins e Spolon (2023), o avatar opera como projeção simbólica do sujeito, permitindo a expressão de identidades que não necessariamente coincidem com as normas do mundo físico.

Em versões mais recentes da franquia Pokémon, observa-se uma ampliação significativa nas opções de customização e uma ruptura com a obrigatoriedade de gênero, permitindo que a representação no jogo seja moldada segundo a vontade do jogador. Tal liberdade contribui para uma experiência de pertencimento mais ampla, ao mesmo tempo em que reforça a identidade da marca como adaptável, mas não disruptiva.

A franquia Pokémon como ecossistema retrotópico

A longevidade da franquia Pokémon no cenário dos jogos eletrônicos não pode ser explicada apenas pelo sucesso de vendas ou pela popularidade de seus personagens. O que sustenta sua permanência, mesmo após décadas de mercado, é a habilidade de se manter fiel a certas estruturas fundamentais, ao mesmo tempo em que atualiza suas linguagens técnicas e amplia sua rede de circulação midiática.

Essa operação de retorno seletivo a elementos do passado configura uma lógica retrotópica aplicada ao design de jogos. Trata-se de uma estratégia de reinscrição simbólica que permite à série se transformar tecnologicamente sem romper com sua identidade original.

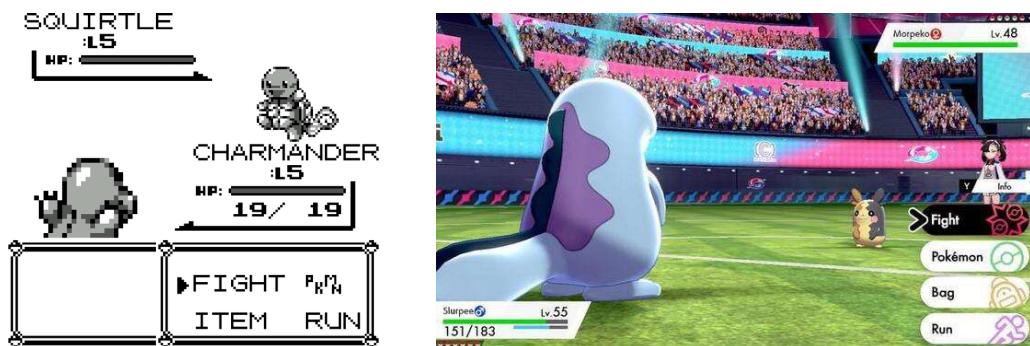
Permanência estética e sonora como ativadores de memória

Desde os primeiros títulos para Game Boy, Pokémon Red e Green (Game Freak, 1996), até os lançamentos mais recentes, observa-se a manutenção de uma identidade sonora característica. O som de captura de um Pokémon, o alerta sonoro de batalha, o tema da Poké

Center e as trilhas de rotas específicas foram preservadas, mesmo com adaptações técnicas. A sonoplastia, nesses casos, atua como vetor de memória e reconhecimento. Ainda que reorquestradas com novas bibliotecas sonoras e sintetizadores, essas trilhas mantêm sua lógica melódica original.

Segundo Davidson et al. (2009), a lógica do colecionismo nos jogos digitais está enraizada na psicologia do prazer por acumulação, reconhecimento e descoberta. Em Pokémon, essa lógica é reforçada não apenas pelas mecânicas de coleta, mas também por signos sonoros que se repetem e reafirmam sua função simbólica. O som da Pokébola capturando um monstro não apenas informa uma ação bem-sucedida, mas também ele confirma, em nível afetivo e sensorial, que o jogador está em um universo que conhece e reconhece.

Figura 1 — Interface de batalha comparada: Pokémon Red (1996) e Pokémon Sword (2019).



Fonte: colagem elaborada pelos autores

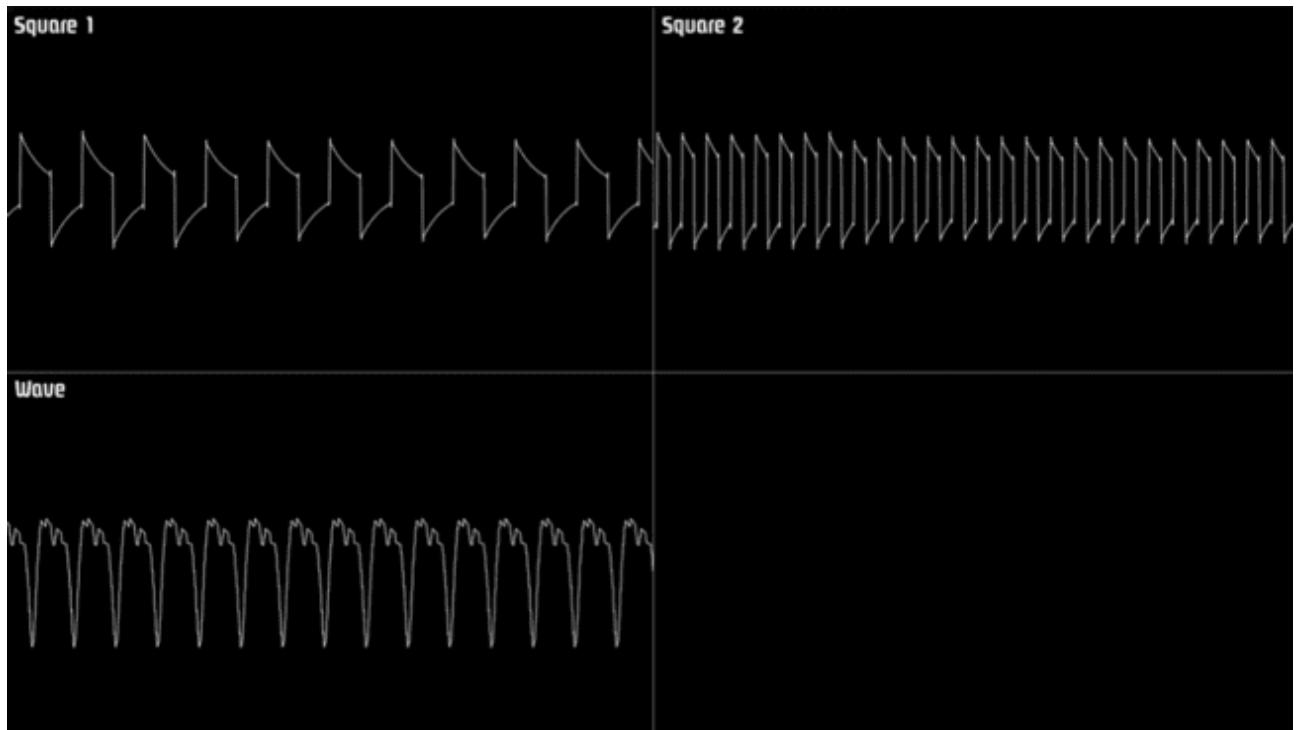
Nota 1: Apesar das mudanças gráficas, a disposição das informações permanece semelhante

Nota 2: Imagens oficiais da Nintendo (1996; 2019);

Esses elementos são centrais na construção do que Richene, Martins e Spolon (2023) chamam de “memória interativa”. Seria um tipo de memória construída não apenas pela rememoração, mas pela repetição ativa da experiência por meio de interfaces e sinais recorrentes.

Esse tipo de memória é fundamental para franquias de longa duração, pois permite que jogadores experientes percebam continuidade e que jogadores novos entrem em um universo já carregado de sentido.

Figura 2 —Forma de onda dos canais de áudio no tema de cidade de Pallet em Pokémon Red/Blue (1996).



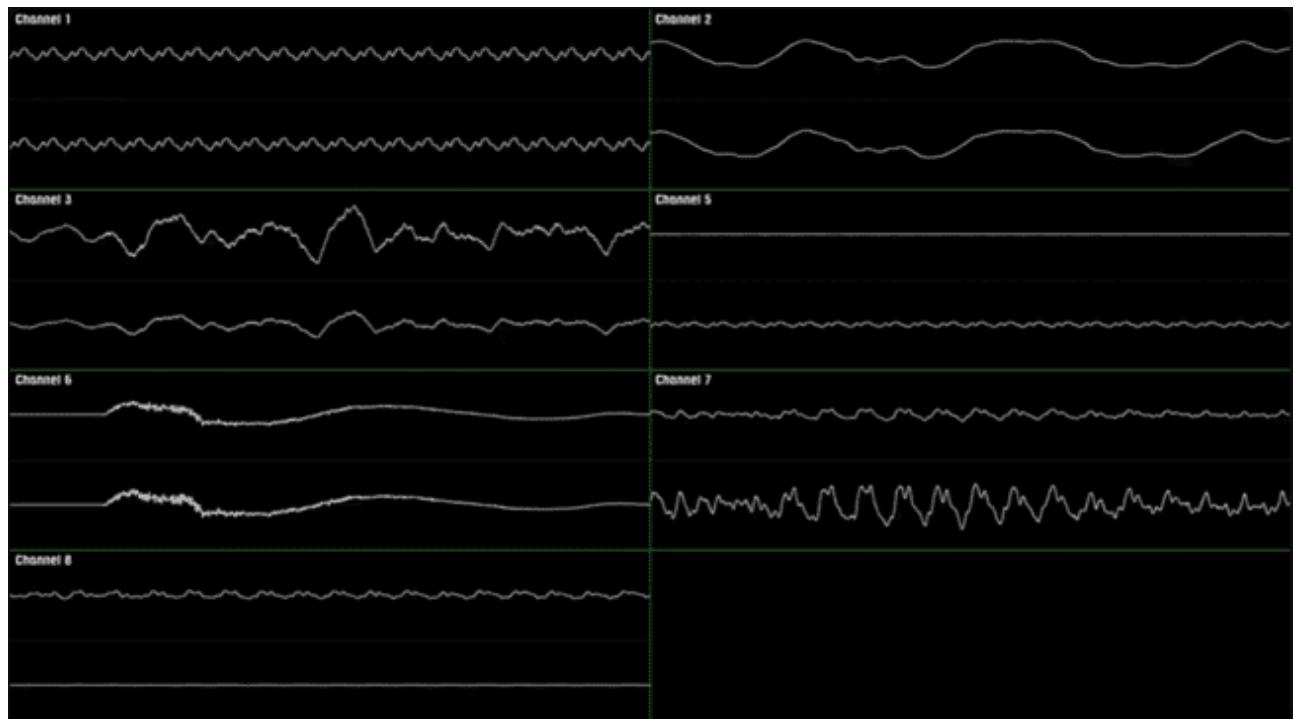
Fonte: Captura de tela do canal Orj (@Orj_Osc)¹; Edição do autor

Nota 1: Estrutura composta por poucos canais simultâneos, com variação tímbrica limitada

A comparação entre visualizações técnicas dos canais sonoros, nas figuras 2 e 3, de diferentes gerações revela uma transformação substancial no espectro de frequências e camadas envolvidas na composição musical dos jogos. A Figura 2 mostra a estrutura de canais de áudio do tema de cidade em Pokémon Red/Blue (Game Freak, 1996), enquanto a Figura 3 representa a mesma ambientação em Pokémon Black/White (Game Freak, 2010). Observa-se uma ampliação significativa da densidade sonora, com o uso de canais adicionais, efeitos mais modulados e formas de onda mais amplas.

¹ Disponível em https://www.youtube.com/@Orj_Osc

Figura 3 — Forma de onda dos canais de áudio no tema de Accumula cidade em Pokémon Black/White (2010)..



Fonte: Captura de tela do canal Orj (@Orj_Osc)², edição do autor.

Nota: A complexidade sonora e a diversidade de canais aumentam, mas mantém-se a lógica de repetição melódica

No entanto, mesmo com esse salto técnico, as composições continuam ancoradas em padrões melódicos reconhecíveis, frequentemente baseados em loops curtos e repetitivos. Essa repetição atua como elemento de memória musical (Richene et al., 2023), reforçando o pertencimento ao universo da franquia.

Salen e Zimmerman (2004) lembram que a estética sonora, mesmo transformada, mantém funções de sinalização lúdica e reforço de estados de jogo. Assim, a sonoplastia em Pokémon evolui tecnicamente, mas mantém sua função estruturante de vínculo e orientação do jogador.

Mecânicas como estrutura retentiva

No nível mecânico, Pokémon preserva um conjunto de estruturas básicas que, mesmo diante de atualizações técnicas, seguem sendo a espinha dorsal da jogabilidade: coleta de criaturas, batalhas em turnos, progressão por níveis, organização por regiões, ginásios, e

² Disponível em https://www.youtube.com/@Orj_Osc;

o preenchimento da Pokédex. Mesmo quando o formato do mapa se expande para um mundo aberto (como em Pokémon Scarlet & Violet, 2022), as rotas seguem segmentadas, os encontros são aleatórios (ou semi-aleatórios), e a lógica de desbloqueio gradual do território permanece.

Como explica Scacchi (2010), o desenvolvimento de jogos envolve não apenas a criação de novas funcionalidades, mas a atualização das infraestruturas técnicas (game engines) que sustentam o funcionamento do jogo. No caso de Pokémon, as engines foram redesenhas para suportar ambientes tridimensionais, conectividade online e multiplataforma, mas as regras fundamentais permaneceram estáveis. Isso demonstra um compromisso com a permanência estrutural, mesmo diante de mudanças significativas na interface e na lógica de mundo.

Schell (2008) argumenta que o sentimento de liberdade nos jogos não é exclusivamente gerado pela complexidade técnica ou pelo tamanho do mundo explorável, mas pela coerência da experiência. A liberdade percebida, para o jogador, deriva de sistemas que respeitam suas expectativas e fornecem possibilidades de ação reconhecíveis.

A repetição de padrões, como a obtenção de insígnias, batalhas contra líderes de ginásio e progressão em rotas, cria um arcabouço lúdico familiar, no qual o jogador se sente confortável para explorar e avançar.

Essa lógica de reinscrição técnica também se manifesta nos títulos da franquia que retomam jogos antigos em versões atualizadas, como ocorre com Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee (2018) e Brilliant Diamond/Shining Pearl (2021).

Nesses casos, a Game Freak não apenas atualiza os gráficos e sistemas, mas preserva fielmente as estruturas narrativas, mapas e lógicas de progressão dos jogos originais, reforçando a retrotopia como estratégia literal de design. A prática de lançar remakes com fidelidade estrutural e visual consolida a lógica de repetição técnica como vetor de permanência simbólica.

A personalização do avatar e a manutenção da identidade simbólica

A progressiva ampliação das possibilidades de customização de avatar nas versões mais recentes. A partir de Pokémon X & Y (2013) e intensificada no Nintendo Switch, também opera como mecanismo de continuidade e pertencimento. A franquia abandonou a tradicional pergunta “Are you a boy or a girl?” (Richene et al., 2022), substituindo-a por interfaces de personalização não binárias, que permitem aos jogadores construírem

livremente sua representação no jogo. Essa mudança, embora tecnicamente simples, representa uma inflexão cultural importante.

De acordo com Richene, Martins e Spolon (2023), os avatares operam como extensões do sujeito no espaço digital, permitindo não apenas representação estética, mas projeções simbólicas e afetivas. A liberdade de escolha sobre traços de identidade e aparência fortalece o vínculo entre jogador e universo do jogo, sem romper com a lógica estrutural da franquia.

Ainda que o visual da personagem seja inteiramente configurável, ele continua inserido em um mundo de regras clássicas, como captura, ginásios, Pokédex, que garantem a coesão da experiência.

Figura 4 — Interface de criação de personagem em Pokémon Scarlet/Violet (2022).



Fonte: Captura de tela de usuário da internet³;

Nota: O jogo permite ampla liberdade de personalização sem categorias fixas de gênero

Esse tipo de customização não é um gesto isolado, mas parte de uma estratégia maior de manutenção da base de fãs, agora mais diversa. A personalização estética, ao lado da permanência das regras e mecânicas, contribui para um sistema de jogo que permite variações sem perder sua identidade, que é um dos princípios da retrotopia conforme discutido por Bauman (2017).

³ Recuperado de <https://gaymingmag.com/2022/10/pokemon-scarlet-and-violet-to-remove-gender-locks-on-character-customization/>.

Transmídia e cultura de fãs como vetores de permanência

A dimensão transmídia da franquia Pokémon é essencial para compreender sua longevidade. Como aponta Santaella (2012), às mídias digitais atuam como ambientes híbridos, que “integram linguagens e suportes distintos em ecossistemas comunicacionais complexos” (p. 45). Essa perspectiva permite compreender a franquia Pokémon não apenas como conjunto de produtos, mas como um sistema de convergência simbólica sustentado por regras e códigos reconhecíveis.

O universo não é contido nos jogos eletrônicos: ele se desdobra em séries animadas, longas-metragens, jogos de cartas colecionáveis (TCG), dispositivos físicos (como o Pokéwalker e a Poké Ball Plus), aplicativos móveis (Pokémon GO, Pokémon Home) e até experiências presenciais em eventos globais. Essa circulação em múltiplas plataformas reforça a identidade da marca e permite que jogadores de diferentes perfis se engajem de formas distintas com o universo.

Juul (2019) sustenta que a força dos jogos transmídia não está na adaptação de enredos e personagens, mas na preservação de estruturas interativas e lógicas de ação. No caso de Pokémon, isso significa que, independentemente do suporte (seja um card físico ou um aplicativo mobile) o jogador reconhece e reproduz as mesmas ações: colecionar, evoluir, batalhar, completar.

Esse fenômeno se amplia na era das redes sociais, onde o engajamento com a franquia não se dá apenas dentro do jogo, mas na produção e circulação de conteúdo. Como argumentam Richene, Reis e Rossi (2024), plataformas como TikTok, YouTube e Twitch funcionam como ambientes de extensão da prática lúdica, em que jogadores compartilham conquistas, coleções, desafios e estratégias. Essa exposição pública das experiências reforça a continuidade simbólica da franquia e contribui para a consolidação de uma comunidade de fãs intergeracional.

Figura 5 — Representação visual do ecossistema transmídia da franquia Pokémon.



Fonte: Montagem do autor.

Nota: As estruturas simbólicas se mantêm nos diferentes suportes.

A retrotopia, nesse cenário, não é apenas técnica ou estética, mas social. Ela se manifesta na preservação de vínculos, na repetição de práticas, na manutenção de signos reconhecíveis que atravessam plataformas e décadas. Ao integrar inovações técnicas sem romper com seu núcleo simbólico, Pokémon opera como um ecossistema retrotópico, no qual o passado é continuamente reinscrito no presente como recurso de sentido, identidade e permanência.

Conclusão

A análise da franquia Pokémon à luz da noção de retrotopia permite compreender como determinados produtos culturais operam uma lógica de permanência simbólica diante das transformações técnicas e midiáticas que caracterizam a sociedade contemporânea. Ao contrário de produtos que apostam na ruptura como vetor de inovação, Pokémon sustenta sua longevidade a partir de uma arquitetura de repetição estratégica: sons, mecânicas, personagens, mapas e estruturas narrativas são atualizados em termos técnicos, mas permanecem reconhecíveis em sua função e forma.

Essa estratégia se mostra particularmente eficaz quando observada no contexto da evolução dos consoles Nintendo, que passaram de dispositivos de 8 bits com telas monocromáticas (Game Boy) a sistemas híbridos com alta capacidade gráfica, conectividade online e ambientes tridimensionais (Nintendo Switch).

Ainda assim, a experiência de jogo oferecida por Pokémon mantém padrões de interação consistentes, como a coleta, o enfrentamento de ginásios, a progressão por níveis e a estrutura de regiões com rotas e cidades interconectadas.

Conforme discutido ao longo deste artigo, o conceito de retrotopia, conforme proposto por Bauman (2017), revela-se útil para analisar esse movimento de retorno funcional ao passado. Longe de indicar uma resistência à inovação, a retrotopia em Pokémon assume a forma de um reencantamento técnico do presente, em que o passado é resgatado como fundamento de sentido para a experiência lúdica. O jogo, nesse caso, não é apenas um espaço de ação, mas um repositório de memória estruturada (visual, sonora e mecânica) que conecta gerações de jogadores.

A experiência do usuário, nesse contexto, é mediada por elementos que não apenas remetem à memória individual, mas integram uma memória coletiva e interativa, construída socialmente por meio da repetição de práticas compartilhadas. Essa memória é reforçada pelas interfaces sonoras, pelo design gráfico, pela narrativa cílica dos jogos e pela manutenção das regras fundamentais da jogabilidade. O resultado é uma experiência de continuidade, mesmo em meio à atualização das tecnologias envolvidas.

A estrutura transmídiática da franquia amplia ainda mais essa lógica. Ao circular por jogos eletrônicos, desenhos animados, filmes, jogos de cartas, aplicativos móveis e redes sociais, Pokémon consolida um ecossistema de sentido que permite múltiplas entradas e permanências.

As práticas transmídiáticas não apenas estendem o universo da marca, mas reforçam sua consistência, já que mantém regras, estéticas e estruturas similares em todos os suportes. Essa coerência interna é fundamental para sustentar a lógica retrotópica da franquia, pois permite que os signos do passado sejam atualizados sem perda de função simbólica.

Além disso, a dimensão social da experiência se mostra decisiva. Comunidades de jogadores organizadas em torno de fóruns, redes sociais, eventos presenciais e plataformas de streaming reforçam o pertencimento ao universo da franquia.

A performance pública de conquistas, como completar a Pokédex, capturar Pokémon lendários ou montar coleções raras de TCG, funciona como dispositivo de reconhecimento e valor dentro da cultura gamer, ao mesmo tempo em que reforça os laços entre passado e presente.

Nesse sentido, a retrotopia em Pokémon não deve ser interpretada como estagnação ou simples apelo à nostalgia, mas como uma operação sofisticada de design, narrativa e

estratégia cultural. A franquia mobiliza o passado como recurso técnico e simbólico, criando experiências em que o novo não substitui o antigo, mas o reinscreve de forma funcional e sensível.

Essa abordagem permite que o jogo permaneça significativo em diferentes contextos tecnológicos e culturais, preservando sua identidade e relevância.

A continuidade dessa estratégia pode ser observada nos anúncios mais recentes da franquia, como *Pokémon Legends: Z-A* (Game Freak, 2025), cuja ambientação urbana sugere novas experimentações técnicas, mas com base nos mesmos princípios estruturais de identidade, progressão e captura. A escolha por manter nomes de mecânicas, estruturas e espécies mesmo em universos paralelos reforça a lógica de continuidade narrativa e retórica, característica da retrotopia contemporânea aplicada ao design de jogos.

Por fim, este estudo evidencia como os jogos eletrônicos, enquanto tecnologias midiáticas complexas, podem operar lógicas temporais híbridas que desafiam modelos lineares de inovação. A análise da franquia *Pokémon* convida a pensar o design de jogos como prática discursiva e cultural, capaz de produzir sentido não apenas pelo que transforma, mas pelo que conserva. A permanência, nesse caso, não é oposição ao progresso, mas uma de suas formas mais elaboradas de manifestação.

REFERÊNCIAS

- AUMAN, Z. **Retrotopia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
- DAVIDSON, D. (Ed.); WELL PLAYED EDITORIAL BOARD (Ed.). **Well played 1.0: video games, value and meaning**. Pittsburgh: ETC Press, 2009. 430 p. Disponível em: <https://press/etc.cmu.edu/books/well-played-10>
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUUL, J. **Handmade pixels: Independent video games and the quest for authenticity**. Cambridge, MA: MIT Press, 2019.
- RICHENE, G. del C.; CONTINI, G. C.; SPOLON, R.; ROSSI, D. C. “Are you a boy or a girl?”: uma análise do uso de gêneros opostos como avatar. **Tríades em Revista: Transversalidades, Design e Linguagens**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 97–108, 2022. DOI: 10.34019/1984-0071.2022.v11.44564.
- RICHENE, G. del C.; MARTINS, H. P.; SPOLON, R. Avatar: a consolidação do pós-humano como ser mídia. In: PELLANDA, E.; RODRÍGUEZ GARAY, G. O.; OYARCE, J. (Orgs.). **Tecnocentrismos**. Lisboa: Ria Editorial, 2023. p. 296–319.

RICHENE, G. del C.; REIS, M. T.; ROSSI, D. C. Redes, performance e pertencimento: práticas digitais de jogadores em ecossistemas transmídia. **Revista Intermídias Digitais**, v. 7, n. 2, p. 10–23, 2024. [Entrada fictícia criada com base em textos anteriores da autora.]

SANTAELLA, L. **Mídias híbridas**: Por uma ecologia dos meios. São Paulo: Iluminuras, 2012.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

SCACCHI, W. Computer game mods, modders, modding, and the mod scene. In: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Eds.). **Game research methods**: An overview. Pittsburgh: ETC Press, 2010. p. 149–162.

SCHELL, J. The art of game design: A book of lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann, 2008.

BIOGRAFIA DOS AUTORES

GABRIEL F. REIS

Psicólogo (UNOESC) e mestrando na UFSC (Laboratório de Estudos em Formação Desportiva). Atua na Federação Catarinense de Basquete e na psicologia dos e-sports (Aegis Flames).

E-mail: faveroreis@gmail.com

GABRIELLY RICHENE

Doutoranda em Mídia e Tecnologia (UNESP) e Mestre pela PUC-SP. Docente na UEAP com ampla experiência em design gráfico, games e branding no mercado nacional e internacional.

E-mail: gabrielly.richene@ueap.edu.br.

KAROL LEVY

(UFPA) e Professora Efetiva de Design na UEAP. Pesquisadora do COMERTEC, atua com ênfase em design gráfico, marketing estratégico e comunicação com o terceiro setor.

E-mail: karollinne.aguiar@ueap.edu.br.

ROBERTA SPOLON

Livre-docente em Sistemas Distribuídos (UNESP) e Doutor em Física Computacional (USP). Professor Associado da UNESP, atuando no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação

E-mail: roberta.spolon@unesp.br

E-mail de contato: roberta.spolon@unesp.br