

Miguel Ângelo Fernandes Amaral

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Universidade Fernando Pessoa
Faculdade de Ciências Humanas e Sociais
Porto, 2018

Miguel Ângelo Fernandes Amaral

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Universidade Fernando Pessoa
Faculdade de Ciências Humanas e Sociais
Porto, 2018

Miguel Ângelo Fernandes Amaral

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Miguel Ângelo Fernandes Amaral

Trabalho apresentado à Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Fernando Pessoa, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau do Mestre em Psicologia, com especialização em Psicologia Clínica e da Saúde, sob a orientação da Prof. Doutora Zélia de Macedo Teixeira.

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Resumo

O conceito de adicção ao jogo é um constructo que remete aos primórdios da investigação neste âmbito, sustentado com características que se associam a dependências de carácter essencialmente clássico. Nesta perspetiva, torna-se imperativo investir em estudos que promovam a análise de adições contemporâneas, relacionadas à evolução das novas tecnologias, nomeadamente, jogos de realidade aumentada.

É nesta lógica que o presente estudo pretende aceder às vivências de jovens adultos jogadores de *Pokémon Go*, descrevendo as experiências que estes apresentam, enquanto jogadores regulares de um *Role-Playing Game*.

Da presente dissertação resulta um discurso grupal que espelha a complexidade deste fenómeno e as vivências subjetivas experienciadas pelos participantes. Para tal, recorreu-se ao método de amostragem por “*snowball*”, no qual participaram 14 sujeitos, de ambos os sexos, com idades compreendidas entre os 19 e os 33. As entrevistas semiestruturadas decorreram por intermédio de ferramentas de mensagens instantâneas *online*. Posteriormente, foram transcritas e submetidas a uma análise de conteúdo, fundamentada na *Grounded-Theory*, através da qual foi possível sistematizar um conjunto de categorias organizadoras dos discursos.

Os resultados evidenciaram que as motivações primordiais para a utilização do *Pokémon Go* se centram na evocação das memórias de infância que se encontram associadas ao jogo e à curiosidade de experienciar uma nova realidade do mesmo. Contrariamente ao referenciado pela literatura, os participantes destacam que a *app* em análise gerou maiores níveis de sociabilidade, relaxamento e exercício físico. O número de horas de utilização do jogo foi heterogéneo, podendo este estar compreendido num intervalo de 15 minutos a um período superior a 24 horas.

Tendo em conta a modernidade do jogo em questão, uma vez que este foi lançado em 2016, achou-se pertinente o estudo das consequências que poderiam advir do seu uso compulsivo. Deste modo, considera-se que a investigação sustentada neste domínio poderá ser benéfica para os utilizadores, numa lógica reflexiva por parte dos mesmos.

Palavras-chave: *Pokémon Go*; *Grounded-Theory*; Estudo Qualitativo; Vivências; Adicção; Mundo Virtual.

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Abstract

The concept of gaming addiction is a construct that refers to the beginnings of research in this field, supported by characteristics that are associated with essentially classic dependencies. In this perspective, it is imperative to invest in studies that promote the analysis of contemporary additions related to the evolution of new technologies, namely, augmented reality games.

It is within this logic that the present study aims to contact with the experiences of young adult Pokémon Go players, describing the experiences they present as regular players of a Role-Playing Game.

From the present dissertation, we acquire a group speech that reflects the complexity of this phenomenon and the subjective experiences lived by the participants. For this purpose, it was used a "snowball" sampling method, in which participated 14 subjects of both sexes, aged between 19 and 33. The semi-structured interviews were conducted through online instant messaging tools. Subsequently, they were transcribed and submitted to a content analysis, based on the Grounded-Theory, through which it was possible to systematize a set of categories that organizes the speeches.

The results showed that the primary motivations for the use of Pokémon Go were focused on evoking the childhood memories that were associated with the game and the curiosity to experience a new reality of it. Contrary to the literature, participants emphasized that the app in analysis generated higher levels of sociability, relaxation and physical exercise. The number of hours of game use was heterogeneous, which could be comprised in a range of 15 minutes to a period exceeding 24 hours.

Given the modernity of the game in question, once it was launched in 2016, it was considered relevant to study the consequences that could arise from its compulsive use. This way, it is considered that sustained research in this area could be beneficial for users, in a reflexive logic on the behalf.

Keywords: Pokémon Go; Grounded-Theory; Qualitative Study; Life experiences; Adiction; Virtual World

Agradecimentos

Culminar todo o processo de aprendizagem com esta dissertação de mestrado é, sem dúvida, o maior sentimento de realização sentido a nível académico ao fim destes tão longos e, ao mesmo tempo, curtos 5 anos de faculdade. É de surpreender como todo o nosso caminho se espelha num só documento que muito ou nada diz sobre nós, quer a nível pessoal, como a nível profissional. Contudo, este sentimento só poderia ser assim, tão intenso e emotivo, com o contributo de todos os que fizeram parte.

Em primeiro lugar, quero agradecer à Prof. Doutora Zélia Teixeira por toda a dedicação, esforço e partilha que demonstrou ao longo de todo o processo, bem como pelo seu contributo a nível de engrandecimento pessoal.

Aos meus pais, por me terem proporcionado a oportunidade de realizar um sonho de infância, contribuindo para o meu sucesso.

À minha mãe, mais que tudo, à minha Mãe, por toda a paciência, empenho, carinho e amor. O teu amor aquece o meu coração e enche-me de coragem e força, coisas que precisei para combater esta tarefa hercúlea que chega agora ao fim. Dou graças ao desvio não intencional de ter vindo parar à Psicologia porque, afinal de contas, foi lá que encontrei o meu rumo. Obrigada pela ajuda, pelas palavras de incentivo e por nunca teres duvidado de mim, assim como eu também nunca o fiz. Que todo o meu amor e carinho incondicional por ti se reflitam, para sempre, em tudo o que façamos.

À Dona Manuela, minha segunda mãe, que me aceitou e “criou” como era. Obrigado por todos os momentos de alegria proporcionados e por tudo o que fez por mim ao longo deste processo.

À Joana, um grande obrigado por teres confiado e acreditado em mim e pelo sentimento bonito de amizade que se foi gerando com o passar do tempo. O tempo por ti despendido comigo foi precioso e crucial para o culminar desta etapa importante da minha vida. Espero que esta amizade se mantenha e que saibas que podes contar comigo, assim como eu contei contigo.

À Ju e ao Pedro, por todo o carinho que sempre nutriram por mim e por todos os belos momentos que passamos juntos. Obrigado pela vossa mais sincera e honesta amizade que tento retribuir a cada dia que passa.

Ao meu irmão, por sempre ter feito parte da minha vida, independentemente das situações.

A todos os participantes, pela disponibilidade. Sem vocês nada disto seria possível.

Índice

Resumo	i
Abstract	ii
Agradecimentos	iii
Índice	iv
Índice de Figuras	vii
Índice de Tabelas	viii
Índice de Anexos	x
Lista de Abreviaturas	xi
Introdução	1
CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO TEÓRICO	5
O Jogo – Aspetos desenvolvimentais	6
1. Os novos jogos e as suas associações com as novas tecnologias	9
1.1. As novas tecnologias	9
1.2. Géneros dos videojogos e as suas características	12
1.3. A realidade aumentada	14
1.3.1. Os jogos de realidade aumentada	16
2. Comportamentos adictivos e de jogo	18
2.1. Adicção à internet	20
2.2. Adicção ao jogo	21
2.3. Adicção ao jogo online	24
2.4. Adicção aos smartphones / Gadgets	26
3. O comportamento de jogo	29
3.1. Fatores predisponentes e de risco	30
3.2. Fatores Estruturais e Situacionais	32
3.3. Fatores Preventivos e Protetores	36
3.4. Características dos jogadores	36
3.5. Tipos de jogadores.	38
4. O fenómeno Pokémon	39
4.1. A especificidade do Pokémon Go	40
CAPÍTULO II – ESTUDO EMPÍRICO	44
5. Metodologia	45
5.1. Amostra	46
5.2. Instrumentos	47
5.2.1. Questionário Sociodemográfico.	47
5.2.2. Entrevista semiestruturada.	47
5.3. Procedimento	47
5.3.1. Recolha de dados	47
5.3.2. Análise dos dados	48
6. Apresentação e análise dos resultados	49

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

6.1.	Resultados dos dados sociodemográficos	49
6.2.	Resultados das entrevistas semiestruturadas	50
6.2.1.	Resultados relativos à questão 1 – “O que te levou a começar a jogar o Pokémon Go?”.	50
6.2.2.	Resultados relativos à questão 2 – “Já conhecias alguém que jogasse?”.	52
6.2.3.	Resultados relativos à questão 3 – “Com quem jogas? (Costumas jogar?)”.	53
6.2.4.	Resultados relativos à questão 4 – “Quanto tempo por dia passas a jogar Pokémon Go?”.	54
6.2.5.	Resultados relativos à questão 5 – “Qual o máximo de horas que já ficaste a jogar Pokémon Go?”.	55
6.2.6.	Resultados relativos à questão 6 – “Qual é a tua opinião acerca do Pokémon Go?”.	56
6.2.7.	Resultados relativos à questão 7 – “O que é que achas que os que te rodeiam (família e amigos) pensam sobre o jogo?”.	58
6.2.8.	Resultados relativos à questão 8 – “Já tiveste algum acidente por causa de estares distraído com o Pokémon Go?”.	60
6.2.9.	Resultados relativos à questão 8.1. – “Se não, explica-me como evitas que isso aconteça.”.	60
6.2.10.	Resultados relativos à questão 9 – “Já alguma vez estiveste numa situação de perigo a jogar Pokémon Go?”.	61
6.2.11.	Resultados relativos à questão 10 – “O que sentes quando estás a jogar Pokémon Go?”.	62
6.2.12.	Resultados relativos à questão 11 – “Quando te desligas do “mundo dos Pokémons”, como te sentes?”.	64
6.2.13.	Resultados relativos à questão 12 – “Já te esqueceste alguma vez, desde que começaste a jogar Pokémon Go, de carregar a bateria?”.	65
6.2.14.	Resultados relativos à questão 13 – “O que é que a tua família e amigos acham relativamente ao uso que fazes do jogo?”.	66
6.2.15.	Resultados relativos à questão 14 – “Achas que jogar Pokémon Go te trouxe problemas para a tua vida pessoal (se sim, descrever)?”.	68
6.2.16.	Resultados relativos à questão 15 – “Achas que és “viciado” no jogo?”.	69
6.2.17.	Resultados relativos à questão 16 – “Como consegues distinguir o “mundo real” do “mundo dos Pokémons”?”.	70
6.2.18.	Resultados relativos à questão 17 – “Achas possível viver nesse “mundo virtual” (e porquê)?”.	72
6.2.19.	Resultados relativos à questão 18 – “Achas que o mundo virtual pode interferir com a tua vida real (e de que forma)?”.	73
6.2.20.	Resultados relativos à questão 19 – “Qual é o papel que o Pokémon Go desempenha na tua vida?”.	75
6.2.21.	Resultados relativos à questão 20 – “A tua vida mudou após começares a jogar (e de que forma)?”.	76
7.	Discussão dos resultados	77
8.	Conclusão	83
	Referências Bibliográficas	85
	ANEXOS	86

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Índice de Figuras

Figura 1. Continuum Realidade-Virtualidade	15
Figura 2. The Oculus Rift DK2, um exemplo de um Head-Mounted Display	17
Figura 3. Tempo médio diário gasto na app Pokémon Go em dispositivos com iOS, em comparação com outras apps, uma semana após o seu lançamento	41
Figura 4. Quadrantes onde o “ <i>Pókemon Go!</i> ” se situa	42

Índice de Tabelas

Tabela 1. Diferentes Perspetivas de Géneros de Jogos	13
Tabela 2. Caraterização Sociodemográfica do grupo de Jogadores de Pokémon Go em função do género, idade, estado civil, escolaridade e profissão.	46
Tabela 3. Caraterização Sociodemográfica do grupo de Jogadores de Pokémon Go em função do seu primeiro contacto com o jogo e à utilização de outros jogos online	49
Tabela 4. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 1 – “O que te levou a começar a jogar o Pokémon Go?”	51
Tabela 5. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 2 – “Já conhecias alguém que jogasse?”	52
Tabela 6. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 3 – “Com quem jogas? (costumas jogar?)”	53
Tabela 7. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 4 – “Quanto tempo por dia passas a jogar Pokémon Go?”	54
Tabela 8. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 5 – “Qual o máximo de horas que já ficaste a jogar Pokémon Go?”	55
Tabela 9. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 6 – “Qual a tua opinião acerca do Pokémon Go?”	56
Tabela 10. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 7 – “O que é que achas que os que te rodeiam (família e amigos) pensam sobre o jogo?”	58
Tabela 11. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 8 – “Já tiveste algum acidente por causa de estares distraído com o Pokémon Go?”	59
Tabela 12. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 8.1. – “Se não, explica-me como evitas que isso aconteça.”	60
Tabela 13. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 9 – “Já alguma vez estiveste numa situação de perigo a jogar Pokémon Go?”	61
Tabela 14. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 10 – “O que sentes quando estás a jogar Pokémon Go?”	62
Tabela 15. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 11 – “Quando te desligas do “mundo dos Pokémons”, como te sentes?”	64
Tabela 16. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 12 – “Já te esqueceste alguma vez, desde que começaste a jogar Pokémon Go, de carregar a bateria?”	65

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Tabela 17. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 13 – “O que é que a tua família e amigos acham relativamente ao uso que fazes do jogo?”	66
Tabela 18. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 14 – “Achas que jogar Pokémon Go te trouxe problemas para a tua vida pessoal (se sim, descrever)?”	68
Tabela 19. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 15 – “Achas que és “viciado” no jogo?”	69
Tabela 20. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 16 – “Como consegues distinguir o “mundo real” do “mundo dos Pokémons?”	70
Tabela 21. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 17 – “Achas possível viver nesse “mundo virtual” (e porquê)?”	72
Tabela 22. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 18 – “Achas que o mundo virtual pode interferir com a tua vida real (e de que forma)?”	73
Tabela 23. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 19 – “Qual é o papel que o Pokémon Go desempenha na tua vida?”	75
Tabela 24. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 20 – “A tua vida mudou após começares a jogar (e de que forma)?”	76

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Índice de Anexos

Anexo A. Caracterização dos Dados Sociodemográficos

Anexo B. Entrevista semiestruturada

Anexo C. Declaração de Consentimento Informado

Lista de Abreviaturas

APPS – Aplicações

AR – Augmented Reality

AV – Augmented Virtuality

CGI – Computer-generated imagery

EUA – Estados Unidos da América

FPS – First Person Shooters

GPS - Global Positioning System

HMD – Head-Mounted Display

IAT – Internet Addiction Test

INE – Instituto Nacional de Estatística

MMO – Multi Massive Online

MMORPG – Multi Massive Online Role-Play Game

MR – Mixed Reality

RE – Real Environment

RPG – Role-Playing Games

SPAI – Smartphone Addiction Inventory

VE – Virtual Environment

TCI – Tecnologias de Comunicação e Informação

WI-FI – Wireless Fidelity

Introdução

É fácil reconhecer que qualquer tipo de inovação tecnológica induz transformações nas nossas vidas. Vejamos que além das mudanças às quais assistimos em primeira mão, somos também capazes de compreender inúmeras outras quando estabelecemos contato através de relatos, livros, filmes etc., que retratam épocas e lugares nos quais uma ou outra tecnologia ainda era desconhecidas.

De fato, este tipo de contacto com “o antes”, seja este associado à tecnologia em geral ou, a alguma em específico, clarifica facilmente as alterações geradas por ela no “depois”. É inegável que os nossos hábitos e condutas possam sofrer modificações que se confrontaram com as alterações decorrentes das novas tecnologias. Ainda que a tecnologia seja uma constante no nosso quotidiano, é difícil precisar o impacto que o desenvolvimento desta dimensão tem a nível interno do ser humano, quando exposto a ela.

Por outras palavras, embora o poder das tecnologias seja facilmente detetado, promovendo mudanças nas rotinas e formas de atuação do sujeito, em contrapartida, não existe uma consciencialização das alterações que indiretamente esta gera no nosso modo de ser. É necessário refletir de que forma moldam a construção identitária do ser humano contemporâneo, em detalhe: Qual o impacto que esta apresenta na forma através da qual compreendemos e organizamos o mundo externo e interno e, de como nos relacionamos – quer com os outros, quer com o nosso próprio eu?

Nesta lógica, torna-se imperativo refletir sobre os fatores que promovem o uso das Tecnologias de Comunicação e da Informação (TCI). Sendo os principais: entrar em contato com outras pessoas, a acessibilidade, a disponibilidade, a intimidade, a alta estimulação e o anonimato (Pinna et al., 2015). Nas últimas décadas, assiste-se a uma nova forma de viver em sociedade, essencialmente, no que respeita às relações sociais interpessoais. As pessoas passaram a viver “conectadas”, termo utilizado para caracterizar as novas formas de relações interpessoais, consequência do desenvolvimento já descrito. Na verdade, as novas tecnologias têm vindo a intensificar-se, englobando as diferentes esferas do mundo: a economia, a cultura e, como já referido, uma nova estrutura de interação social (Pinna et al., 2015).

Numa sociedade cada vez mais focada na tecnologia, as pessoas tendem a utilizar as mesmas não apenas para negócios, como anteriormente se verifica, mas, essencialmente, para colmatar os campos de lazer e prazer. Equipamentos como computadores, telemóveis, *tablets* e/ou *gadgets* tornam-se uma necessidade não só económica, normalmente associada a questões laborais, mas também uma questão social (Souza, Horodyski, & Medeiros, 2016).

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Foquemo-nos, por exemplo, no *smartphone*, este ícone do século XXI, presente no quotidiano de todos, que permite aceder a uma vasta variedade de aplicações móveis, respondendo a diferentes necessidades: interativas, de educação e de entretenimento (Bicen & Cavus, 2011; Garcia-Montes, Pérez-Alvarez, Balbuena, Garcelán, & Cangas, 2006; Levitin, 2015). Através de um mesmo dispositivo torna-se possível comunicar com um amigo (dando utilidade às redes sociais), pesquisar um artigo e organizar a vida pessoal, por intermédio de uma aplicação do banco móvel. Contudo, este aparelho apresenta tanto de benéfico quanto de prejudicial, se utilizando imprudentemente, de forma adictiva, compulsiva e habitual (Aoki & Downes, 2003; Hooper & Zhou, 2007; Madrid, 2003, citado por Shambare, Rugimbana, & Zhoua, 2012)

Ainda nesta lógica, pode salientar-se o computador portátil, os telemóveis, a televisão interativa e, até mesmo, os cibercafés. Estas condições assim como o preço da ligação à internet, cada vez mais baixo e competitivo, permite que até mesmos os sujeitos leigos em informática acessem à internet facilmente (Griffiths, 2011).

Com a evolução tecnológica, presente nas ferramentas supracitadas, também os jogos se tornaram uma constante no dia-a-dia dos sujeitos, sendo praticável desfrutar dos mesmos em qualquer espaço (Souza et al., 2016). Também a evolução gráfica, eficiente na apresentação minuciosa dos detalhes presentes nos jogos, funciona enquanto um estimulante “à visita real dos espaços mostrados visualmente” (Souza et al., 2016, p. 4). Ainda numa ótica inovadora, a história envolta no jogo, as imagens presentes no mesmo e as ferramentas de sonorização, proporcionam um maior grau de interação entre o jogador e o mundo virtual no qual se encontra envolvido, permitindo o aparecimento de emoções, ações e pensamentos face ao mesmo (Souza et al., 2016).

Nas últimas décadas, assistiu-se a um aumento expressivo do número de jogadores articulada, essencialmente, com questões culturais e também à criação de postos de trabalho (Ciarrocchi, 2002). Prevê-se que nos Estados Unidos da América, cerca de 70% da população jogue, algo potenciado pelo desenvolvimento do jogo *online* (Ciarrocchi, 2002).

Nos casos em que os jogos remetem a um cenário associado ao “mundo real”, existe uma probabilidade de, interferindo nas dimensões psicológicas e emocionais do sujeito, este recriar uma nova perceção quanto ao local e história em causa (Souza et al., 2016). Podendo mesmo, em situações mais extremas, fazer com que o jogador associe a sua personagem e a situação de jogo ao seu próprio eu, motivando-o a explorar o espaço que, até à data, apenas conhece no “mundo virtual” (Souza et al., 2016).

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

O comportamento de jogo não está diretamente vinculado a questões patológicas ou imorais. Aliás, a pluralidades dos jogadores iniciam esta atividade, considerando-a um *hobbie* agradável sem aparente ligação a problemas (Griffiths, Hayer, & Meyer, 2008). Sob este ponto de vista, torna-se pertinente ponderar sobre as circunstâncias que definem a “entrada” numa dimensão abusiva (European Commission, 2011). Por jogador abusivo compreende-se um sujeito que consegue definir limites no seu comportamento ainda que o número de horas de uso possa provocar-lhe problemas. Agregado a este género de jogadores encontram-se designações como “jogador problema”, “jogador de risco”, “jogador excessivo”, entre outros (Young, 2004). O jogo patológico diz respeito a uma relação de dependência superior, interferindo nas competências cognitivas e comportamentais do sujeito, ao ponto de interceder no seu autocontrolo (European Commission, 2011).

Independentemente da forma de jogo, seja *online* ou *offline*, na atualidade, o jogo patológico é perspetivado enquanto um problema de saúde, que carece de uma intervenção eficaz. Assim sendo, o investimento nesta área de investigação corresponde a uma evolução, propícia ao encontro de respostas apropriadas para este género de dependência.

Todavia, existe uma generalização da definição de adição essencialmente no que respeita ao “comportamento de jogo”. É certo que existem um conjunto de particularidades e condutas que se assemelham às adições referidas enquanto clássicas. Essencialmente a nível comportamental, é facilmente perceptível a existência de conformidades em adições como o jogo, as compras, o sexo ou o exercício físico. Em analogia, é comum que este género de dependência chegue a ser comparado com outros como o consumo de álcool ou de substâncias ilícitas (Richard & Senon, 2005).

Assim, pode colocar-se as seguintes questões: Qual a definição de identidade? E de tecnologia? Será esta primeira moldada pela segunda? Qual a fronteira entre lazer e adição? A presente dissertação pretende conhecer o fenómeno “*Pokémon Go*” e as consequências que advêm da sua utilização, através das experiências subjetivas de jogadores da *app* em análise. Encontra-se dividida em duas secções distintas: uma componente teórica e uma outra que consiste no estudo empírico.

A parte teórica aborda conteúdos como a importância e as mudanças associadas às novas tecnologias, o jogo e a sua relação com as novas tecnologias, o comportamento de jogo e a adição que se pode encontrar conexas a este comportamento. Durante todo o estudo, é dada especial ênfase ao “*Pokémon Go*”, como fenómeno da atualidade no qual o estudo se centra.

A componente empírica baseia-se na análise e categorização das entrevistas realizadas, com base na *Grounded-Theory* (Fernandes & Maia, 2001). Por último, será apresentada a

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

análise e discussão dos resultados, na qual será realizada “uma ponte” entre os saberes teóricos e a reflexão do autor da investigação.

Sumariamente, considera-se que os objetivos previamente delineados foram alcançados com sucesso, tendo sido possível conhecer o discurso dos participantes face ao “*Pokémon Go*”. Acredita-se que a análise de um fenómeno tão documentado, até mesmo pela comunicação social, seja benéfica para todos os utilizadores, “obrigando-os” a refletir sobre os prós e contras deste jogo.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO TEÓRICO

O Jogo – Aspectos desenvolvimentais

O jogo existe desde a antiguidade e, segundo Derevensky (2008) já era conhecido da altura dos Babilônios, Etruscos, Romanos, Gregos e Chineses. Os exemplos de jogos surgem na arte antiga e na literatura, com evidência nos escritos de Homero, Chaucer e Shakespeare (Derevensky, 2008).

A relação entre o jogo e a educação nasceu já há muito tempo. Esta prática sempre marcou presença nas diferentes épocas e foi objeto de estudo ao longo dos tempos, permitindo compreender melhor os seus aspectos históricos.

Para alguns autores, brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento social, físico, cognitivo e afetivo e é através das atividades lúdicas que estas desenvolvem a expressão oral e corporal, se integram na sociedade e constroem o seu próprio conhecimento (De la Taille, Dantas, & Oliveira, 1992).

Segundo Jean Piaget (De la Taille et al., 1992; Piaget, 1995), o jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança, uma vez que a atividade lúdica se encontra na origem das atividades intelectuais da mesma sendo, por isso, indispensável à prática pedagógica e didática (De la Taille et al., 1992; Piaget, 1995).

Para Piaget (1995) o início das atividades lúdicas está em sincronia com o desenvolvimento da inteligência, relacionando-se com os estádios do desenvolvimento cognitivo por ele definidos. Desta forma, cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de jogo que acontece da mesma forma para todos os sujeitos. Para este autor, a classificação dos jogos é feita segundo três classes que estão intimamente relacionadas com as três fases dos estádios de desenvolvimento (Piaget, 1995) O autor classificou os jogos segundo a evolução das estruturas mentais, sendo eles, os jogos de exercício, os simbólicos e os de regras (Piaget, 1995).

Os jogos de exercício são os primeiros a aparecer na vida das crianças sem a presença de símbolos e de regras. O objetivo destes é a repetição de movimentos e gestos pelo simples prazer que a criança tem em executá-los, como por exemplo emitir sons, agitar os braços e as pernas, andar, sacudir objetos, correr, entre outros (Piaget, 1995).

Já os jogos simbólicos têm como principal característica satisfazer o “Eu”, por intermédio de uma transformação do real, em função dos seus desejos, isto é, assimilar a realidade através do jogo simbólico. Piaget (1995) defende que através do jogo faz-de-conta, a criança atribui significados aos símbolos (objetos) de forma a dar-lhe mais prazer.

Finalmente, os jogos de regras são caracterizados pela existência de regras, criadas pelas crianças, ou não, e a competição existe entre os sujeitos inerente ao jogo. Para o

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

autor, estes regulam o comportamento da criança, uma vez que esta só se começa a interessar por atividades que envolvam regras. As regras é que estimulam para que haja uma concentração no jogo e, ao mesmo tempo, regulam o comportamento das crianças. Se nas primeiras brincadeiras simbólicas o prazer está no processo, neste caso o prazer é alcançado nos resultados obtidos e no cumprimento das regras (Piaget, 1995).

Resumindo, pode-se concluir que, para Piaget (1995), o jogo assume uma extrema importância no processo de desenvolvimento social, moral, intelectual e cognitivo. A atividade lúdica é o berço imprescindível das atividades intelectuais da criança, constituindo uma condição para o desenvolvimento da mesma, já que esta quando joga assimila e pode transformar a realidade.

Vygotsky (2007, 2008), por outro lado, nas suas análises do jogo, estabeleceu uma relação entre este e a aprendizagem, uma vez que contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral, ou seja, para o desenvolvimento integral da criança (De la Taille et al., 1992; van der Veer & Valsiner, 1994, 2009). Vygotsky acreditava que é no mundo imaginário da criança que aparece o jogo, onde ela é um ser ativo que constrói e cria através das suas interações sociais (De la Taille, et al., 1992; van der Veer & Valsiner, 1994, 2009).

Segundo ele, quando a criança imagina e joga é aqui que cria um mundo com atividades lúdicas que proporcionam a ação do jogar. É através do jogo que define conceitos e cria situações que desenvolva a sua atuação face a situações reais (Vygotsky, 2007, 2008). Pode-se então dizer que para este autor o jogo aparece no mundo imaginário e contribui para o desenvolvimento do sujeito onde as interações sociais levam a uma aprendizagem. Assim, o desenvolvimento cognitivo resulta da interação da criança com o meio social (Vygotsky, 2007, 2008).

Neste processo dinâmico, o jogo simbólico desenvolve-se tendo em linha de conta regras de conduta provenientes da própria ação da criança. Este jogo contribui para o desenvolvimento das regras de conduta social, onde estas, por intermédio da imitação, representam papéis e valores necessários à sua participação na vida social por elas internalizadas durante as brincadeiras em que imitam os comportamentos dos adultos. Ou seja, a imitação abrange, de forma implícita, as regras de comportamentos (De la Taille et al., 1992; van der Veer & Valsiner, 1994, 2009; Vygotsky, 2007, 2008).

Sintetizando, para Vygotsky é através da brincadeira e do jogo que a criança se desenvolve afetiva, social e cognitivamente (van der Veer & Valsiner, 1994, 2009; Vygotsky, 2007, 2008). Para ele, o jogo apresenta três características cruciais que são a

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

imaginação, a imitação e as regras. Ao criar e recriar uma atividade lúdica, a criança experiencia valores, hábitos, atitudes e situações para as quais não está preparada na vida real, dando-lhes significados imaginários (Vygotsky, 2007, 2008). A ação imaginária criada pelo jogo favorece o desenvolvimento do pensamento abstrato e o amadurecimento das regras sociais. De salientar que o prazer que a criança tem quando joga só é alcançado quando esta consegue um resultado favorável nas suas ações, caso contrário não o sente (Vygotsky, 2007, 2008).

Por fim, tendo em conta a conceção de jogo apresentada por Wallon (2017), este autor refere que toda a atividade exercida pela criança é lúdica, considerando mesmo a fase infantil como sendo sinónimo de lúdico. Sendo o jogo, para ele, uma atividade espontânea e livre, menciona que todas as crianças devem ter a oportunidade de brincar, uma vez que é através do corpo que estabelecem o primeiro contato com o meio exterior e onde as aquisições motoras levam ao seu desenvolvimento (Wallon, 2017).

Além disso, Wallon (2017) refere que aprender a jogar com os outros, conduz ao desenvolvimento da personalidade onde a sensibilidade, a afetividade e a parte emocional estão presentes neste ato. Este autor classifica-os em quatro categorias, sendo eles, os jogos funcionais, os de ficção, os de aquisição e os de fabricação.

Primeiramente, os jogos funcionais caracterizam-se pela exploração do corpo, através de movimentos simples e pelos sentidos. Embora se traduzam em atividades sem aparente significado, vão permitir mais tarde a aquisição de competências como o andar, a fala e a manuseamento de objetos. A criança ao descobrir o prazer que tem em fazer certas ações que a evolução da motricidade lhe proporciona está constantemente a repeti-los (Wallon, 2017).

Seguidamente, os jogos de ficção têm como característica a imaginação e o faz de conta, onde a criança, a partir da realidade que a cerca, passa a representar papéis do seu contexto social. Através de diálogos imaginários, dos sentimentos postos em jogo e das suas projeções, esta consciencializa-se do outro e do seu Eu intelectual, físico e afetivo (Wallon, 2017). Assim, tem a liberdade para amar, rejeitar, castigar, cuidar, demonstrar os seus medos, conflitos e os seus desejos. Este aspeto assemelha-se ao supramencionado por Vygotsky (2007, 2008) que menciona a imitação como característica essencial do jogo e do desenvolvimento infantil.

Posteriormente surgem os jogos de aquisição quando a criança sente necessidade em conhecer e compreender o que a rodeia. Começa por observar a mãe e a tocar-lhe para tomar consciência dos gestos e das palavras pronunciadas. Mais tarde, desenvolvem a

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

aprendizagem da linguagem, da atenção, do raciocínio, da compreensão e educam a visão (Wallon, 2017).

Por fim, os jogos de fabricação, segundo Wallon (2017), são uma consequência ou até mesmo uma causa dos jogos de ficção quando a criança improvisa e cria o seu brinquedo, transformando objetos reais em objetos imaginários, por exemplo, transformar uma vassoura num cavalo. Isto permite desenvolver os movimentos, a atenção, a concentração, o equilíbrio, a paciência e a autonomia.

Depois de abordadas as concepções sobre o jogo segundo a teoria de Piaget (1995), de Vygotsky (2007, 2008) e de Wallon (2017) pode-se concluir que para todos estes teóricos, as brincadeiras e os jogos, são atividades lúdicas de extrema importância para o desenvolvimento integral da criança, isto é, o desenvolvimento social, moral e cognitivo. Também estimulam a imaginação onde aquela interpreta papéis, interioriza regras de comportamentos sociais e aprende a socializar-se.

1. Os novos jogos e as suas associações com as novas tecnologias

1.1.As novas tecnologias

Estamos na era que é consensualmente designada da Era da Informação e que a contemporaneidade se define pelas Tecnologias de Comunicação e de Informação (TCI) definidas pela globalização da informação, pela rapidez da sua circulação e pela disponibilidade quase infinita de recursos e de aplicações que influenciam as múltiplas áreas de vida dos indivíduos (Oulasvirta, Rattenbury, Ma, & Raita, 2012; Salehan & Negahban, 2013). Estamos, pois, perante um fenómeno global, em termos geográficos, mas também em termos do curso de vida dos indivíduos da população geral, pois a utilização das TIC começa desde cedo.

Os sistemas de informação desta nova era alteraram o rumo das comunicações em todas as áreas e, entre as características que se encontram intimamente relacionadas, destacam-se: os novos meios para a realização da troca de informações; a maior velocidade na troca de informações e; por fim, o maior dinamismo na troca de informações (Pacheco, Pereira, Pereira, & Filho, 2005). A existência de computadores pessoais, *smartphones*, e outros dispositivos ligados a estas novas TCI, por exemplo, permitem a correspondência imediata entre diferentes pessoas e instituições nos mais remotos recantos do planeta através do uso da internet, sem que haja prejuízo da informação, agregando indivíduos de origens diversas e distantes uns dos outros, não

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

apenas num efetivo inter-relacionamento, mas numa nova dinâmica para alcançar objetivos (Pacheco et al., 2005).

É, de facto, inegável que as TCI mudaram significativamente a forma como vivemos e como se tornaram uma parte indissociável da nossa vida e, neste sentido, muitas pessoas, especialmente crianças e adolescentes, usam essas tecnologias diariamente e para inúmeras finalidades. As pessoas utilizam os computadores para estudar, procurar informações na internet, jogar jogos e comunicar com os outros (Salehan & Negahban, 2013).

As TCI são, há décadas, um tema muito popular no que diz respeito à investigação, contudo, à medida que o mundo se globaliza e, face ao crescente fluxo migratório a que a Europa assiste (Eurostat, 2016), cresce o debate sobre a função das TCI enquanto ferramentas de integração social e, por consequência, sobre a igualdade no acesso a elas e à instrumentalização em favor da participação social (Kluzer, Haché & Codagnone, 2008). A desigualdade no acesso às ferramentas digitais é, por vezes, resultado de carências estruturais, económicas e/ou tecnológicas (Madianou & Miller, 2012; Ragnedda & Muschert, 2013).

Diminescu, Jacomy, Renault, Kluzer e Haché (2010), Kaplan (2005), Mancinelli (2008) e Molina (2003) concordam que quando um indivíduo não tem oportunidade de utilizar ferramentas digitais, fica excluído em relação à restante sociedade e, segundo eles, este fenómeno denomina-se de “divisão digital”. Esta “divisão digital” pode, por sua vez, dividir-se em dois níveis, sendo que o primeiro diz respeito à falta de acesso às TCI por limitações estruturais e o segundo onde a dificuldade não está no acesso em si, mas na incapacidade em aceder à informação que as TCI disponibilizam, mesmo podendo possuir as ferramentas necessárias para aceder a elas (Madianou & Miller, 2012; Wessels & Van Dijk, 2013).

Ao facilitarem o contacto com os pares, independentemente de geografias ou horários, as TCI vigoram o sentido de pertença, os laços entre pares, e, por conseguinte, a coesão social. Codagnone e Kluzer (2011) e Kaplan (2005) referem que os indivíduos que desenvolvem um forte sentido de identidade e autoestima estão melhor preparados para se relacionarem com os outros. Contudo, o conceito de integração social não se restringe à identidade individual, mas também assenta numa interação recíproca entre os segmentos de uma determinada estrutura social (Beresnevièiûtë, 2003). Neste âmbito, pode-se referir que as TCI trazem, implícitos, dois conceitos: o de *bonding* e o de *bridging*. O *bonding* uma vez que facilitam o reforço dos laços com os pares e o *bridging*

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

porque facilitam a comunicação entre diferentes grupos sociais, tais como, por exemplo, os imigrantes e as comunidades de acolhimento, promovendo, assim, o interconhecimento (Beresnevièiûtè, 2003).

Por outro lado, também se pode afirmar que a sua não utilização pode limitar a comunicação entre grupos e diminuir a criação de laços entre pares, podendo mesmo levar ao isolamento social (Beresnevièiûtè, 2003; Borkert, Cingolani & Premazzi, 2009; Codagnone & Kluzer, 2011), uma vez que um indivíduo que apenas comunica com um grupo, não só se exclui dos restantes, como é percebido pela sociedade como não estando interessado em interagir com ela. É, por isso, importante que todos percebam a integração social como um processo coletivo para o qual todos devem contribuir (Gartner, 2012).

No que se refere à esfera económica, a geração das novas tecnologias e a sua difusão acarretaram novas formas de organização de distribuição de mercadorias e de bens, gestão do mercado económico, que consequentemente obtiveram o aumento nas taxas de crescimento e produtividade. Criou-se, ainda, a perspetiva de mercado virtual através de compras *online* com a possibilidade de adquirir produtos e serviços, permitindo novas formas de acumulação de capital advindas da disseminação da internet (Gartner, 2012).

Uma vez que assistimos à proliferação dos dispositivos móveis, que se apresentam cada vez mais acessíveis, sendo os *smartphones* considerados a mais recente evolução das TCI, será também necessário atender às implicações que esta trás ao nível da democratização etária (Oulasvirta et al., 2012). As inovações tecnológicas levaram a ressignificações de conceitos, tais como o de infância, juventude, velhice, família, inclusão ou exclusão social, como já supracitado, e muitos outros, uma vez que reorganizam a sociedade e identidades em todo o mundo. Postman (2005) refere que nos casos da infância e da juventude existe o desaparecimento da infância em decurso do facto de que com a televisão e os meios de propagação dos media, as informações são tão publicitadas que se tornam diluídas as linhas limítrofes entre as crianças e os adultos. Com isto, o acesso praticamente irrestrito à informação originaria tanto o desaparecimento da conceção moderna de infância – posto que não haveria limitações capazes de impulsionar as crianças a terem certas competências que apenas as obteriam, na fase adulta –, bem como surgiria o chamado “adulto-criança”, um ser híbrido situado entre os recém-nascidos e a senescência (Postman, 2005).

Os avanços recentes em *hardware* e *software* com a introdução dos *smartphones* aumentaram o uso das TCI no dia-a-dia dos indivíduos. Nos dias de hoje, a maioria das pessoas tem telemóveis e mantêm-nos em atividade o dia inteiro e estudos referem que o

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

número de telemóveis em todo o mundo ultrapassa os 5.6 biliões, mostrando um aumento de 11% em relação ao ano anterior e uma taxa média de penetração de 79,86% em todo o mundo (Gartner, 2011). Em 2011, os fornecedores de *smartphones* tiveram um aumento acentuado nas vendas, atingindo as 472 milhões de unidades, representando um aumento de 58% em relação ao ano anterior (Gartner, 2012). Este aumento também se deve à banalização dos preços dos mesmos, bem como à possibilidade de os aceder pela diversidade de artigos fabricados.

A par da inovação tecnológica, também os videojogos surgem nas suas mais renovadas formas, apresentando cada vez mais particularidades que necessitam de melhor esclarecimento de forma a melhor compreendê-los.

1.2. Géneros dos videojogos e as suas características

O género trata-se da categorização das coisas através de um conjunto de critérios variados. Este tipo de conceito é amplamente utilizado no mundo literário e cinematográfico, mas tende a não ter limites fixos, uma vez que existe uma multiplicidade de formas diferentes de organizá-los, consoante os critérios selecionados para a sua categorização (Apperley, 2006; Gackenbach & Bown, 2011; Wolf, 2002).

O estudo do género aplicado aos jogos de vídeo difere significativamente devido à participação direta e ativa do público-alvo, ou seja, dos jogadores (Apperley, 2006; Arsenault, 2009; Elliott, Golub, Ream, & Dunlap, 2012; Gackenbach & Bown, 2011; Wolf, 2002). Ao contrário dos géneros literários, argumenta-se que um tipo de videojogo é independente do seu conteúdo (Adams & Rollings, 2006). Esta categorização de tipos de jogo permite comparações entre géneros, a fim de informar melhor o setor de jogos em relação aos problemas de design e jogabilidade.

Assim, ao se examinar os tipos de jogos através da pesquisa de algumas taxonomias genéricas é possível verificar as diferentes perspetivas (cf. Tabela 1). Contudo, é de salientar que não é problemática a existência de diferentes pontos de vista, uma vez que não limita o olhar, permitindo uma reflexão mais completa e abrangente no sentido de usar diferentes perspetivas encontradas na literatura sobre os géneros de videojogos (Arsenault, 2009; Clarke, Lee, & Clark, 2015; Elliott et al., 2012; Wolf, 2002).

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Tabela 1. *Diferentes Perspetivas de Géneros de Jogos*

Perspetivas	Géneros
Apperley (2006)	Ação; Ação/Aventura; Condução/Corrida; Desporto; Estratégia; Luta; Puzzle; <i>Role-Playing Game</i> (RPG); <i>Shooter</i> ; Simulador.
Elliott et al. (2012)	Ação/Aventura; Condução; Desportos gerais; Estratégia em Tempo Real; <i>Gambling</i> ; <i>Multi Massive Online Role-Playing Game</i> (MMORPG); Plataforma; Puzzle; Ritmo; <i>First-Person Shooters</i> (FPS); Outros Desportos; Outros Estratégia; Outros RPG; Outros <i>Shooters</i> ; Outros; Tabuleiro e jogos de cartas.
Gamespot (2018)*	2D; 3D; Ação; Aventura; Arcada; Baseball; Basketball; Beat-‘Em Up; Bilhar; Bowling; Boxe; Condução/Corrida; Cricket; Desporto; Entretenimento; FPS; Estratégia; Luta; Jogos de acesso gratuito; Jogos de cartas; <i>Multi Massive Online</i> (MMO); Plataforma; Puzzle; RPG; <i>Shooter</i> ; etc..
Gamefaq’s (2018)*	Ação, Aventura; Corrida; Desporto; Educacional; Fantasia; Jogos de cartas; Jogos de mesa; Jogos de tabuleiro; Movimento; Música; Novelas; Puzzle; RPG; RPG de ação; <i>RPG online</i> ; <i>Shooter</i> ; Simulação; Simulador <i>online</i> ; Simulador de RPG; Trivia; Vida; etc..

*Nota: são sites, não autores.

Face aos construtos apresentados, é necessária uma explicação das características dos géneros de jogos mais apresentados (Apperley, 2006; Elliott et al., 2012; Gackenbach & Bown, 2011; Lee, Karlova, Clarke, Thornton, & Perti, 2014; Wolf, 2002), sendo eles:

- Ação/Aventura: jogos com grande ênfase numa série de ações realizadas pelo jogador de forma a atender a um certo conjunto de objetivos. São mais orientados para o combate, principalmente na perspetiva da terceira pessoa (por exemplo, *Saga Super Mario*, *The Legend of Zelda*, *Uncharted*, entre outros);
- Condução/Corrida: jogos que envolvem, como a ação principal, a condução e a corrida de diversos tipos de veículos. Por vezes, o objetivo destes é de ganhar corridas contra um ou mais oponentes (por exemplo, *Gran Turismo*, *Mario Kart*, *Need for Speed*, entre outros);
- Desporto: jogos que fazem a simulação realista de alguns desportos específicos no mundo do jogo (por exemplo, *FIFA*, *Madden NFL*, *NBA*, entre outros);
- Estratégia: jogos caracterizados por decisões estratégicas e intervenções dos jogadores de forma a obter o resultado desejado (por exemplo, *StarCraft*, *Total War*, *Warhammer 40,000*, entre outros);

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Luta: jogos que foca o controlo de uma personagem do jogo para se envolver em combates contra um ou mais oponentes (por exemplo, *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Tekken*, entre outros);
- MMORPG: jogo que têm como objetivo os jogadores desenvolverem uma personagem de forma a interagirem de forma colaborativa e competitiva num mundo on-line compartilhado (por exemplo, *Lineage II*, *Diablo*, *World of Warcraft*, entre outros);
- Puzzle: jogos com base na lógica e no raciocínio dedutivo com o objetivo de descobrir a solução de enigmas e de combinações através da navegação, manuseamento e reconfiguração de objetos (por exemplo, *Candy Crush Saga*, *Minesweeper*, *Tetris*, entre outros);
- RPG: Jogos ricos em narrativa, geralmente um único jogador. O sucesso depende do desenvolvimento e da gestão de personagens com habilidades adequadas para atingir os objetivos (por exemplo, *Final Fantasy*, *Mass Effect*, *Nioh*, entre outros);
- *Shooter*: Jogos que envolvem disparar, e, algumas vezes, destruir uma série de adversários ou objetos. Estes podem ter duas classificações, sendo eles, o *First-Person Shooter* ou o *Third-Person Shooter*, tendo em conta a perspetiva do jogador, ou seja, em primeira ou terceira pessoa (por exemplo, *Call of Duty*, *Destiny*, *Doom*, entre outros);
- Simulador: jogos que pretendem recriar uma experiência de uma atividade do mundo real no mundo do jogo (por exemplo, *SimCity*, *The Sims*, *Trauma Center*, entre outros).

1.3.A realidade aumentada

Nos últimos anos, tem-se verificado um avanço significativo nos *smartphones* com a inclusão de uma câmara embutida, Sistema de Posicionamento Global (*GPS*) para navegação e conectividade com a Internet, seja por *Wi-fi* (*wireless fidelity*) ou por redes móveis de segunda, terceira e quarta geração (2G, 3G e 4G/LTE (*Long Term Evolution*)) (Chou & ChanLin, 2012; Kongaut & Bohlin, 2016). Esta evolução tecnológica permitiu e facilitou o surgimento da tecnologia de realidade aumentada (*AR – augmented reality*). Esta tecnologia mistura o mundo real e o virtual através da criação de um ambiente centrado no utilizador, onde o mundo real é aumentado ou complementado com elementos gerados por computador (tais como objetos gráficos), levando a uma imersão

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

mais profunda (Baranowski, 2016; Craig, 2013; Chou & ChanLin, 2012; Graham, Zook, & Boulton, 2013). Ou seja, a AR é a união do mundo real com o virtual, completando o cenário e não o sobrepondo, podendo envolver os sentidos como o tato, audição e, principalmente, a visão (Baranowski, 2016; Craig, 2013; Chou & ChanLin, 2012; Graham et al., 2013).

A AR já foi implementada em *campus* universitários e nas visitas a bibliotecas (Chou & ChanLin, 2012; Hahn, 2012), no turismo (Yovcheva, Buhalis, & Gatzidis, 2012), na educação e na aprendizagem (Dunleavy & Dede, 2014; Wu, Lee, Chang, & Liang, 2013), e mais recentemente, nos jogos.

Segundo Milgram, Takemura, Utsumi, e Kishino (1994), a Realidade Aumentada faz parte da Realidade Mista (MR) e posiciona-se num ponto do *continuum* realidade-virtualidade que conecta o ambiente totalmente real a um ambiente totalmente virtual (cf. Figura 1).

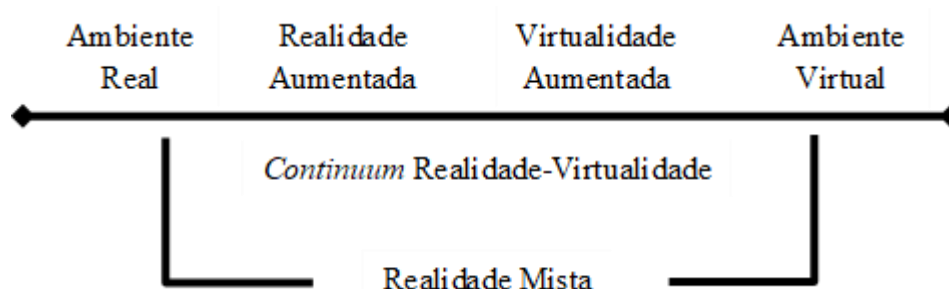


Figura 1. Continuum Realidade-Virtualidade. Adaptado e traduzido de Milgram, Takemura, Utsumi, e Kishino (1994).

A MR trata-se de uma subclasse particular de tecnologias relacionadas com a Realidade Virtual (VR) (Milgram et al., 1994; Weijdom, 2017; Wu et al., 2013). Enquanto que na VR estamos a falar de um mundo completamente sintético, a MR trata-se de uma variante em que combina elementos 3D processados em computador e elementos reais fotográficos. Isto permite uma experiência imersiva que simula a presença física de um utilizador no meio ambiente (Weijdom, 2017; Wu et al., 2013).

O Ambiente Real (RE) é, segundo alguns autores, definido como o espaço físico em que nos encontramos ou onde os nossos corpos se situam. É neste que os *inputs* sensoriais oferecem uma experiência mental do que consideramos ser a realidade. Já por outro lado, o Ambiente Virtual (VE) é interpretado como um espaço mental no qual o "mundo

imaginado" é experienciado, podendo desencadear reações físicas (Milgram et al., 1994; Weijdom, 2017; Wu et al., 2013).

Tendo em linha de conta as tecnologias VR e as de AR, também se pode considerar o ambiente real como sendo o "espaço analógico" e o ambiente virtual como o "espaço digital". Contudo, tanto os mundos físicos e mentais, ou os espaços analógicos e digitais, estão interligados na experiência da realidade, tornando difícil a distinção entre ambos, levando a uma discussão filosófica sobre o que pode ser considerado completamente real e o que não pode (Milgram et al., 1994; Weijdom, 2017; Wu et al., 2013).

Por fim, ainda dentro do *continuum*, temos a Virtualidade Aumentada (AV) que se trata da inserção de elementos da realidade pré-capturados ou colocados em tempo real num ambiente virtual. Neste tipo de tecnologia, ao contrário da AR, existe um predomínio do que é digital (Milgram et al., 1994; Weijdom, 2017; Wu et al., 2013).

A diferenciação entre a AR e a AV passa por verificar o que está a ser aprimorado ou aumentado, sendo que no primeiro caso o que está a ser aprimorado é a realidade, com a adição de objetos virtuais num RE, e no segundo é a virtualidade, com a adição de objetos reais num VE (Milgram et al., 1994; Weijdom, 2017; Wu et al., 2013).

De referir que à medida que a tecnologia tem avançado pode tornar-se menos direto perceber se o mundo primário que está sendo experienciado é de fato predominantemente "real" ou predominantemente "virtual", o que pode enfraquecer o uso de ambos os termos AR e AV, mas não deve afetar a validade do termo MR mais geral para cobrir a "área cinzenta" no centro do *continuum* da realidade-virtualidade (Milgram et al., 1994; Weijdom, 2017).

1.3.1. Os jogos de realidade aumentada

A maioria dos videogames atuais estão confinados aos limites de um computador, de uma consola, de um *smartphone*, de um *tablet* ou de um *gadget*, atuando o *display*/ecrã como uma pequena janela no mundo do jogo virtual, separando o jogador do ambiente físico circundante (Höllerer & Feiner, 2004). Apesar de existirem sistemas ou consolas que quebrem esses moldes, tais como a *Nintendo Wii* e a *Playstation* (através do uso da câmara), esses mantêm-se limitados ao que os botões do comando possam suportar, bem como os seus sensores (Höllerer & Feiner, 2004; Giannotti, et al., 2013).

Com o surgimento da tecnologia AR, foi possível combinar o ambiente físico e o virtual ao exibir imagens e sons virtuais sobrepostos no mundo físico, permitindo aos jogadores a interação e a manipulação de objetos existentes no mundo real (Höllerer &

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Feiner, 2004). Desta forma, a AR permitiu o surgimento de uma nova classe de jogos que transportam objetos digitais para o ambiente físico, tornando o ambiente físico uma parte integrante do jogo (Höllerer & Feiner, 2004).

Desde que este tipo de tecnologia surgiu, já foram exploradas novas ferramentas e técnicas de desenvolvimento para aumentar a interação do jogo com o meio envolvente do sujeito (Hui, 2017). Uma das ferramentas desenvolvidas para a utilização da tecnologia AR foi a criação dos *Head-Mounted Display* (HMD) (cf. Figura 2.) que se trata de um dispositivo usado na cabeça ou como parte integrante de um capacete, que possui um pequeno *display* ótico em frente de um ou de cada olho (HMD Monocular ou Binocular, respetivamente) (Peddie, 2017).



Figura 2. The Oculus Rift DK2, um exemplo de um Head-Mounted Display. Fonte: Amin, Gromala, Tong, & Shaw (2016).

Existem diferentes tipos de HMDs, tendo em conta a sua funcionalidade, podendo reproduzir no mundo real imagens geradas por computador (*Computer-generated imagery* - CGI), somente imagens ao vivo do mundo real, ou uma combinação deles (Peddie, 2017).

Contudo, segundo Hui (2017), tem-se apostado na miniaturização e na portabilidade dos dispositivos visuais de realidade virtual de modo a promover o desenvolvimento da indústria VR drasticamente.

Segundo Kirner e Siscoutto (2007), as áreas da VR e da AR estão diretamente relacionadas e daí surgirem os novos equipamentos digitais e a possibilidade de construção de novas interfaces para os utilizadores, facilitando e potencializando as interações com as aplicações computacionais.

Como exemplos de jogos de AR temos o ARQuake, o ARBattleCommander, o Augmented Coliseum, o AR Racing, MyTown, Invizimals, a saga Skylanders, entre outros (Tan & Soh, 2010).

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

É neste tipo de tecnologias que se encontram incluídos os jogos digitais hoje presentes também nos *smartphones*. Um exemplo de um desses jogos e que servirá de ponto de partida para esta dissertação é o jogo *Pokémon Go!*.

2. Comportamentos adictivos e de jogo

Segundo Richard e Senon (2005), a adicção refere-se à instituição de uma relação de dependência, mais ou menos alienante para o indivíduo, mais ou menos aceita, alvo de crítica social, em relação a um produto, tal como a droga, o tabaco, o álcool ou os medicamentos; a uma prática como o jogo, a compra, o sexo, o desporto, entre outros; e, por fim, a uma situação ou pessoa, perdendo o controlo numa relação amorosa.

Já segundo Hanley e Wilhelm (1992), o comportamento adictivo trata-se de qualquer atividade, substância, objeto ou comportamento que se tornou o foco principal da vida de uma pessoa para a exclusão de outras atividades, ou que começou a prejudicar o indivíduo ou outros fisicamente, mentalmente ou socialmente. Os comportamentos adictivos em geral são um meio de melhorar os sentimentos de baixa auto-estima e impotência (O'Guinn & Faber, 1989).

Na sua essência, as perturbações adictivas representam o resultado de uma complexa interação de múltiplos fatores em determinado momento, num paradigma conhecido da literatura científica (Griffiths, Hayer & Meyer, 2008). Se, por um lado, a noção de adicção associado a substâncias é hoje largamente aceita, o mesmo não se verifica no que respeita a dependências sem substância, tal como o jogo, por exemplo. Porém, nos nossos dias, a semelhança apresentada entre ambas deu origem ao conceito da “adicção comportamental”, “adicções a não-substâncias” ou “novas adicções”, ou seja, surgiram síndromes análogas à adicção de substâncias, mas com o foco no comportamento, em detrimento da ingestão de substâncias psicoativas (Grant et al., 2010; Konkoly Thege, Woodin, Hodgins, & Williams, 2015).

As taxas de prevalência para essas condições, tomadas como um todo, estão entre as mais assinaladas para perturbações mentais com implicações a nível social, cultural e económico (APA, 2014; Grant et al., 2010; Pinna et al., 2015). As formas individuais de cada adicção comportamental encadeiam-se através duma série de características psicopatológicas comuns. Estas incluem os comportamentos repetitivos, persistentes e disfuncionais, a perda de controlo sobre o comportamento, apesar das repercussões negativas (para o próprio ou para os outros), a compulsão para satisfazer a necessidade de implementar o comportamento, o bem-estar inicial produzido pelo comportamento, o

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

craving, o início de tolerância, a abstinência e, por fim, um comprometimento progressivo e significativo do funcionamento individual geral (Grant et al., 2010; Potenza, 2008; Marazziti, Presta, Picchetti & Dell’Osso, 2015). A perda progressiva do controle sobre um tipo de comportamento específico pode também resultar numa consequente negligência nas relações interpessoais e no abandono dos papéis e atividades anteriormente vistas como importantes. Além disso, podem-se verificar consequências negativas para a saúde, incluindo o aparecimento de distúrbios do sono, o ganho de peso, os sintomas somáticos funcionais e, até, os comportamentos suicidários (Konkolý Thege et al., 2015).

O conceito de adicção comportamental sempre apresentou valor heurístico a nível científico e clínico, contudo permanece controverso. Aliás, algumas das perturbações que têm sido alvo de atenção de pesquisa em todo o mundo – tais como o uso problemático da internet, o comportamento sexual compulsivo, a compra compulsiva e o jogo compulsivo – aguardam a sua inclusão como perturbação, independentemente da categoria na DSM 5 (Grant & Chamberlain, 2016; Pinna, et al., 2015; Potenza, 2008; Potenza, Koran, & Pallanti, 2009).

Nem todos os distúrbios de controlo de impulsos, ou distúrbios caracterizados por impulsividade, devem ser consideradas adicções comportamentais. Embora muitos dos distúrbios de controlo de impulsos (por exemplo, jogo patológico, cleptomania) possam partilhar características essenciais com as dependências de substâncias, outros, como, por exemplo, o transtorno explosivo intermitente, não (Grant et al., 2010).

Cada adicção comportamental é descrita por um padrão de comportamento recorrente que possui essa característica essencial dentro de um domínio específico. O envolvimento repetitivo nestes comportamentos, em última análise, interfere no funcionamento de outros domínios significativos, tais como sociais, culturais e económicas (Chambers & Potenza, 2003; Grant et al., 2010; Pinna, et al., 2015). A este respeito, as dependências comportamentais assemelham-se às adicções do uso de substâncias (Chambers & Potenza, 2003; Grant et al., 2010).

As adicções comportamentais e as de substâncias têm muitas semelhanças na história natural, fenomenológica e a nível das consequências adversas. Ambas têm início na adolescência e em jovens adultos e apresentam maiores taxas nesses grupos etários do que entre adultos mais velhos. Ambas apresentam histórias naturais que podem exibir padrões crónicos e recidivos, contudo muitas dessas pessoas recuperam-se por conta

própria sem necessidade de tratamento formal, o chamado de “abandono espontâneo” (Grant et al., 2010; Slutske, 2006).

Aparte das características supramencionadas, tanto os distúrbios relacionados com estas “novas” adições e as de substâncias parecem estar baseados numa deficiência dos três sistemas funcionais de motivação-recompensa, da regulação do afeto e da inibição comportamental (Goodman, 2008).

Dentro das adições comportamentais e, seguindo a temática apresentada nesta dissertação, interessa aprofundar os conhecimentos relativamente à adição à internet, adição ao jogo e adição ao *smartphone*, uma vez que o *Pokémon Go* se trata de um jogo, que só se pode aceder se estivermos ligados “à rede”, através do nosso *smartphone* ou *tablet*.

2.1. Adição à internet

Nos dias de hoje, estar *online* é prática comum. A internet difundiu-se e tornou-se parte do dia-a-dia de milhões de pessoas em todo o mundo, simplificando o acesso a todo o tipo de informação e atividades. Segundo o Internet World Stats (2017), cerca de 49,7% da população mundial são utilizadores da internet, sendo que 17% apresentam-se na Europa (com taxas na população europeia de cerca de 77,4%).

A Adição à Internet é um termo amplo, que cobre uma grande diversidade de condutas e de problemas do controlo dos impulsos. Segundo Young (2004), esta pode ser caracterizada por cinco subtipos principais, de notar: “cibersexo”, “ciberrelacionamentos”, compulsividade na internet, excesso de informação e adição ao computador.

O primeiro instrumento validado em países como os E.U.A., a Inglaterra e o Canadá, foi o criado e publicado por Young em 1993, denominado de *Internet Addiction Test* (IAT). Este tinha como objetivo avaliar o grau de adição à internet, tendo em linha de conta um leque vasto de atividades que prolongam a possibilidade de comportamentos adictivos, tais como o jogo ou o sexo (Young, 2004). Com isto, o conceito de internet como fio facilitador e desinibidor de comportamentos adictivos torna-se mais facilmente aceite. Serve referir que a internet não se pode reivindicar como adictiva “*per si* ou em si mesma”, mas antes como facilitadora ou como veículo para produzir comportamentos adictivos, incluindo o jogo (Kuss & Griffiths, 2012). As pessoas que já apresentam alguma vulnerabilidade no que diz respeito ao campo das adições podem utilizar a

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

internet como um meio muito eficaz para satisfazer as suas vontades mais imediatas, e, desta forma, conseguir gerir o seu campo emocional (Kuss & Griffiths, 2012).

Tem havido diversas investigações que exploram as propriedades adictivas que sustentam a dependência a drogas, álcool, jogo e até aos videojogos, no entanto, dado ser um fenómeno tão recente, pouco se sabe sobre a natureza da conceção de hábitos perante a internet e o seu abuso (Young, 2004). Todas estas variáveis são relativamente recentes e não houve estudos em quantidade suficiente que permitissem a sua inclusão na DSM 5, assim como nos casos da adicção ao sexo ou às compras, como já supracitado (Grant & Chamberlain, 2016; Potenza, 2008; Potenza et al., 2009; Reilly, 2013).

A adicção à internet, que começa a ser, cada vez mais um conceito alargado, representa, no fundo, a dependência de um conjunto de particularidades muito atractivas, em particular, para os jovens adultos. Estas consistem no jogo *online*, na utilização de redes sociais, como o *Facebook*, o *Twitter*, o *Snapchat*, o *Instagram*, nos *chatrooms*, no *Youtube*, no *surfsiting*, nas séries televisivas, nos eventos sociais e também em notícias de última hora (Currie & Casey, 2007).

2.2. Adicção ao jogo

Jogar é um fenómeno que envolve muitos fatores de variados contornos e pode ser analisado através de uma etiologia multidimensional, tendo em conta as diferentes perspetivas, tais como a biológica, a social ou a psicológica. As diferentes teorias só podem beneficiar desta complementaridade ao contrário de se excluírem mutuamente (Ashley & Boehlk, 2012).

Jogar pode ser adictivo, tal como ingerir álcool ou outras drogas, e praticar determinados comportamentos, pode transportar em si o potencial para a adicção, e, sendo perigoso, nem todos os que jogam sucumbem ao perigo (Orford, 2011).

Devido às características específicas destas condições, que foram abordadas historicamente, tendo em conta diferentes perspetivas, que passam desde a sua ponderação no espectro impulsivo-compulsivo, à inclusão nas perturbações de controlo dos impulsos e, mais recentemente, à integração nas adições sem substâncias (Grant et al., 2010).

Assim, tendo em conta a psicopatologia contemporânea e a evolução concetual supramencionada, com o seu expoente na DSM-5, podemos verificar que este cria uma categoria para a adicção ao jogo patológico e, apesar de omitir a palavra adicção, classifica-a como sendo uma perturbação incluída nas Perturbações Relacionadas com

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Substâncias e Perturbações Adictivas, ao invés de pertencer ao grupo das perturbações do controlo dos impulsos (APA, 2014). Além disso, esta classificação internacional deixa pendente a possibilidade de serem incluídas outras perturbações análogas fortuitamente a serem ponderadas na secção das Perturbações Relacionadas com Substâncias e Perturbações Adictivas, numa próxima edição (APA, 2014).

Assim, o jogo patológico, segundo a DSM 5 (APA, 2014), caracteriza-se por um comportamento desadaptado, persistente e recorrente face ao jogo originando uma disrupção dos objetivos pessoais, familiares e/ou profissionais (cf. Quadro x). Neste sentido, é definido como um conjunto de 4 ou mais dos sintomas listados no Critério A, que podem ocorrer a qualquer altura, num período de 12 meses.

De modo a restaurar uma ou uma série de perdas recorrentes, o sujeito pode criar um padrão de “resgate das próprias perdas” que consiste na necessidade premente de manter o comportamento de jogo, correndo dessa forma, maiores riscos de novas perdas (APA, 2014). Apesar de, por vezes, conseguir “resgatar” algumas das perdas durante curtos períodos de tempo, a tentativa frequente de “resgate”, a longo prazo, é o que melhor caracteriza este tipo de patologia (cf. Critério A6) (APA, 2014). Porém, estes comportamentos de resgate podem também envolver o pedido de ajuda a familiares ou conhecidos, numa tentativa de o ajudarem na sua situação financeira desesperada causada pelo jogo (cf. Critério A9) (APA, 2014).

Além disso, pode mentir a familiares, terapeutas e outros significativos, com o objetivo de encobrir a dimensão do seu envolvimento com o jogo. A mentira pode também envolver, embora nem sempre, condutas ilegais, tais como fraude, roubo, falsificação ou desfalque para obter dinheiro para jogar (cf. Critério A7) (APA, 2014).

Critérios de Diagnóstico	Descrição dos critérios
---------------------------------	--------------------------------

A	Comportamento problemático, persistente e recorrente, em relação ao jogo que conduz a mal-estar e défices clinicamente significativos, tal como indicado pela exibição pelo indivíduo de 4 (ou mais) dos seguintes critérios durante um período de 12 meses:
A1	Necessidade de jogar com quantias de dinheiro crescentes de modo a atingir a excitação desejada.
A2	Inquietação ou irritabilidade quando tenta reduzir ou parar de jogar.
A3	Esforços mal sucedidos de controlar, reduzir ou parar de jogar.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- A4** Preocupação frequente com o jogo (por exemplo, pensamentos persistentes de reviver experiências prévias com o jogo, desvantagens ou planeamentos dos próximos jogos, pensar em formas de obter dinheiro para jogar).
- A5** Jogo frequente quando se sente angustiado (sentimento de desespero, culpabilidade, ansiedade, depressão).
- A6** Após perdas de dinheiro no jogo, regressa muitas vezes noutro dia para as recuperar (“resgate” das próprias perdas).
- A7** Mentir para dissimular a extensão do envolvimento com o jogo.
- A8** Prejudicou ou perder relações significativos, emprego ou oportunidades de carreira ou académicas devido ao jogo.
- A9** Depende de terceiros para obter o dinheiro para aliviar as situações financeiras desesperadas causadas pelo jogo.
- B** O comportamento face ao jogo não é mais bem explicado por um episódio maníaco.

Quadro x. Critérios de diagnóstico de Jogo Patológico segundo a DSM 5 (APA, 2014, p. 701-702).

Existem algumas características que a DSM considera estar presentes nos jogadores patológicos que apoiam o diagnóstico supramencionado, como por exemplo, o surgimento de distorções do pensamento (tais como a negação, superstição, sensação de poder e controlo, entre outros), a impulsividade, a energia, a competitividade, a inquietude, o aborrecimento e a preocupação excessiva na obtenção da aprovação dos pares (APA, 2014). Estes podem ainda ser caracterizados como sendo indivíduos depressivos, solitários e com tendência para a ideação suicida (APA, 2014).

O jogo patológico tem uma taxa de prevalência de cerca de 0,2 a 0,3% na população geral, contudo, a prevalência ao longo da vida situa-se entre os 0,4 e o 1%, sendo esta superior no sexo masculino (0,6% face aos 0,2% do sexo feminino) (APA, 2014).

Este tipo de patologia costuma estar associada a um estado de saúde geral pobre. Jogadores patológicos costumam exibir taxas elevadas de comorbilidade com outras perturbações mentais, tais como perturbações do uso de substâncias, perturbações depressivas, perturbações de ansiedade e perturbações da personalidade (APA, 2014).

Quanto ao tempo máximo que se pode jogar sem comprometer a saúde, Estallo (2009) refere que não existe um período de tempo válido para todos os sujeitos, uma vez que isso variará de acordo com o tipo de jogo, com o tipo de instrumento utilizado para jogar (computador, consolas portáteis, consolas, telemóveis, entre outros), se é jogado sozinho ou acompanhado, a idade dos jogadores e uma série de circunstâncias de segunda ordem não generalizáveis a todos os tipos de indivíduos (Estallo, 2009). Em alguns casos, o autor

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

refere que entre 15 a 90 minutos se pode tratar de um tempo suficiente para alguns usuários jogarem, enquanto que noutros casos, tendo em conta as razões supracitadas, o razoável pode ser compreendido entre períodos de algumas horas, sem que isso constitua qualquer tipo de comportamento desadaptativo (Estallo, 2009).

Tendo em conta o *Pokémon Go*, tratando-se de um jogo de *Role-play*, Estallo (2009) refere que estes tipos de jogos, pela sua natureza mais própria, admitem sessões maiores de jogo (com várias horas de duração), sem que estes comprometam a saúde dos jogadores ou que se possam considerar comportamentos extravagantes

2.3. Adicção ao jogo *online*

A adicção aos jogos *online* tem proliferado ao longo dos últimos anos e têm surgido inúmeros estudos científicos que a categorizam em termos da sua etiologia, patologia e ramificações associadas (Kuss & Griffiths, 2012).

De forma a consolidar este tipo de construto, já foram realizados diversos estudos e, segundo estes, a adicção aos jogos na internet ou *online* parece ser um conceito viável e digno de investigação (van Rooij, Schoenmakers, van de Eijnden, & van de Mheen, 2010). Contudo, os termos utilizados para descrever este fenómeno nos diversos estudos variam entre as terminologias adicção e uso compulsivo (Kuss & Griffiths, 2012). As diferentes terminologias encontradas na literatura para descrever este tipo de fenómenos semelhantes vão desde o uso compulsivo de Internet (van Rooij et al., 2010), jogo problemático de videojogos (King, Delfabbro, & Zajac, 2009; Salguero & Moran 2002), uso problemático de jogos *online* (Kim & Kim 2010), a adicção aos videojogos (Skoric, Teo, & Neo, 2009) e adicção a jogos *online* (Charlton & Danforth 2007; Griffiths 2010a, b)

Além disso, estes estudos enfatizam que a adicção não pode ser equiparada ao uso problemático, uma vez que este se baseia num contínuo para a adicção, pois pode resultar em sintomas de dependência, tais como, modificações de humor, tolerância, conflito e recaída (Griffiths 2010a; King et al. 2009; Salguero & Moran 2002). Já Kim e Kim (2010) adotam abordagens mais detalhadas da classificação, defendendo que o uso problemático é caracterizado por investir muito tempo e energia no jogo, euforia, tolerância, negação e uma preferência por relacionamentos *online*. Estes achados parecem estar em consonância com os critérios fundamentais da adicção, nomeadamente o conflito, os sintomas de abstinência, a recidiva, a reintegração e a saliência comportamental, dando então consistência a este conceito (Charlton & Danforth, 2007).

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

O comportamento de jogo *online* está relacionado com diversas motivações, tais como, o lidar com emoções negativas, bem como *stress*, medo e fuga aos problemas e à vida real (Grüsser, Thalemann, Albrecht, & Thalemann, 2005; King & Delfabbro 2009a; Ng & Wiemer-Hastings 2005; Wan & Chiou, 2006a, b), dissociação (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2010), amizade/relações virtuais (Beranuy et al., 2010; Hsu, Wen, & Wu, 2009; King & Delfabbro 2009a; Ng & Wiemer-Hastings 2005), entretenimento (Beranuy et al. 2010; Wan & Chiou, 2006b), divertimento e lealdade (Lu & Wang 2008), fortalecimento, domínio, controlo, reconhecimento, realização, excitação e desafio (King & Delfabbro 2009b; King, Delfabbro, & Griffiths, 2011; Wan & Chiou, 2006b), curiosidade e sentido de obrigação (Hsu et al., 2009), recompensa (Hsu et al., 2009; King, Delfabbro, & Griffiths, 2010), imersão e geralmente alta motivação intrínseca para jogar em oposição à motivação extrínseca (Wan & Chiou, 2007). Em suma, parece que é particularmente motivações relacionadas ao enfrentamento disfuncional, socialização e satisfação pessoal que servem como fatores de risco para o desenvolvimento da adicção aos jogos na Internet.

Quanto às consequências negativas, vários estudos salientam um leque vasto de efeitos nefastos para os jogadores, podendo estes incluir problemas a nível psicossocial, tais como, desatenção (Batthyány, Müller, Benker, & Wölfling, 2009), obsessão com o jogo, ausência de relações na vida real (Allison, von Wahlde, Shockley, & Gabbard, 2006), o *stress* (Batthyány et al., 2009), estratégias de *coping* desadaptativas (Batthyány et al., 2009), comportamentos agressivos, de oposição e de hostilidade (Chiu, Lee, & Huang, 2004), diminuição do desempenho académico (Chiu et al., 2004; Skoric et al. 2009), diminuição do desempenho da memória verbal (Dworak, Schierl, Bruns, & Struder, 2007), perda de *hobbies*, diminuição nas horas de sono, sacrifício do trabalho, da educação, da socialização e do tempo com amigos e família (Batthyány et al., 2009; Griffiths, Davies, & Chappell, 2004; King & Delfabbro 2009b; Yee, 2006a, b), dissociação (Hussain & Griffiths 2009a) e menores níveis de bem-estar psicossocial e, conseqüentemente, aumento dos níveis de solidão (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2010).

No que diz respeito a comorbilidades, a adicção ao jogo *online* parece estar associada a sintomas de Perturbação de ansiedade generalizada, Perturbação de pânico, depressão, fobia social (Allison et al., 2006), fobia escolar (Batthyány et al., 2009), Perturbação de hiperatividade/Défice de atenção (Allison et al., 2006; Batthyány et al., 2009; Han et al., 2009), bem como sintomas psicossomáticos (Batthyány et al., 2009).

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Pode-se concluir que em termos da etiologia, os traços de personalidade, as motivações para o jogo e as características estruturais dos próprios jogos são importantes para o desenvolvimento deste tipo de comportamentos. Além disso, a fisiopatologia e as comorbidades parecem ser as interseções entre os fatores de risco e o desenvolvimento real de comportamentos e cognições patológicas.

Por fim, quanto à sua prevalência, estudos referem que é importante, primeiramente, realizar a distinção entre envolvimento excessivo e dependência, sendo que o envolvimento excessivo (problemático) foi encontrado em aproximadamente 8-12% dos jovens, enquanto que a adicção parece estar presente em 2-5% das crianças, adolescentes e estudantes (Charlton & Danforth, 2007; Griffiths 2010a, b; Skoric et al., 2009). Além disso, outros estudos referem que 12% dos jogadores de jogos *online* preenchem pelo menos três critérios de adicção (Grüsser et al., 2005).

2.4. Adicção aos smartphones / Gadgets

À medida que a popularidade das comunicações orientadas para as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) aumenta, o uso dos telemóveis foi orientado para a cultura dominante. Isto é distintamente verdadeiro quando nos referimos a jovens adultos, que consideram cada vez mais os telemóveis como parte do seu ser e identidade (Hooper & Zhou, 2007; Madrid, 2003, citado por Shambare, Rugimbana, & Zhoua, 2012). Estudos anteriores demonstram que jovens adultos e estudantes utilizam os *smartphones* para vários fins, incluindo o *Facebook*, gastando pelo menos três horas por dia, todos os dias, a navegar nas suas contas de Facebook através do seu *smartphone* (Shambare, Rugimbana, & Zhoua, 2012).

Dada a globalização da utilização deste tipo de dispositivos, muitos pesquisadores postulam que o seu uso é adictivo, compulsivo, criador de dependência e de formação de hábitos (Aoki & Downes, 2003; Hooper & Zhou, 2007; Madrid, 2003, citado por Shambare, Rugimbana, & Zhoua, 2012). Madrid (2003, citado por Shambare, Rugimbana, & Zhoua, 2012) afirma que o uso de telemóveis é uma perturbação compulsiva e adictiva que parece tornar-se uma das maiores adicções comportamentais do século XXI.

Embora os telemóveis tenham sido inicialmente utilizados como dispositivos de comunicação, hoje são um ícone do século XXI, uma vez que desempenham múltiplos papéis (Garcia-Montes et al., 2006; Levitin, 2015). Desta forma, pode-se dizer que o *Smartphone* é a versão mais atualizada e desenvolvida dos telemóveis e representam uma

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

infinidade de recursos num só dispositivo, tais como agenda, organizador pessoal e calendário, banco, se usado em serviços de *mobile home banking* (Jayamaha, 2008), câmara fotográfica, calculadora, dicionário, navegador de internet, email, GPS, redes sociais, entre muitas outras utilidades (Bicen & Cavus, 2011; Levitin, 2015). Devido a isto, Levitin (2015), refere que os *smartphones* são extensões cerebrais dos indivíduos, uma vez que podemos, com este tipo de dispositivos, estimular zonas cerebrais e, por isso, percebe-se que a sua utilização apresenta todas as características para se tornarem adictivas. Aoki e Downes (2003) alegam ainda que o telemóvel deixou de ser um dispositivo ligado a um espaço, passando a ser ligado exclusivamente a um indivíduo, tornando-se um artigo pessoal e íntimo (Mvula e Shambare, 2011).

Os *smartphones* geralmente possuem telas sensíveis ao toque (*touchscreens*), acesso à Internet via *Wi-Fi* ou através da utilização das redes móveis, capacidade para instalação de aplicações (*apps*) e outras funções, tais como, leitores de música, câmaras digitais e navegação baseada em GPS (Levitin, 2015).

Existem estudos que demonstram que em muitos países ocidentais, como por exemplo na Suíça, quase todos os adolescentes (98%), situados entre os 12 e os 19 anos, possuem um telemóvel, sendo que a maioria dos quais são *smartphones* (97%) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2014).

Já em Portugal, o Instituto Nacional de Estatística (INE) refere que 74% das famílias têm acesso à internet em casa, sendo que os *smartphones* são um dos equipamentos mais utilizados para aceder a ela (78%). Além disso, O INE acrescenta que, em 2016, 72% dos utilizadores da internet referem ter acedido à rede em mobilidade, ou seja, através de equipamentos portáteis fora de casa e do local de trabalho.

Embora as *apps* possam oferecer várias formas auspiciosas principalmente no setor da saúde, trazendo benefícios no aumento da atividade física (Althoff, White, & Horvitz, 2016; Baranowski, 2016) que, por sua vez, ajude a prevenir e tratar doenças crónicas, tais como a diabetes (Arsand, Muzny, Bradway, Muzik & Hartvigsen, 2015; Bain, Jones, O'Brian & Lipman, 2015) ou alcoolismo (Gustafson et al., 2014), também existem efeitos adversos visíveis sobre a saúde física e mental do indivíduo, causados pelo seu uso excessivo. Exemplos de efeitos físicos adversos incluem sintomas de dor no pescoço (Lee, Kang & Shin, 2015) ou acidentes que afetam pedestres e condutores quando utilizam o telemóvel enquanto conduzem (Klauer et al., 2014; Shelton, Elliott, Lynn & Exner, 2009).

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Relativamente à saúde mental, estudos recentes mostraram que o aumento do uso de *smartphones* pode estar relacionado com distúrbios de sono e depressão (Lemola, Perkinson-Gloor, Brand, Dewald-Kaufmann & Grob, 2015). Além disso, o aumento da frequência e do tempo despendido em *smartphones* está intimamente relacionado com a gravidade da dependência (Lin et al., 2015).

De acordo com Lin et al. (2015), a adicção aos *smartphones* pode ser considerado uma forma de dependência tecnológica.

Outros usos dos telemóveis passam pela possibilidade de facilitar a interação social, a criação de dependência, a formação de imagem e identidade, a criação de comportamentos relacionados ao mesmo, entre outros, que irão ser descritos posteriormente, apenas utilizando alguns exemplos.

Relativamente à interação social, os utilizadores usam os seus *smartphones* para manter contato com amigos e familiares (Aoki & Downes, 2003). A melhoria dos serviços telefónicos sociais, tais como o *Twitter*, o *Facebook*, o *Snapchat*, o *Instagram*, entre outros. Devido à grande variedade de recursos e à sua portabilidade, os *smartphones* passaram a tornar-se na ferramenta de interação social ideal (Aoki & Downes, 2003).

No que diz respeito à dependência, segundo Rogers (1995), os utilizadores tornam-se cada vez mais confortáveis na utilização dos seus telemóveis e identifica isso como "compromisso" com o uso de uma inovação. Assim sendo, começam a utilizar os telemóveis regularmente, tornando-se parte da sua vida ao ponto de se sentirem perdidos, quando se encontram sem esse dispositivo (Hooper & Zhou, 2007).

No que toca à imagem e identidade, os telemóveis também podem ser considerados símbolos de estatuto. Em particular, Shambare e Mvula (2011) afirmam que estudantes sul-africanos adquirem *smartphones* para puderem aceder ao *Facebook*, simplesmente porque os pares assim também o fazem. Assim, as descobertas de Wilska (2003) propõem que o seu uso possa ser caracterizado como sendo viciante, na moda e impulsivo.

No que respeita ao comportamento associado ao uso do telemóvel, existem autores que identificam seis tipos de comportamentos associados ao uso dos *smartphones*. Estes são os tipos de comportamentos habituais, adictivos, obrigatórios, voluntários, dependentes e compulsivos (Hanley & Wilhelm, 1992; Hooper & Zhou, 2007; Madrid, 2003, citado por Shambare, Rugimbana, & Zhou, 2012; O'Guinn & Faber, 1989).

Neste contexto, portanto, o aumento da atenção, o uso incontrollável e involuntário dos *smartphones* podem ser considerados como uma adicção.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Com o crescente interesse no desenvolvimento da adicção a este tipo de tecnologia surgem alguns instrumentos para a avaliar, nomeadamente o Smartphone Addiction Proneness Scale for Youth (SAPS), o Smartphone Addiction Scale (SAS), a Smartphone Addiction Scale – short version (SAS-SV) e o Smartphone Addiction Inventory (SPAI) (Silva, Teixeira, & Soliz, 2017).

Focando a atenção no SPAI, este é constituído por um questionário de autoavaliação baseado nas características dos *smartphones*, composto por 26 itens, organizados em quatro fatores, sendo eles, o comportamento compulsivo, a limitação funcional, a abstinência e a tolerância (Lin, Chang, Lee, Tseng, Kuo, & Chen, 2014; Silva, Teixeira, & Soliz, 2017). O instrumento, após testado, apresentou boas qualidades psicométricas e uma validade aceitável (Lin, Chang, Lee, Tseng, Kuo, & Chen, 2014; Silva, Teixeira, & Soliz, 2017).

A versão portuguesa, também ela constituída por 26 itens, enquadradas nas suas 4 subescalas, também revelou uma elevada consistência interna global (alfa de Cronbach de .92) (Silva, Teixeira, & Soliz, 2017).

3. O comportamento de jogo

Jogar tornou-se uma atividade muito popular em diversas culturas e estudos a nível internacional tendem a concluir que existem mais jogadores do que não-jogadores, contudo, a maior parte destes joga de forma pouco frequente, ou seja, de forma irregular, pouco assídua e sem qualquer tipo de problema (Griffiths, 2010a). A perspetiva social e a atitude perante aqueles que jogam é frequentemente danosa, tendo atingido patamares particularmente persecutórios em determinados momentos e contextos da história universal. Nos dias de hoje, essas perceções e atitudes mudaram consideravelmente, fazendo com que o jogar passasse a ser normal, banal e perfeitamente aceite pela maioria da população (Griffiths, 2011).

O jogo abrange e interfere num significativo número de áreas de saber distintas como, por exemplo a psicologia, a psiquiatria, a sociologia, a economia, as finanças, a política, entre outros, sem contar com os campos das diferentes prevenções e tratamentos clínicos. No que respeita ao jogo *online*, verifica-se que a introdução do jogo remoto, do jogo via internet, telemóvel ou televisão interativa, aumentou fortemente o potencial de acessibilidade para jogar no mundo inteiro (Griffiths, 2011). Os problemas relacionados com os jogos envergonharam a humanidade durante séculos, mas só nas últimas décadas é que se desenvolveram instrumentos de avaliação para identificar problemas de jogo e

de jogo patológico e de que forma este comportamento pode ser mantido, atenuado e extinguido (Stinchfield, Govoni & Frisch, 2007).

3.1. Fatores predisponentes e de risco

O jogo patológico é multifatorial no que se refere às causas que predisõem o indivíduo a este comportamento, em que perde sistematicamente o controlo. Neste sentido, no campo das adições, entende-se por fator de risco um atributo e/ou característica individual, condição situacional e/ou contexto ambiental que aumenta a probabilidade do surgimento do comportamento problema (início) ou de uma transição no nível de implicação com as mesmas (manutenção) (Clayton, 1992, citado por Becoña, 2009). Por outro lado, os fatores de proteção referem-se a um atributo e/ou característica individual, condição situacional e/ou contexto ambiental que inibe, reduz ou atenua a probabilidade do surgimento do comportamento problema ou de uma transição no nível de implicação com as mesmas (Clayton, 1992, citado por Becoña, 2009).

Os fatores de risco e predisponentes mais comuns no comportamento de jogo, sobejamente encontrados na literatura científica, são os seguintes: 1) a componente genética, fisiológica, hereditária e os traços de personalidade; 2) a componente temperamental; 3) os fatores sociodemográficos; 4) os modificadores de curso; 5) o histórico de família disfuncional e o sistema educativo familiar inadequado; 6) a perda de familiares por falecimento, a separação, o divórcio ou abandono; 7) distorções cognitivas; 8) as estratégias de *coping* pouco elaboradas; 9) o início precoce com experiências de jogo; 10) a vulnerabilidade ao *stress*; 11) as comorbilidades com outras adições e perturbações mentais; 12) o fácil acesso ao jogo; entre outros (APA, 2014; Becoña, 2009; Del Río & Martín, 2007; Orford, 2011). Com isto, pretende-se fazer uma descrição de uma possível relação ou impacto de algumas destas variáveis na referida população-alvo. Sabe-se que é o inter-relacionamento entre estas que poderá indiciar de que forma é que o jogo *online* poderá ser mais prejudicial.

Quanto à genética, fisiologia, hereditariedade e traços de personalidade, estes estão intimamente relacionados com o jogo patológico e, quando em conjugação, podem gerar mais facilmente o surgimento deste tipo de comportamentos adictivos (APA, 2014; Becoña, 2009; Del Río & Martín, 2007; Orford, 2011).

Neste sentido, a nível dos fatores biológicos e hereditários, alguns investigadores defendem que, a par do comportamento de jogo patológico, está uma sensibilidade reduzida do sistema de recompensas no cérebro e que vários neurotransmissores estão

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

implicados neste tipo de comportamento, nomeadamente a falta de endorfinas tipo B, a presença de um alelo 2 no gen II que codifica o recetor dopaminérgico D2, alterações nas taxas de serotonina, norepinefrina, dopamina, noradrenalina e betaendorfina (Becoña, 2009;). Segundo a DSM 5 (APA, 2014), gémeos monozigóticos apresentam maior probabilidade de apresentarem problemas com o jogo, do que gémeos dizigóticos e também existe maior prevalência deste tipo de comportamento em parentes de primeiro grau de sujeitos com perturbações relacionadas com o uso moderado/grave de álcool, do que a população em geral. Além disso, Orford (2011) refere que existem alguns genes envolvidos nestes comportamentos e que contribuem para a vulnerabilidade, ou proteção, nas diferentes fases do processo.

Por outro lado, os traços de personalidade mais encontrados nos jogadores com este tipo de comportamentos passam por características antissociais, de extroversão, pela busca de sensações e emoções fortes, por elevadas pontuações em neuroticismo e psicoticismo, a competitividade, a grandiosidade e o egocentrismo (APA, 2014).

Quanto aos fatores sociodemográficos, a condição económica e social dos indivíduos também deve ser tida em consideração (Toneatto & Nguyen, 2007). Estas características não são de clara interpretação, uma vez que são facilmente confundidas com outras variáveis, contudo, um estudo refere que a etnia, a comorbilidade com outras perturbações mentais e outras adicções, a baixa literacia e nível académico, o estado civil, em particular os jogadores separados/divorciados, a situação profissional, nomeadamente, o desemprego, um baixo rendimento escolar e económico, foram consistentemente relacionados a elevadas percentagens de problemas relacionados com o jogo (APA, 2014; Becoña, 2009; Toneatto & Nguyen, 2007).

Relativamente aos aspetos relativos às famílias, alguns estudos têm demonstrado que os problemas alusivos ao jogo patológico tendem a ocorrerem em famílias com determinadas características (Petry, 2005), nomeadamente, a existência deste tipo de comportamento nos pais, um sistema educativo familiar inadequado, a ausência paternal/maternal ou a excessiva dureza nos castigos aplicados, a alta valorização familiar pelo dinheiro e, por outro lado, a pouca educação e estima pela poupança, planificação e projeções económicas (Becoña, 2009; Petry, 2005). Shawn, Forbush, Schlinder, Rosenman e Black (2007) referem que a investigação tem demonstrado que as famílias disfuncionais fomentam o ciclo repetitivo dos comportamentos adictivos neles, bem como podem gerar filhos adictos, uma vez que descurem os fatores protetores básicos no

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

desenvolvimento dos mesmos, nomeadamente, a falta de comunicação, afetos, regras, definição de papéis, entre outros.

No que diz respeito à idade e ao género, estudos apontam que, em determinadas faixas etárias, adolescentes e jovens adultos, idosos ou reformados e mulheres com mais de 50 anos, não só apresentam maior risco, bem como desenvolvem mais rapidamente os problemas relacionados com o jogo do que os homens (Orford, 2011; Toneatto & Nguyen, 2007).

Existem inúmeras variáveis que contribuem no sentido de os jovens serem mais vulneráveis ao jogo, nomeadamente, o facto de utilizarem precocemente vários tipos de jogo, a sua maturidade, responsabilidade e até a função controlo dos impulsos, não estarem bem definidas, o *stress* relativo à adolescência e à pressão de pares, entre outros (Ciarrochi, 2002).

Do outro lado do espectro, os idosos e reformados exibem vulnerabilidade para apresentarem comportamentos de jogo por outros motivos, nomeadamente, o tempo livre, a necessidade de desafio e de sensações fortes, o luto, a solidão e o isolamento social, os problemas de saúde ou de estatuto social perdido, a liquidez financeira, a perda de capacidades cognitivas, entre outros (Orford, 2011;).

Por fim, o que respeita ao género, estudos apontam para uma prevalência maior de homens jogadores patológicos do que mulheres. As causas explicativas têm sido muito debatidas e podem estar associadas a questões mais antropológicas como a afirmação de si pela competição, o próprio treino de competências pela simulação, a própria constituição neurobiológica, entre outros (Becoña, 2009; Toneatto & Nguyen, 2007)

Ainda que, no passado, os homens sempre foram considerados como que possuindo uma maior tendência para os problemas de jogo, atualmente, segundo McCown e Howatt (2007), parece começar a existir uma convergência para uma paridade entre ambos os géneros.

3.2.Fatores Estruturais e Situacionais

Os fatores estruturais são aqueles que dizem respeito ao produto em si e às suas características inerentes e, no caso do jogo *online*, correspondem ao somatório das especificidades do jogo e da internet em conjunto. As características estruturais com maior ênfase na comunidade científica atual têm como referência a tecnologia da internet, os tipos de jogos e de comportamentos que a própria internet facilita, sendo a disponibilidade, a facilidade de acesso, o anonimato e a comodidade as que mais se

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

salientam (Kuss & Griffiths, 2012). Contudo, existem outros fatores encontrados na literatura que também apresentam pertinência científica, tais como, o dinheiro, a interação entre jogo e jogador, o ambiente recriado, entre outros (Currie & Casey, 2007; Griffiths, 2011; McCowan & Howatt, 2007; Orford, 2011).

Por outro lado, os fatores situacionais referem-se aos meios ambientais, sociais e físicos, envolvendo os jogadores, sendo relevantes em várias dimensões. Em específico, os mais debatidos na literatura são a componente social, a localização, a cultura, o marketing e a legislação (European Commission, 2011; Kuss & Griffiths, 2012; McCowan & Howatt, 2007; Orford, 2011; Richard & Senon, 2005).

Quanto aos fatores estruturais, Griffiths (2011) refere que os comportamentos de jogo ocorrem, mais frequentemente, num contexto confortável e familiar, quer da residência ou do trabalho, de forma confidencial e anónima, reduzindo a sensação de risco, permitindo, por sua vez, comportamentos mais ousados ou arriscados que podem ser potencialmente adictivos. O anonimato, neste sentido, cumpre várias funções que passam pela ausência de crítica social e familiar, pela fuga ao estigma que existe sobre o jogo, nomeadamente quando se trata de comportamentos excessivos, aumenta a ilusão de controlo e evita o reconhecimento em público dos comportamentos problemáticos no que ao jogo concerne (Griffiths, 2011). Neste tipo de atividades, o anonimato e a confidencialidade são características que podem ser um benefício para o jogador, uma vez que ninguém sabe que houve perdas ou gastos excessivos, evitando também a inexorável crítica social que pode ocorrer nos espaços públicos de jogo (Griffiths, 2011).

No que diz respeito à acessibilidade, um estudo refere que, quanto maior esta for, no que diz respeito ao comportamento de jogo, maior será o seu consumo, isto porque fácil acesso a um determinado jogo (seja *online* ou físico) faz com que aumente a frequência do comportamento, criando uma certa dependência com o jogo em si (Orford, 2009).

Relativamente à diversidade, esta é considerada uma das mais-valias do jogo *online*, pela oferta enorme de todos os tipos de jogos possíveis, nas suas diferentes variáveis, abrangendo, assim, um leque maior de populações-alvo (Griffiths, 2011).

Quanto à interação entre o jogo e o jogador, esta variável é fortemente condicionada pela configuração e pelas regras estabelecidas pelo jogo. Um dos elementos mais relevantes na criação de um jogo consiste na eventualidade de um jogador perceber e adaptar-se rapidamente à dinâmica interativa entre este e o jogo (Parke, Griffiths, & Parke, 2007). A introdução de atributos de jogo próprias para jogadores especialistas, ou seja, jogadores com elevada frequência e conhecimento do jogo, ajudam a promover a

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

percepção de perícia e familiaridade com o jogo, a ilusão de controlo e o envolvimento pessoal, entre outras características (Parke, Griffiths, & Parke, 2007). Esta familiaridade pode representar um aumento de problemas de jogo, por confiança excessiva, falsa percepção de controlo e perícia, conforto mental e emocional de não haver surpresas, divertimento em função do alheamento, e, por último, o desejo de ultrapassar pontuações já fixadas previamente (Parke, Griffiths, & Parke, 2007).

Por fim, no que concerne aos fatores estruturais, o ambiente de jogo em si refere-se aos estímulos produzidos pelo jogo no ambiente e, obviamente, no jogador, abarcando todo o tipo de sistemas de jogo, desde máquinas e consolas eletrónicas, a visores de telemóveis e ecrãs onde surgem os jogos via internet. Para Orford (2011) e Parke, Griffiths e Parke (2007), existem várias características ligadas ao ambiente em si que tornam um tipo de jogo muito diferente do outro, pela utilização de cores e luzes estimulantes, efeitos de som que estimulam a atenção nos ganhos e músicas estimulantes, estimulação social (por exemplo, pela possibilidade de se entrar em contacto com outros jogadores, pela utilização de mecanismos de jogo que incentivam a jogar, pela interação verbal das personagens do jogo, ou da própria “voz *off*” do jogo), entre outros.

Relativamente aos fatores situacionais, estes são externos ao jogo em si e ao indivíduo propriamente dito, surgindo também no contexto social ou grupal, assim como no local físico onde se joga. Os exemplos mais citados e que mais impactam o alargamento do comportamento de jogo são a localização e os horários dos estabelecimentos de jogo (no caso do jogo *online* estes estão obviamente disponíveis 24h/dia, onde houver acesso à internet), o acesso social, o tipo mais social ou anónimo que o local proporciona, o entretenimento associado, as modas e o marketing (Kuss & Griffiths, 2012; Orford, 2011; Richard & Senon, 2005). Além dos mencionados, a etnia e o estatuto socioeconómico, assim como a religião, também podem ter influência sobre o tipo de abordagem ao comportamento de jogo (McCowan & Howatt, 2007).

Dentro dos fatores situacionais, a componente social, integradora e lúdica do jogo demarca a exposição inicial de um sujeito à prática de conduta de jogo. É de realçar que, no início, os jogadores se encontram em grupos e, numa segunda fase, a da dependência, jogam essencialmente a sós (Richard & Senon, 2005). O jogo patológico, tal como as outras dependências, tem o seu início num contexto lúdico e social e os problemas mais frequentemente relatados ao longo da sua progressão são a perda de competências sociais e a perda de interesse no contexto social, pois as prioridades passaram a ser o de satisfazer rapidamente o desejo de jogar, poder jogar sem qualquer tipo de interferência e durante

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

o tempo que se desejar. No entanto, por outro lado, o facto de jogar acompanhado também pode ter uma influência negativa no aumento do problema de jogo (Cole, Barret, & Griffiths, 2010).

Além do mencionado, também o aumento das oportunidades para jogar pode gerar um maior número de jogadores problema, pelo aumento do risco no aumento da exposição. Assim, à medida que mais pessoas jogam, o risco de que pessoas com vulnerabilidades joguem e venham a desenvolver problemas aumenta (Volberg, 2007).

Outros fatores situacionais que podem influenciar a incidência deste tipo de comportamentos problema passa pelo marketing, pela sociedade, pela cultura e pela legislação. Segundo Abbott (2007), o marketing, no contexto de jogo, assenta na possibilidade de um forte ganho financeiro e, também, permite uma forma de escape à pressão e rotina do dia-a-dia. No seu estudo, verificou que 89% dos adultos se lembravam de algum tipo de anúncio relacionado com o jogo, e que jovens jogadores, jogadores frequentes e abusivos detinham níveis mais elevados de memorização sobre estes anúncios comerciais (Abbott, 2007).

No que diz respeito à sociedade e à cultura, estes favorecem frequentemente o jogo através de mecanismos muito distintos e díspares. Abbott (2007) menciona que muitas crianças aprendem a jogar com os seus familiares mais próximos ou família nuclear (pais e irmãos), sendo que aqueles que demonstram problemas de jogo revelam ter na sua família, e nas famílias onde cresceram, níveis mais elevados de jogadores com problemas.

Por fim, a legislação, tendo em linha de conta a sua nova e quase universal vertente liberalizadora dos diversos tipos de jogo, tem incentivado o aumento do jogo. Inevitavelmente, este aumento de jogadores acarreta, por sua vez, um aumento de jogadores problemáticos, uma vez que atinge também indivíduos mais vulneráveis ou com predisposição para a adicção (Orford, 2011). O contexto institucional oferece o enquadramento de uma conduta muito bem definida, incluindo o marketing e a publicidade, e várias perspetivas se conjugam no sentido da importância de uma rápida regulamentação, assim como de códigos de conduta para operadores e para os seus empregados (European Commission, 2011). Surgem, de novo, situações difíceis quanto à ética e a necessidade de conjugar interesses.

A prevenção ou jogo responsável, assim como os fatores protetores de jogadores problemas, assumem uma pertinência prioritária perante todos estes fatores de forma a tentar culminar o crescimento deste tipo de comportamentos de risco.

3.3. Fatores Preventivos e Protetores

A principal ameaça aos promotores de jogo são os jogadores abusivos e, sobretudo, os patológicos, com todas as características e consequências negativas que lhes estão associadas e, apesar de se tratar de uma população minoritária, não se deve deixar de ser objeto de proteção e prevenção (Griffiths, 2011).

O jogo responsável é a designação dada à prevenção primária que abrange os jogadores recreativos e, nalguns casos, os abusivos, contudo também se pode alargar o seu âmbito aos vulneráveis, no sentido de os proteger, seja pelo impedimento de jogar ou apostar, pela aprendizagem de uma forma de jogo equilibrada ou pelo encaminhamento para tratamento (Griffiths, 2011; Orford, 2011). Além disso, o jogo responsável define-se pelo facto de dar às pessoas a possibilidade de apostar em jogos bem arquitetados, num ambiente seguro e de suporte e que impeça a progressão da patologia (Griffiths, 2011).

Para Griffiths (2011), o reconhecimento patente da incapacidade para proibir com sucesso o jogo *online*, uma vez que este está acessível a todos e que existe nas suas inúmeras formas, levou várias alçadas a centrarem-se na evolução da regulação no sentido de reduzir danos e minimizar os riscos. Segundo Griffiths (2011), dada a inevitabilidade da legalização do jogo *online*, existe uma tarefa categórica do estado em proteger a população contra os seus vários perigos. O modo de jogo *online* contém excelentes salvaguardas para os seus consumidores, sendo que um número crescente de legisladores segue a tendência de escolher o estabelecimento de um controlo pelo estado sobre o jogo *online* (Griffiths, 2011).

Já relativamente aos espaços físicos, alguns bons exemplos para ajudar na redução dos danos em diferentes públicos-alvo passam pela redução de campanhas publicitárias, criação de campanhas de educação pública, criação de legislação sobre prémios e contra o crime (regulamentação de jogos proibidos), restrição de locais de jogo, controlo da idade e membros aceites no estabelecimento, possibilidade de autoexclusão, implementação de linhas de ajuda, encaminhamento para tratamento e, por fim, a intervenção em emergências (Griffiths, 2011; Orford, 2011; Currie & Casey, 2007).

3.4. Características dos jogadores

Segundo Orford (2011), o jogo patológico assenta num *continuum* onde o nível de adicção pode variar entre o leve e o severo e, tal como o nome indica, implica uma progressão sequencial de um determinado acontecimento, neste caso, a adicção. Esta progressão inicia-se no jogador ocasional e recreativo que é, de facto, onde se encontra a

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

maioria da população. Oriundos da população geral, começam também a surgir alguns jogadores com problemas ao nível do seu comportamento de jogo, que pode ser mais ou menos grave, culminando nos dependentes, que perdem, frequentemente, o controlo sobre o mesmo e trocam de forma sistemática as suas antigas prioridades (Orford, 2011).

O *continuum* de risco agravado ou a curva crescente de severidade é um facto e segundo Petry (2005), o National Research Council, nos EUA, estipulou quatro níveis de jogo que são: nível 0 – os que nunca jogam; nível 1 – que define os jogadores recreativos ou sociais que não apresentam problemas; nível 2 – que caracteriza os jogadores que já desenvolveram alguns problemas com o jogo (também denominados por jogadores em risco, em transição, problema ou com perturbação); e, por fim, o nível 3 – quando o jogo está associado a problemas significativos.

Richard e Senon (2005) também defendem que subsiste um *continuum* indiscutível entre o jogo normal e o patológico e que assenta na experiência repetida de jogo e, sobretudo, dos ganhos, de forma a favorecer o surgimento de um comportamento de jogo patológico que acaba por provocar uma significativa alteração na qualidade de vida do sujeito.

A curva de risco, o *continuum* de severidade nas consequências negativas, a progressão ascendente de intensidade e de problemas que acompanham a evolução do jogador que se iniciou recreativamente, se deparou com o abuso e terminou na patologia, é hoje em dia um facto pouco questionável. Este fenómeno verifica-se noutras adições como o álcool, drogas e tabaco, e revela que existe uma progressão, que evolui no tempo a uma velocidade e intensidade variáveis, mas sempre com gravidade acrescida, e que é involuntária, no sentido em que ninguém desejou tornar-se dependente (Griffiths, 2011).

As consequências do jogo excessivo aumentam numa relação evidente com o desenvolvimento das diversas fases do *continuum* de risco. Essas consequências abrangem algumas áreas do jogo em si, bem como as áreas a nível pessoal, familiar, conjugal, profissional, social e económica (Griffiths & Auer, 2011; Griffiths, Hayer, & Meyer, 2008). Estas podem ser expressas através de irritabilidade, mau humor extremo, problemas nas relações pessoais e conjugais (incluindo o divórcio), absentismo no trabalho, negligência familiar e relacional, dívidas elevadas e falência, roubos, enganar, mentiras, conflitos, inclusive violência, fim de relacionamentos, assim como depressões e ideação suicida (Griffiths & Auer, 2011; Griffiths, Hayer, & Meyer, 2008; Orford, 2011).

Com isto, surge também a necessidade de compreender de que forma é que a comunidade científica classifica este tipo de população-alvo, tendo em conta as características de cada indivíduo e o tipo de comportamento de jogo que este apresenta, de forma a melhor compreender este *continuum*.

3.5. Tipos de jogadores.

Becoña (1998), classifica os jogadores em cinco categorias distintas, sendo elas, o não jogador, o social, o problemático, o patológico e o profissional. O jogador social é aquele que joga por prazer e que mantém um controlo sobre a quantidade de dinheiro que despende, assume-se de carácter lúdico com tempo limitado, sem que se crie um desconforto por ter que interromper um jogo. Além disso, este tipo de jogador ainda não experiencia problemas económicos, familiares ou sociais nem teve que mentir por causa do seu comportamento de jogo (Becoña, 1998; Del Río & Martín, 2007). O jogador problemático caracteriza-se por jogar em excesso e por despende grandes quantias de dinheiro destinadas ao orçamento familiar, no entanto apresenta um certo controlo, o que não faz deste, um jogador patológico (Becoña, 1998; Del Río & Martín, 2007). Por sua vez, o jogador patológico é caracterizado por um jogador que perde o controlo sobre o jogo, levando a uma repetição do seu padrão de conduta recorrente (Goffard, 2008). Por fim, o jogador profissional é aquele que faz do jogo a sua atividade profissional, jogando a dinheiro, mas com um forte rigor e disciplina, como por exemplo, os jogadores profissionais de poker (Becoña, 1998; Del Río & Martín, 2007).

Para Hodgson, Budd e Griffiths (2000, citado por Del Río & Martín, 2007) os jogadores podem ser classificados por adictos primários e secundários. Os autores entendem por primários os que se prendem ao jogo por razões de habilidade, destreza, competência, excitação e recompensa. Por outro lado, os secundários tratam-se dos procuram os efeitos tranquilizantes do jogo para escapar ao problema primário, como por exemplo, problemas familiares, relacionais ou físicos.

Kusysya (1978, citado por Del Río & Martín, 2007) refere que os jogadores podem ser classificados segundo algumas funções, que são: se ganha ou perde dinheiro, se dedica muito ou pouco tempo ao jogo, se existem ou não pessoas implicadas e afetadas pelo seu comportamento de jogo e se se sente bem ou mal quando se encontra a jogar. Além disso, o autor afirma que a conjugação destes quatro fatores dá origem a 16 tipos de jogadores (Kusysya, 1978, citado por Del Río & Martín, 2007).

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

A perspectiva de Custer (1987, citado por Del Río & Martín, 2007) diferencia os tipos de jogadores segundo as suas motivações, ou seja, podemos falar do jogador profissional, do delinquente, do jogador de tempos livres, do ocasional e do habitual.

A proposta de González (1989, citado por Del Río & Martín, 2007) é uma das que evidencia de maior suporte empírico, em conjunto com a perspectiva de Alonso-Fernández (1996), e nesta inclui os tipos de jogadores sociais, os profissionais e os patológicos.

Por fim, segundo Alonso-Fernández (1996), os tipos de jogadores são: o jogador profissional que faz do jogo o seu próprio negócio e o gere segundo as suas competências, quer a nível social, quer a nível profissional; o jogador patológico que se caracteriza por jogar de forma anormal como expressão sintomática de uma perturbação psicopatológica; e, por fim, o jogador adicto que não é motivado pelos ganhos, contudo a sua falta provoca síndrome de abstinência.

4. O fenómeno *Pokémon*

Desenvolvido em meados da década de 1990, o *franchise Pokémon* tornou-se famoso entre as crianças por todo mundo, tornando-se uma das principais franquias de entretenimento em escala global dos últimos tempos. A narrativa original foi criada por Satoshi Tajiri que retirou a ideia da sua infância, uma vez que nutriu, durante muito do seu tempo de criança, o *hobby* de colecionar insetos (Carmo, Gushiken, & Hirata, 2013). Já adulto, devido à modernização, muitos dos locais originais onde ele apanhava os insetos – tais como nos campos e nas lagoas – foram removidas, dando espaço ao processo de urbanização natural da cidade (Toledo, 2012). No ano de 1993, já sócio de um estúdio de desenvolvimento de jogos eletrónicos (o estúdio *GameFreak*) que mantinha uma parceria com a *Nintendo*, resolveu trazer esta experiência para os jogos digitais, criando uma espécie fictícia de “monstrinhos”, que replicava os aspetos lúdicos do colecionismo de insetos. Estes monstros de bolso (*pocket monsters*, em inglês) seriam fundidos numa única palavra que daria origem ao nome do maior sucesso do seu estúdio, o “*Pokémon*” (Carmo, Gushiken, & Hirata, 2013; Ogletree, Martinez, Turner, & Mason, 2004). O *franchising* é, desde então, gerenciada pela *The Pokémon Company*, um consórcio japonês entre a *nintendo*, a *Game Freak* e a *Creatures* (Ogletree, Martinez, Turner, & Mason, 2004).

Desta forma, o início da franquia está vinculado ao lançamento dos jogos *Pokémon Red* e *Green* (ou *Red* e *Blue*, na versão norte-americana), desenvolvidos pela produtora *Game Freak* para a consola portátil *Game Boy* em 1996 no Japão e, mais tarde, nos EUA

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

(Carmo, Gushiken, & Hirata, 2013; Toledo, 2012). Segundo Carmo, Gushiken, & Hirata (2013), todos os títulos que saíram até aos dias de hoje sempre obtiveram grande êxito de vendas. Desde esse momento, *Pokémon* passou por uma grande expansão enquanto marca e conquistou a posição de segunda maior franquia mundial de videogames, sendo superado apenas pela série Mario, também de propriedade da Nintendo (Carmo, Gushiken, & Hirata, 2013).

A primeira versão tinha como conceito o de colecionar *Pokémons* (para isso seria preciso *Pokéballs* ou *Pokébolos* – dispositivo utilizado para “apanhar” o *Pokémon*), as batalhas entre os monstros, que deveriam ganhar experiência, ficarem mais fortes e evoluírem. Tajiri aproveitou-se de uma característica do *Game Boy* (o facto de ser portátil) para potencializar o interesse no jogo: o cabo *link* (Ogletree, Martinez, Turner, & Mason, 2004). Este acessório permitia que os jogadores se interconectassem, jogassem um contra o outro e trocassem *pokémons*, num tempo onde a internet ainda gatinhava na sua ligação com o mundo dos videogames. Para aumentar a visibilidade da franquia, apesar dos videogames lançados para a plataforma *Game Boy*, foi lançada uma *anime* (série de desenhos animados produzidos em estúdios japoneses) (Ogletree, Martinez, Turner, & Mason, 2004). A série de desenhos animados retrata as aventuras de crianças/adolescentes que treinam *pokémons* (*Pokémon trainers* ou treinadores *Pokémon*) que têm diferentes poderes e tipos e que são utilizados para combater uns com os outros (Ogletree, Martinez, Turner, & Mason, 2004).

Para além disso, foram também criados jogos de cartas, filmes, bandas desenhadas e, mais recentemente, *apps* de telemóvel/*tablet*, potencializando a febre *Pokémon* no mundo globalizado (Carmo, Gushiken, & Hirata, 2013; Ogletree, Martinez, Turner, & Mason, 2004).

Em 2016, com a fusão das personagens criadas por Tajiri e o mundo dos dispositivos móveis, a franquia parecia ganhar uma nova força, sendo desta forma desenvolvido pelo estúdio *Niantics* e a *Nintendo* uma versão que trouxesse para o mundo real o universo do jogo: o *Pokémon Go* (Carmo, Gushiken, & Hirata, 2013; Ogletree, Martinez, Turner, & Mason, 2004).

4.1.A especificidade do *Pokémon Go*

Lançado inicialmente a 6 de julho de 2016 em três países (Austrália, Estados Unidos e Nova Zelândia), o *Pokémon Go* tornou-se um dos jogos mais jogados do mundo em apenas uma semana (cf. Figura 3), trazendo impactos, inclusive, para a Nintendo que viu

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

as suas ações valorizarem em praticamente 100% (Pimenta, 2016). Os utilizadores da *app* do *Pokémon Go* chegaram a passar mais tempo do que o tempo médio utilizado em *apps* populares, tais como o Facebook e o Snapchat (Oleksy & Wnuk, 2017)

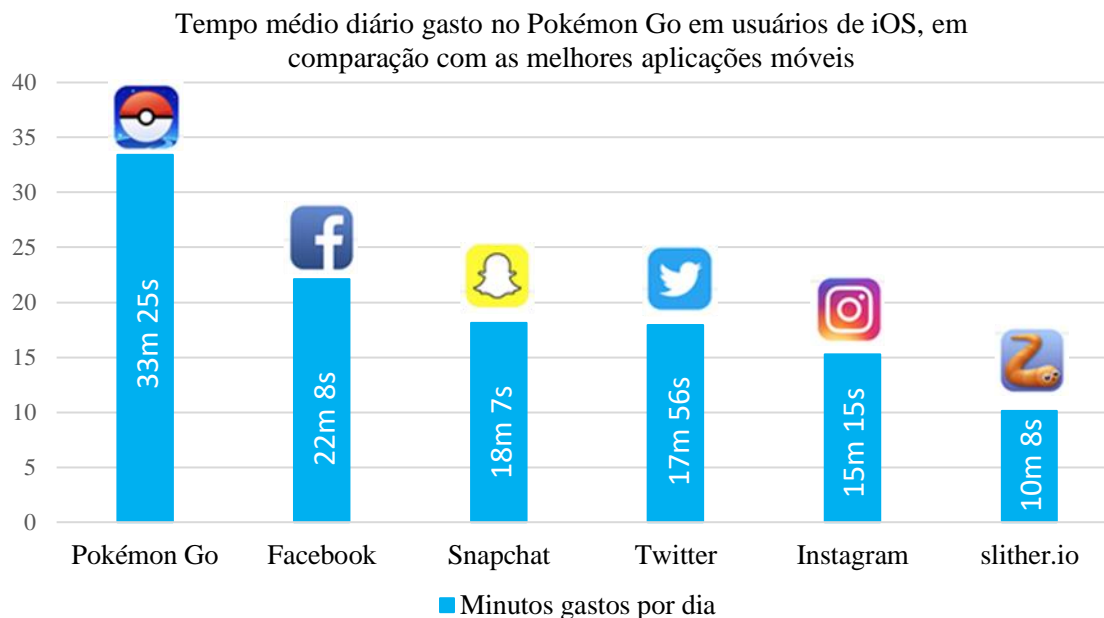


Figura 3. Tempo médio diário gasto na *app* *Pokémon Go* em dispositivos com iOS, em comparação com outras *apps*, uma semana após o seu lançamento. Fonte: Sensor Tower.

O *Pokémon Go* foi extremamente bem-sucedido, uma vez que, uma semana após o lançamento, o jogo já tinha atraído mais de 65 milhões de utilizadores, na sua maioria adolescentes (Anderson, Steele, O’Neill, & Harden, 2016; Nigg, Mateo, & An, 2016; Oleksy & Wnuk, 2017; Serino et al., 2016). Como fenómeno cultural, o jogo atraiu a atenção mundial dos meios de comunicação e tornou-se num dos jogos mais discutidos e analisados da história (Oleksy & Wnuk, 2017). É a primeira aplicação que está totalmente imerso no espaço geográfico real e que transcende o virtual, o espacial, o social e o físico (Clark & Clark, 2016; Tateno et al., 2016).

Trata-se de um jogo de realidade aumentada criado pela empresa *Niantic*, e está disponível gratuitamente em telemóveis que utilizem o sistema operativo *iOS* e *Android* (Oleksy & Wnuk, 2017; Quinn, 2016). O seu principal objetivo passa pelos jogadores explorarem o ambiente real em busca de *Pokémons* virtuais, que são exibidos em locais reais através da tecnologia AR. O jogo encontra-se, então, entre os quadrantes da VR e da AR já explicados (cf. Figura 4).

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

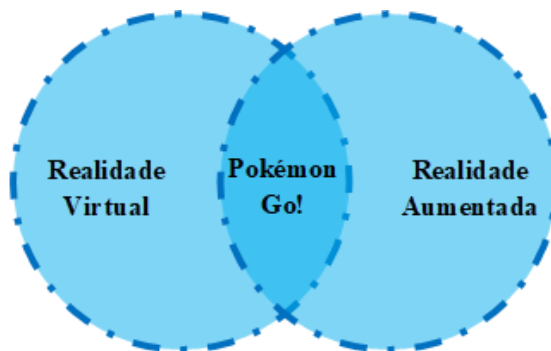


Figura 4. Quadrantes onde o “*Pókemon Go!*” se situa.

Para facilitar a procura dos monstros *Pokémon*, a *app Pokémon Go* utiliza o *GPS* (mediante a criação de locais de “*geocaching*” (procura geográfica)) do *smartphone* e o serviço incorporado do *Google Maps* (Baranowski, 2016; Oleksy & Wnuk, 2017; Serino et al., 2016). O objetivo passa por caçar e evoluir os *Pokémons* e o *avatar* (manifestação corporal de alguém no espaço cibernético) através da realização de várias tarefas. Além disso, o jogo exige que os jogadores saiam e explorem ambientes reais de modo a encontrarem novas ou espécies raras de *Pokémon*. Os jogadores bem-sucedidos devem visitar novas áreas e cobrir uma grande distância (Anderson et al., 2016).

O jogo recompensa os jogadores que caminhem ou andem de bicicleta, uma vez que os “*ovos*” de *Pokémon* colecionados apenas eclodem somente depois de um jogador percorrer uma distância alvo (tipicamente entre os 5 e os 10 km) a uma velocidade abaixo dos 10 km/h (de modo a excluir a distância coberta por veículos a motor) (Anderson et al., 2016). O jogo também traz uma qualidade social significativa, pois os jogadores frequentemente trocam informações sobre as localizações dos *Pokémons* raros ou de lugares especiais, tais como as *PokéStops* (local onde os jogadores adquirem itens úteis, tais como *Pokéballs*, poções para curar e reviver os *Pokémons*, ovos de *Pokémon*, entre outros) (Anderson et al., 2016).

Embora seja possível colecionar *Pokémons* de forma independente, o jogo incentiva as pessoas a interagirem com outras pessoas, de modo a progredir rapidamente (Anderson et al., 2016). Este aspeto social é reforçado através do recurso da *app* que permite aos jogadores partilhar pontuações e organizarem-se em comunidades ou equipas para, em conjunto, apanharem *Pokémons*. Através destes componentes do jogo, o *Pokémon Go* mostrou-se relevante no que diz respeito aos hábitos e atitudes dos jogadores, uma vez

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

que os altera. Isto é o que pode ser entendido como *gamification* implícito (Oleksy & Wnuk, 2017; Serino et al., 2016).

Gamification é o termo utilizado para apoiar o envolvimento do jogador e melhorar os padrões positivos de comportamento, como o aumento da atividade do usuário, a interação social ou a qualidade e produtividade das suas ações (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014). Além disso, é o uso de mecânicas e dinâmicas dos jogos para aliciar as pessoas de forma a conseguirem resolver problemas e melhorar a aprendizagem, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos (Hamari et al., 2014). A “gamificação” é, basicamente, usar ideias e mecanismos de jogos para incentivar alguém a fazer algo. Autores afirmam que isto permite estimular uma competição saudável, criar um sentimento de conquista própria, a medição de desempenho, *feedback* em tempo real, ensino prático, entre outros (Hamari et al., 2014).

Desta forma, a *app* foi identificada como potencialmente útil para promover comportamentos saudáveis (Smith, 2016), aumentar a atividade física (Howe et al., 2016) e influenciar os estados de espírito (Serino et al., 2016).

O *Pokémon Go*, além das vantagens supramencionadas, fornece a possibilidade de aumentar a conscientização de locais de interesse cultural, tais como monumentos, locais históricos, murais, através da localização das personagens *Pokémon*, dos ginásios (*PokéGyms* – lugar onde os *Pokémons* batalham entre si) e *PokéStops* nessas áreas (Anderson et al., 2016). Os usuários que joguem perto desses locais culturais podem obter informações sobre os locais através de caixas de diálogo exibidas nos seus *smartphones*. Desta forma, o *Pokémon Go* facilita a aprendizagem ativa sobre os locais culturais importantes ou outras áreas de interesse nacional (Anderson et al., 2016).

Assim, pode-se concluir que o *Pokémon Go* permite que os jovens se mantenham motivados ao jogar videogames e, ao mesmo tempo, aumentar os níveis de atividade física diária (Clark & Clark, 2016; Serino et al., 2016), diminuir os comportamentos sedentários (Nigg et al., 2016), melhorar a condição física e a saúde cardiometabólica geral (Krittanawong, Aydar e Kitai, 2017), prevenir e tratar muitas doenças crônicas (Anderson et al., 2016), diminuir a obesidade (Smith, 2016), realizar atividades familiares (De Oliveira-Roque, 2016), ou prevenir a depressão e a ansiedade (Smith, 2016). De acordo com Serino et al. (2016), outros benefícios prendem-se à socialização e a atividades de grupo ao ar livre.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

CAPÍTULO II – ESTUDO EMPÍRICO

5. Metodologia

A investigação na área das ciências humanas e sociais é fortemente marcada pela utilização de estudos que empreguem métodos quantitativos, de forma a descrever e explicar fenómenos. Contudo, atualmente, podemos identificar outro método de investigação que se tem demonstrado igualmente eficaz e promissor, neste caso a pesquisa identificada como qualitativa (Neves, 1996).

Este tipo de pesquisa não tem como objetivo enumerar ou medir eventos, e, normalmente não utiliza instrumentos estatísticos para análise de dados. Esta foca-se em compreender os fenómenos, tendo em conta a perspetiva dos participantes e a situação em estudo e, a partir daí, interpretar os dados obtidos. Além disso, permite a obtenção dos dados descritivos através do contacto direto e interativo entre o pesquisador e a situação em análise (Maxwell, 2013; Neves, 1996).

Os estudos que recorrem a este tipo de metodologia podem diferir entre si quanto ao método, à forma e aos objetivos. Assim, existem uma enorme diversidade nos estudos qualitativos, contudo apresentam um conjunto que particularidades essenciais que caracterizam este tipo de método de investigação, sendo elas: o ambiente natural como fonte direta de acesso aos dados e o pesquisador como instrumento fundamental; o carácter descritivo; a perceção e o significado que as pessoas atribuem às circunstâncias; e o enfoque indutivo (Godoy, 1995).

Desta forma, a expressão “pesquisa qualitativa” assume diferentes significados no campo das ciências sociais, uma vez que compreende um conjunto de inúmeras técnicas interpretativas que têm como finalidade descrever e descodificar os componentes de um sistema complexo de significados. Assim, pretende traduzir e expressar o sentido dos fenómenos do mundo social, reduzindo a distância entre a teoria e os dados e entre o contexto e a ação (Maanen, 1979).

Em suma, os estudos qualitativos são realizados no local de origem dos dados, não impedem o investigador de empregar a lógica do empirismo científico (adequada para fenómenos que se encontram definidos de forma clara), mas partem da suposição de que seja mais apropriado utilizar a perspetiva da análise fenomenológica, quando se trata de fenómenos individuais e dotados de certo grau de ambiguidade e subjetividade (Neves, 1996).

Tendo em linha de conta os aspetos mencionados, o seguinte estudo tem como objetivo principal aceder às experiências de jovens adultos (maiores de 18 anos)

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

jogadores de *Pokémon Go*, dando voz à vivência subjetiva associada à prática regular de um jogo de *RPG*. Para atingir o objetivo proposto, será utilizada a metodologia qualitativa com recurso à *grounded theory*.

5.1. Amostra

Para a realização deste estudo empírico e, de modo a compreender a vivência subjetiva dos jogadores de *Pokémon Go*, foi utilizada uma amostragem não probabilística, nomeadamente uma amostragem por “*snowball*”, constituída por 14 participantes jovens adultos (50% do sexo masculino ($n = 7$) e 50% do sexo feminino ($n = 7$), com idades compreendidas entre os 19 e os 33 ($M = 25.6$), todos eles jogadores frequentes de *Pokémon Go*, pelo menos uma vez por dia.

Quanto ao estado civil, a maioria dos participantes ($n=13$) encontram-se solteiros, enquanto que apenas um se encontra casado. No que diz respeito à formação académica, os participantes distribuem-se por dois grupos, sendo que 8 concluíram o ensino secundário e 6 o ensino superior. Relativamente à profissão, temos 6 participantes desempregados, 6 empregados, 1 estudante e 1 último que é, simultaneamente, trabalhador e estudante.

A tabela abaixo (cf. Tabela 2) apresenta a classificação sociodemográfica do grupo jogadores em função do género, idade, estado civil, escolaridade e profissão.

Tabela 2. *Caraterização Sociodemográfica do grupo de Jogadores de Pokémon Go em função do género, idade, estado civil, escolaridade e profissão.*

Participantes	Género	Idade	Estado civil	Escolaridade	Profissão
Sujeito 1	Masculino	19 anos	Solteiro	12º Ano	<i>Game Developer</i>
Sujeito 2	Feminino	29 anos	Solteira	Mestrado	Farmacêutica
Sujeito 3	Feminino	21 anos	Solteira	12º Ano	Estudante
Sujeito 4	Feminino	21 anos	Solteira	12º Ano	Desempregada
Sujeito 5	Masculino	29 anos	Solteiro	12º Ano	Gestor Comercial
Sujeito 6	Masculino	26 anos	Solteiro	Mestrado	Desempregado
Sujeito 7	Masculino	24 anos	Solteiro	12º Ano	Administrativo
Sujeito 8	Feminino	28 anos	Solteira	Licenciatura	Trabalhadora estudante
Sujeito 9	Masculino	24 anos	Solteiro	11ª Ano	Desempregado
Sujeito 10	Feminino	33 anos	Casada	Licenciatura	Rececionista
Sujeito 11	Masculino	27 anos	Solteiro	12º Ano	<i>Blogger/Youtuber</i>
Sujeito 12	Masculino	26 anos	Solteiro	Mestrado	Desempregado
Sujeito 13	Feminino	26 anos	Solteira	Licenciatura	Desempregada
Sujeito 14	Feminino	26 anos	Solteira	12º Ano	Desempregada

5.2. Instrumentos

A investigação foi realizada, maioritariamente, recorrendo às ferramentas de mensagens instantâneas *online* (*Whatsapp*, *Skype*, *Facebook Messenger*, *Viber*, entre outros). Para a recolha de dados, foram criados dois instrumentos, sendo que um se foca na caracterização dos dados sociodemográficos (cf. Anexo A) e um outro nas vivências subjetivas associadas ao jogo selecionado (*Pokémon Go*), através da implementação de uma entrevista semiestruturada (cf. Anexo B).

5.2.1. Questionário Sociodemográfico.

De modo a caracterizar a amostra em estudo, foi desenvolvido um questionário sociodemográfico que, de acordo com Fonte (2006), se trata de um material fundamental para a recolha de informação relevante que vá de encontro aos objetivos delineados. Assim, o questionário criado divide-se em duas partes, sendo que a primeira explora questões de carácter sociodemográfico, nomeadamente, a idade, o sexo, o estado civil, as habilitações literárias e a profissão. A segunda aborda questões associadas à utilização do jogo em estudo, detalhadamente, há quanto tempo joga *Pokémon Go*, se joga outro tipo de jogos *online* e, se sim, quais.

5.2.2. Entrevista semiestruturada.

De acordo com Duarte (2004) e Chamaz (2006), a utilização de uma entrevista permite aceder à realidade do indivíduo, explorando aprofundadamente as ideias que este apresenta face a determinado fenómeno. A entrevista semiestruturada é composta por um conjunto de respostas abertas, sendo estas focadas no objeto em estudo (Fonte, 2006). Este tipo de instrumento demonstra-se vantajoso, uma vez que permite incentivar o participante a expressar livremente as suas vivências, sem qualquer delimitação ou julgamento (Duarte, 2004).

5.3. Procedimento

5.3.1. Recolha de dados

O estudo foi apresentado à Comissão de Ética da Universidade Fernando Pessoa, à qual se pediu permissão para colocar o estudo em prática, tendo este sido aprovado a 13

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

de janeiro de 2017. Depois de aceite, iniciou-se a recolha de dados recorrendo-se aos instrumentos apresentados anteriormente.

A recolha de dados assenta numa amostragem por “*snowball*” e, como tal, com o intuito de iniciar o envio dos convites aos potenciais participantes na investigação, entrou-se em contacto com um primeiro sujeito, que após ter aceite participar no estudo, indicou possíveis participantes, que posteriormente foram contactados. A investigação foi desenvolvida *online* e, como tal, foi estabelecido o contacto com os participantes através de diferentes plataformas de comunicação. Num primeiro contacto, foi explicitado como iria decorrer a investigação, esclarecendo o objetivo do estudo, bem como todo o seu procedimento.

Os sujeitos que acederam ao convite de participação tiveram acesso à declaração de consentimento informado (cf. Anexo C), que necessitaria de ser assinada, digitalizada e reenviada. A utilização deste documento recai sobre a necessidade de garantir a confidencialidade e anonimato dos dados, bem como garantir aos sujeitos que a sua participação não seria de carácter obrigatório, podendo estes desistir a qualquer etapa do estudo.

Após a devolução do consentimento informado, passou-se à aplicação do questionário sociodemográfico e, de seguida, à condução da entrevista semiestruturada criada. Para a sua realização, foram garantidas todas as condições apropriadas, sendo que estas foram realizadas recorrendo às ferramentas de mensagens instantâneas *online* já supracitadas.

Após terminada a entrevista, agradeceu-se a colaboração dos sujeitos e salientou-se que, se caso quisessem, lhes seria fornecido os dados relativos a esta investigação.

5.3.2. Análise dos dados

As entrevistas foram transcritas, integralmente, pelo investigador do presente estudo. A partir dos dados obtidos através das transcrições, foi realizada uma análise de conteúdo, uma vez que esta metodologia permite interpretar os conteúdos resultantes da entrevista, obtendo um entendimento aprofundado dos seus significados (Moraes, 1999).

Assim, foi tida por base a *grounded theory* ou a teoria fundamentada nos dados, que apresenta oito fundamentos básicos (Fonte, 2005; Glaser, 2004; Rennie, Phillips & Quartaro, 1988):

- 1) Seleção do material para análise – numa primeira fase, deve-se proceder à leitura das entrevistas com o objetivo de resumir os principais conteúdos abordados nas

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

mesmas. Isto permite obter uma ideia generalizada dos significados atribuídos por cada participante (Fonte, 2005);

- 2) Categorização descritiva – a etapa seguinte, consiste numa leitura aprofundada dos conteúdos, permitindo categorizar diferentes unidades de análise, sendo que a cada unidade de análise podem ser atribuídas diferentes categorias (Fonte, 2005; Rennie et al., 1988);
- 3) Elaboração de memorandos – na construção de categorias, poderão surgir hipóteses sobre o seu significado e a relação entre as mesmas (Fonte, 2005; Rennie et al., 1988);
- 4) Categorização concetual – nesta fase, cada uma das categorias descritivas anteriormente formuladas, serão inseridas em categorias concetuais. Estas apresentam um carácter mais abstrato e abarcam diferentes categorias descritivas (Fonte, 2005);
- 5) Categorização central – seguidamente, criam-se as categorias centrais, consideradas mais gerais por incluírem diferentes categorias concetuais (Fonte, 2005);
- 6) Hierarquização de categorias – posteriormente, realiza-se uma hierarquização das categorias anteriormente formuladas, tendo por base as diversas categorias concetuais e centrais e as relações entre as mesmas (Fonte, 2005);
- 7) Clarificação estrutural – após isso, clarifica-se a estrutura previamente hierarquizada dos discursos, através da junção ou cessação provisória das categorias. Se o objetivo for caracterizar o discurso grupal, deve optar-se pelas categorias mais referidas e cujo o significado seja idêntico. Caso não seja possível, as categorias deverão ser preservadas na lógica de verificar se outros participantes também se referiam às mesmas (Fonte, 2005);
- 8) Construção do discurso do grupo – após terminada a codificação, será possível desenvolver uma primeira síntese descritiva do discurso do grupo (Fonte, 2005).

Após a última etapa da análise, as entrevistas realizadas, bem como as suas transcrições, foram eliminadas.

6. Apresentação e análise dos resultados

6.1. Resultados dos dados sociodemográficos

A tabela abaixo apresentada especifica a caracterização sociodemográfica do grupo de jogadores participantes, no que respeita ao primeiro contacto com o jogo em estudo e à utilização de outros jogos online.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Tabela 3. *Caraterização Sociodemográfica do grupo de Jogadores de Pokémon Go em função do seu primeiro contacto com o jogo e à utilização de outros jogos online*

Participantes	Há quanto tempo joga <i>Pokémon Go</i>	Utilização de outros jogos <i>online</i>	Quais
Sujeito 1	julho de 2016	Não	-
Sujeito 2	julho de 2016	Sim	<i>Guild Wars 2</i>
Sujeito 3	setembro de 2016	Sim	<i>Candy Crush</i> e <i>Epic Pets</i>
Sujeito 4	julho de 2016	Sim	<i>Online Soccer Manager</i> e <i>Combat Arms</i>
Sujeito 5	agosto de 2016	Sim	<i>Yu-Gi-Oh! Duel Links</i> , <i>Pokémon Duels</i> e <i>Grepolis</i>
Sujeito 6	julho de 2016	Sim	<i>League of Legends</i> , <i>Poker</i> , <i>Tower of Salem</i> e <i>CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive)</i>
Sujeito 7	julho de 2016	Sim	<i>Dragons of Atlantis</i> , <i>8-Ball Pool</i> , <i>Battlefield 4</i> , <i>Hardline</i> , <i>Fifa 17</i> e <i>Ark</i>
Sujeito 8	julho de 2016	Sim	<i>Heartstone</i>
Sujeito 9	julho de 2016	Sim	<i>Smite</i> e <i>League of Legends</i>
Sujeito 10	julho de 2016	Não	-
Sujeito 11	julho de 2016	Sim	<i>CS:GO</i> , <i>Paladins</i> , <i>Guild Wars 2</i> , <i>Yu-Gi-Oh! Duel Links</i> e <i>Star Wars Commander</i>
Sujeito 12	julho de 2016	Não	-
Sujeito 13	setembro de 2016	Sim	<i>League of Legends</i>
Sujeito 14	janeiro de 2017	Sim	<i>Monster Legends</i>

Relativamente ao primeiro contacto com o *Pokémon Go*, a maioria dos participantes ($n = 10$) começou a jogar no mês em que o jogo foi lançado, ou seja, em julho de 2016. Os restantes quatro elementos, apenas tiveram contato com o mesmo cerca de dois ($n = 1$), três ($n = 2$) e meio ano ($n = 1$) após o seu lançamento. À exceção de três participantes, todos ($n = 11$) os sujeitos continuam a jogar *online* outros jogos. Tal como é possível verificar através da tabela acima apresentada, destacam-se, pela frequência com que foram referidos, os jogos *CS:GO* ($n = 2$), *Guild Wars 2* ($n = 2$), *League of Legends* ($n = 2$) e *Yu-Gi-Oh! Duel Links* ($n = 2$). Os restantes foram mencionados apenas uma vez.

6.2. Resultados das entrevistas semiestruturadas

6.2.1. Resultados relativos à questão 1 – “O que te levou a começar a jogar o *Pokémon Go*?”.

Quando nos detalhamos na análise dos resultados obtidos à questão nº 1, que tem subjacente as motivações para os sujeitos participantes terem iniciado o jogo *Pokémon*

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Go encontramos 7 categorias de 2ª ordem que espelham uma diversidade interessante de fatores: “jogo como memória de infância” ($n = 6$, Ref. = 9), “o gosto pela versão original do jogo” ($n = 7$, Ref. = 7), “o interesse por já ter jogado versões anteriores” ($n = 5$, Ref. = 5), “a decisão de experimentar” ($n = 5$, Ref. = 5), “o meio de aceder à realidade virtual” ($n = 4$, Ref. = 5), “por influência de outros” ($n = 4$, Ref. = 4) e “por curiosidade” ($n = 3$, Ref. = 3), que surgem da primeira análise das unidades de significado.

No processo de agregação temática destas categorias de 2ª que dá origem às categorias de 1ª ordem ou finais obtivemos como resultado 4 temas: **“Continuidade de 1 gosto/prazer anterior”** (que agrega as categorias jogo como memória de infância, o gosto pela versão original do jogo e o interesse por já ter jogado versões anteriores) com 21 referências; **“Curiosidade e decisão de experimentar”** (que agrega as categorias curiosidade e decisão de experimentar o jogo com 9 referências). Duas das categorias de 2ª ordem mantiveram-se: A que apresentava o jogo como forma de **“Meio de aceder à realidade virtual”** e **“Influência dos outros”**. De forma a espelhar as categorias obtidas apresentam-se alguns excertos exemplificativos:

“(…) *A paixão pelo jogo do Pokémon quando era criança (…)*” (Sujeito 2)

“(…) *Quando o jogo saiu decidi experimentar (…)*” (Sujeito 6)

“(…) *Acho que o Pokémon Go tornou esse sonho real (…)*” (Sujeito 1)

“(…) *Por um lado pelo hype de toda gente começar a jogar também (…)*” (Sujeito 3)

Tabela 4. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 1 – “O que te levou a começar a jogar o Pokémon Go?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – <i>Pokémon</i> em geral foi dos primeiros jogos que joguei quando era pequeno		
S1 – Havia sempre aquele pensamento em criança de o fazer na vida real		
S2 – A paixão pelo jogo do <i>Pokémon</i> quando era criança	Jogo como memória da infância	
S5 – Desde pequeno que sou fã de <i>Pokémon</i>	$n = 6$	
S8 – Porque desde pequena sempre joguei <i>Pokémon</i>		
S9 – Via a serie desde criança em França		
S9 – Veio como uma nostalgia da infância		
S13 – Sou fã de <i>Pokémon</i> desde 1996 (6 anos)		Continuidade de um gosto / prazer anterior
S13 – Marcou a minha infância na <i>Gameboy</i> neste caso		
S3 – Sempre gostei		
S5 – Sempre tive 2 ou mais jogos da franquia para poder fazer trocas	Já gostava da versão original	
S6 – Sempre fui fã da saga <i>Pokémon</i>	$n = 7$	
S7 – Sou grande fã de <i>Pokémon</i>		
S11 – Sempre ter desejado um jogo deste género, desde que via o <i>anime</i>		
S12 – Sempre fui fã da série		

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S14 – Sempre gostei dos <i>Pokémons</i>			
S3 – Porque sempre joguei o <i>Pokémon</i> original			
S4 – Já jogava <i>Pokémon</i> na <i>Nintendo</i>			
S7 – Tudo o que esteja relacionado "merece" pelo menos a minha atenção	Por já ter jogado anteriormente		
S8 – Tenho todos os jogos para consolas era natural que também quisesse experimentar este	versões anteriores		
S12 – Joguei os primeiros jogos no <i>Gameboy</i>	$n = 5$		
S4 – Fiquei com curiosidade em experimentar			
S10 – Curiosa pelo tipo de jogo	Curiosidade		
S11 – A curiosidade pelo jogo	$n = 3$		
S6 – Quando o jogo saiu decidi experimentar			Curiosidade e de
S14 – Decidi começar a jogar			decisão de experimentar
S7 – Gostei bastante da ideia	Decisão de experimentar		
S9 – Gostava daquilo	$n = 5$		
S14 – Depois de analisar o jogo achei-lhe piada			
S1 – Acho que o <i>Pokémon Go</i> tornou esse sonho real			
S4 – O facto que ser um jogo em realidade virtual			
S4 – Quis conhecer esta versão nova em que tivéssemos mesmo que andar a procura dos <i>Pokémons</i>			
S9 – A ideia de ir à rua para pegar esses bichinhos é boa	Meio de aceder à realidade virtual		Meio de aceder à realidade virtual
S12 – Quando soube que ia sair este jogo em realidade virtual fiquei superexcitado com a ideia de os <i>Pokémons</i> aparecerem no mundo real	$n = 4$		
S3 – Por um lado pelo <i>hype</i> de toda a gente começar a jogar também			
S5 – O facto de ter um irmão mais novo que também gosta dos jogos	Influência dos outros (amigos e irmãos)		Influência dos outros (amigos e irmãos)
S10 – Quis ver porque andava tudo a jogar	$n = 4$		
S14 – Tenho uma irmã mais nova que eu ... Ela já joga <i>Pokémon Go</i> muito antes de mim			

6.2.2. Resultados relativos à questão 2 – “Já conhecias alguém que jogasse?”.

Os resultados obtidos com a questão 2 “já conhecias alguém que jogasse?” vão de encontro à anterior, uma vez que são apresentadas 5 categorias de 2ª ordem, nomeadamente, “não” ($n = 6$, Ref. = 6), “conheceu após iniciar” ($n = 3$, Ref. = 3), “sim, familiares” ($n = 3$, Ref. = 3), “sim, amigos” ($n = 4$, Ref. = 4) e “sim, namorado” ($n = 2$, Ref. = 2) que dão origem a 2 categorias centrais, sendo estas: **“Início sozinho e posteriores conhecimentos”** e **“Sim, pessoas próximas”**. A primeira categoria central abarca as duas primeiras categorias de 2ª ordem supramencionadas e, a segunda categoria central as três restantes, tal como ilustram os exemplos seguintes:

“(…) Não, pois comecei a jogar em simultâneo com o resto do mundo (…)” (Sujeito 11)

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

“(...) Sim, tenho mais uns amigos que jogam (...)” (Sujeito 14)

Tabela 5. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 2 – “Já conhecias alguém que jogasse?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – Ainda não conhecia ninguém S2 – Não, fui sabendo á medida que se foi falando sobre isso S4 – Não, fui das primeiras pessoas que conheço a jogar S9 – Não, porque comecei a jogar desde o início S10 – Não S11 – Não, pois comecei a jogar em simultâneo com o resto do mundo	Não <i>n</i> = 6	Início sozinho e posteriores conhecimentos
S1 – Após começar a jogar é que conheci S4 – Depois disso é que começou a surgir muita gente. S9 – Conheci mais pessoas depois	Conheceu após iniciar <i>n</i> = 3	
S5 – Sim, um irmão mais novo) S6 – Um primo meu S14 – Foi mesmo a minha irmã q me pôs a ideia de começar a jogar também	Sim, familiares <i>n</i> = 3	
S5 – Dois colegas meus de trabalho S8 – Sim, alguns amigos S12 – Sim, amigos meus S14 – Sim, tenho mais uns amigos que jogam	Sim, amigos <i>n</i> = 4	Sim, pessoas próximas
Suj 7 – A minha namorada Suj 13 – Sim, o meu namorado	Sim, namorada/o <i>n</i> = 2	

6.2.3. Resultados relativos à questão 3 – “Com quem jogas? (Costumas jogar?)”.

Centrando-nos nas respostas à questão 3, referente à companhia de quem joga concluímos a análise com duas categorias centrais: **“Sozinho sempre ou quase sempre”** (onde apenas 2 dos 14 participantes se enquadram) que, apenas aborda uma categoria de segunda ordem – “sozinho/a” – e **“Acompanhado/a sempre ou quase sempre”** que agrega “sozinho/a e por vezes acompanhado por amigos” (*n* = 7, Ref. = 7) “sozinho/a e por vezes acompanhado por familiares” (*n* = 3, Ref. = 3) e “sozinho/a e por vezes, acompanhado por namorado/a” (*n* = 5, Ref. = 5). Seguem-se exemplos ilustrativos do referido anteriormente:

“(...) Sozinha (...)” (Sujeito 14)

“(...) Maior parte das vezes é sozinho, mas em dias mais relaxados com um grupo de 2/3 pessoas (...)” (Sujeito 1)

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Tabela 6. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 3 – “Com quem joga? (costumas jogar?)”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S6 – Sozinho S14 – Sozinha	Sozinha/o <i>n</i> = 2	Sozinho/a sempre ou quase sempre
S1 – Maior parte das vezes é sozinho, mas em dias mais relaxados com um grupo de 2/3 pessoas S3 – Sozinha e com um amigo meu S8 – Sozinha e às vezes acompanhada por pessoas que não jogam S9 – Maior parte do tempo sozinho e às vezes combinamos entre amigos S11 e S12 – Sozinho e com amigos S13 – Sozinha e, raramente, com amigos	Sozinho/a e por vezes acompanhado por amigos <i>n</i> = 7	
S4 – Jogo sozinha, com a minha irmã e com o meu sobrinho S10 – Sozinha, com o meu marido e a minha filha S13 – Quando a minha irmã ‘tá livre costumamos ir juntas	Sozinho/a e por vezes acompanhado por familiares <i>n</i> = 3	Acompanhado/a por outros significativos
S2 – Sozinha e com o namorado S5 – Jogo sozinho e com a namorada S7 – Sozinho e com a minha namorada S9 – às vezes com minha namorada S13 – Namorado	Sozinho/a e por vezes acompanhado por namorada/o <i>n</i> = 5	

6.2.4. Resultados relativos à questão 4 – “Quanto tempo por dia passas a jogar *Pokémon Go*?”.

No que respeita à questão 4, “Quanto tempo por dia passas a jogar *Pokémon Go*?”, é possível verificar a existência de duas categorias de 1ª ordem, sendo estas: **“Entre 15 minutos e várias horas”** e **“Sempre ligado”**. A primeira categoria mencionada engloba duas subcategorias “até 3 horas” (*n* = 11, Ref. = 13) e “mais de 3 horas” (*n* = 4, Ref. = 4), sendo que, a categoria restante manteve-se (*n* = 2, Ref. = 3). Alguns sujeitos relatam o tempo que passam a jogar:

“(…) Diria uma média de 3 horas (…)” (Sujeito 9)

“(…) Tenho sempre o jogo ligado (…)” (Sujeito 12)

*Tabela 7. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 4 – “Quanto tempo por dia passas a jogar *Pokémon Go*?”*

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S2 e S8 – 1hora/2h no máximo S3 – Talvez 2h S4 – Entre 30 min a 3 horas S5 – Duas a três horas por dia S6 – Cerca de 1/2h	Até 3 horas <i>n</i> = 11	Entre 15 min e várias horas

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S9 – Jogo sempre todos os dias um pouco		
S9 – Diria uma média de 3h		
S10 – À semana 1h		
S10 – Ao fim de semana, por vezes, 3h no máximo		
S11 – 15 minutos, o caminho do Metro para o meu local de trabalho		
S13 – Bastante, <i>opa</i> , tipo 2h à vontade		
S14 – mais que uma ou 2 horas por dia		
S1 e S9 – 4h		
S7 – Cerca de 8h	Mais de 3 horas	
S12 – Cerca de 16 horas.	$n = 4$	
S1 – Nunca me desligo		
S1 – Tenho sempre o jogo ligado em casa	Sempre ligado	
S12 – Tenho sempre o jogo ligado	$n = 2$	Sempre ligado

6.2.5. Resultados relativos à questão 5 – “Qual o máximo de horas que já ficaste a jogar *Pokémon Go*?”.

Na questão 5, “Qual o máximo de horas que já ficaste a jogar *Pokémon Go*?”, as categorias de 1ª ordem formuladas mantiveram-se, sendo as seguintes: “**Até 4 horas**” ($n = 6$, Ref. = 6), “**De 4 até 8 horas**” ($n = 4$, Ref. = 4) e “**Mais de 8 horas**” ($n = 4$, Ref. = 4). No presente estudo é possível verificar diferenças no número máximo de utilização do jogo, tal como se pode verificar nos seguintes relatos:

“(…) 3 horas seguidas, porque a bateria não dava para mais (…)” (Sujeito 6)

“(…) Cerca de 6 horas (…)” (Sujeito 5)

“(…) 30 e tal, mais de um dia seguido (…)” (Sujeito 12)

*Tabela 8. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 5 – “Qual o máximo de horas que já ficaste a jogar *Pokémon Go*?”*

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S3 – 3 ou 4h talvez		
S4 – Nunca deve ter excedido 4 horas		
S6 – 3h seguidas porque a bateria não dava para mais	Até 4 horas	Até 4 horas
S8 – Por volta de 4h	$n = 6$	
S10 – Seguidas, 3h		
S11 – 4h		
S2 – 6 horas no verão		
S5 – Cerca de 6 horas		
S13 – Uma manhã ou uma tarde, perto de 5h	De 4 até 8 horas	De 4 até 8 horas
S14 – Seguidas devem de ter sido umas 5 horas.	$n = 4$	
S1 – 30 e tal, mais de um dia seguido		
S7 – 9h	Mais de 8 horas	Mais de 8 horas
S9 – Um dia na foz durante a tarde e a noite, cerca de 11h ou 12h	$n = 4$	

6.2.6. Resultados relativos à questão 6 – “Qual é a tua opinião acerca do Pokémon Go?”.

As respostas obtidas na questão 6 revelam a existência de uma categorização mais diversificada sendo possível distinguir seis categorias gerais: **“Opinião muito positiva”**, **“Opinião positiva, pois permite aceder à realidade virtual”**, **“Opinião positiva pois é promotora de novas experiências e contatos”**, **“Opinião crítica da experiência de jogo”**, **“Opinião crítica de aspetos técnicos do jogo”** e **“Traz recordações de infância”**, sendo que esta se mantém intacta ($n = 1$, Ref. = 2). Continuando a análise da hierarquia obtida, a categoria **“Opinião muito positiva”** aborda duas subcategorias, **“É excelente o jogo”** ($n = 4$, Ref. = 4) e **“É bom jogo”** ($n = 5$, Ref. = 5). A categoria seguinte não apresenta modificações de maior, uma vez que se denomina **“permite acesso à realidade virtual”** ($n = 4$, Ref. = 4). Por uma sua vez, as categorias 2ª ordem **“faz sair de casa”** e **“permite socializar”** enquadram-se na categoria principal **“Opinião positiva, pois é promotora de novas experiências e contatos”** ($n = 4$, Ref. = 5; $n = 2$, Ref. = 2, respetivamente).

Quanto à categoria de 1ª ordem, **“Opinião crítica da experiência de jogo”** ($n = 8$, Ref. = 8), as respostas distribuem-se de forma equitativa nas dimensões **“repetitivo”** e **“aborrecido/monótono”**.

Por fim, a última categoria, **“Opinião crítica de aspetos técnicos do jogo”** engloba as categorias de 2ª ordem **“crítica, por causa das características do próprio jogo”** ($n = 8$, Ref. = 11) e **“há aspetos em falta”** ($n = 3$, Ref. = 7).

Estas categorias são passíveis de serem ilustradas, nos exemplos que se seguem:

“(…) É um jogo cativante (…)” (Sujeito 2)

“(…) Dá para sentir um pouco do gosto daquilo que seria um mundo onde existissem Pokémon (…)” (Sujeito 7)

“(…) Também há convívio entre pessoas que não conhecíamos (…)” (Sujeito 9)

“(…) Comparado com os jogos originais é aborrecido (…)” (Sujeito 6)

“(…) Realmente o jogo é inovador em muitos aspetos tecnológicos (…)” (Sujeito 11)

“(…) Traz recordação de criança (…)” (Sujeito 2)

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Tabela 9. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 6 – “Qual a tua opinião acerca do Pokémon Go?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – Acho que é um jogo excelente S2 – É um jogo cativante S4 – Adoro o jogo S10 – Gosto muito do jogo	É excelente o jogo <i>n</i> = 4	Opinião muito positiva
S5 – Bom jogo S9 – É um bom jogo S12 – Para mim o jogo está bom. S13 – Acho que é fixe S14 – Por um lado acho um bom jogo	É bom jogo <i>n</i> = 5	
S1 – Jogo que se junta com a realidade S4 – Gostei bastante da realidade virtual S7 – Dá para sentir um pouco do gosto daquilo que seria um mundo onde existissem <i>Pokémon</i> S9 – Teve o intuito de nos mostrar um pouco como é ser a personagem da serie	Permite acesso à realidade virtual <i>n</i> = 4	Opinião positiva, pois permite aceder à realidade virtual
S1 – Incentiva pessoas a saírem de casa S1 – Praticar exercício físico S9 – Por nos "obrigar" a sair de casa S9 – Faz nos ir a sítios diferentes para determinado <i>Pokémon</i> S14 – Faz com que os jovens não passem tanto tempo sentados em frente de um computador	Faz sair de casa <i>n</i> = 4	Opinião positiva, pois é promotora de novas experiências de contactos
S1 – Socializar S9 – Também há o convívio entre pessoas que não conhecíamos	Permite socializar <i>n</i> = 2	
S3 – Começa a tornar-se um pouco repetitivo S5 – Começa a ficar repetitivo S10 – Acho repetitivo S12 – Eu, apesar de concordar com essa ideia (jogo repetitivo), sei que se assim não fosse, o jogo perderia a sua essência	É repetitivo <i>n</i> = 4	Opinião crítica da experiência de jogo
S6 – Comparado com os jogos originais é aborrecido S8 – Ultimamente já estava um pouco monótono S11 – A falta de novidades desanima. S13 – Já no fim antes de passarem para a segunda geração já se tornava um bocado 'secante'	É aborrecido/ Monótono <i>n</i> = 4	
S1 – Primeiro da sua geração S1 – Irá incentivar muitos outros parecidos S2 – Traz uma lufada no meio dos jogos para telemóvel S3 – Porque sempre há qualquer coisa nova S4 – Está muito bem concebido S6 – Acho que tem muito potencial S7 – A ideia é bastante boa S8 – É um jogo bastante diferente de todos os outros S8 – Tornou se um jogo interessante S8 – Mais dinâmico do que os outros já existentes S11 – Realmente o jogo é inovador em muitos aspetos tecnológicos	Crítica, por causa das características do próprio jogo <i>n</i> = 8	Opinião crítica de aspetos técnicos do jogo

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S5 – Necessita de maior <i>spawn</i> de raros	Há aspetos em falta	
S5 – Falta lançamento de novos <i>Pokémons</i>	$n = 3$	
S7 – Faltando apenas acrescentar uma maior interação entre jogadores		
S7 – Falta acrescentar sistema de batalhas		
S7 – Falta acrescentar um sistema de trocas.		
S13 – Penso que já deveriam há muito ter posto o sistema de trocas		
S13 – Falta a implementação de combates entre jogadores		
S2 – Traz recordações de criança	Traz recordações de	Traz recordações de
S2 – Como antigamente se comparava cromos	Infância	Infância
	$n = 1$	

6.2.7. Resultados relativos à questão 7 – “O que é que achas que os que te rodeiam (família e amigos) pensam sobre o jogo?”.

As respostas sintetizadas na questão 7, permitiram encontrar 4 categorias de 1ª ordem: **“Opinião de agrado e interesse”**, **“Opinião neutra”**, **“Avaliação negativa do jogo”** e **“Avaliação negativa do comportamento do jogo”**.

Na 1ª categoria principal é possível agregar três diferentes categorias de 2ª ordem: **“Adoram”** ($n = 1$, Ref. = 1), **“Acham piada/engraçado”** ($n = 5$, Ref. = 7) e **“Acham interessante”** ($n = 1$, Ref. = 1). Na dimensão **“Opinião neutra”** apenas é enquadrada a subcategoria **“têm opinião neutra”** ($n = 2$, Ref. = 2).

Por outro lado, são apresentadas 12 referências à **“Avaliação negativa do jogo”** no qual são enquadradas as categorias de 2ª ordem: **“acham o jogo estúpido”** ($n = 2$, Ref. = 2), **“acham o jogo infantil”** ($n = 3$, Ref. = 3), **“têm opinião negativa acerca do jogo”** ($n = 4$, Ref. = 4) **“e acham que jogar é perda de tempo”** ($n = 2$, Ref. = 3). Por fim, a última categoria de ordem maior apresenta quatro referências que se distribuem de igual forma entre as categorias **“acham que é para malucos”** e **“reclamam”**. Os seguintes exemplos transparecem as diferentes opiniões existentes relativamente ao *Pokémon Go*:

“(…) Alguns acham um bom jogo por exigir sair de casa (…)” (Sujeito 10)

“(…) Os amigos acham normal (…)” (Sujeito 10)

*“(…) A minha família acha que já não tenho idade para jogar *Pokémon* (…)” (Sujeito 6)*

“(…) Existe quem reclame porque o pessoal anda feito louco a correr de um lado para o outro a apanhar bichos com o telemóvel em vez de irem trabalhar (…)” (Sujeito 7)

Tabela 10. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 7 – “O que é que achas que os que te rodeiam (família e amigos) pensam sobre o jogo?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S4 – A minha família adora.	Adoram $n = 1$	Opinião de agrado e interesse

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S3 – A minha avó às vezes brinca comigo quando saio de casa só para ir apanhar um <i>Pokémon</i>		
S7 – É como o resto do mundo, há aqueles que gostam		
S7 – Há aqueles que até acham engraçado		
S9 – Os meus tios acham engraçado	Acham	
S10 – Alguns acham um bom jogo por exigir sair de casa	piada/engraçado <i>n</i> = 5	
S13 – A minha família acha piada porque sempre gostei muito de <i>Pokémon</i>		
S13 – Os amigos, depende, há quem goste		
S6 – Os meus amigos acham minimamente interessante, mas que falta conteúdo	Acham interessante <i>n</i> = 1	
S2 – Os amigos na casa dos 40 são mais neutros.	Têm opinião neutra	Opinião neutra
S10 – Os amigos acham normal	<i>n</i> = 2	
S1 – O meu irmão mais velho é o único que tem opinião sobre o jogo ... pensa que agora é muito estúpido	Acham o jogo estúpido	
S9 – Os meus pais acham que é estúpido	<i>n</i> = 2	
S2 – Os mais velhos ainda sentem que é infantil		
S6 – A minha família acha que já não tenho idade para jogar <i>Pokémon</i>	Acham o jogo infantil	
S13 – Há quem ache que seja para crianças	<i>n</i> = 3	
S5 – Estão aborrecidos com o jogo		
S8 – Uiii, no início algumas pessoas da família criticavam	Têm opinião negativa acerca do jogo	Avaliação negativa do jogo
S10 – Na maioria, a opinião não é positiva	<i>n</i> = 4	
S13 – Há quem não goste		
S2 – Os mais velhos sentem que quem consegue ter tempo para isto tem demasiado tempo livre		
S10 – Os mais velhos acham que o jogo rouba muito tempo	Acham que jogar é perda de tempo	
S10 – Outros acham que há formas mais úteis de passar o tempo.	<i>n</i> = 2	
S10 – A minha mãe acha que sou maluca por ficar extremamente ansiosa quando me apareceu um <i>Dragonite</i> (que ainda não tinha)	Acham que é para malucos	Avaliação negativa do comportamento do jogo
S14 – A minha mãe diz que somos tolinhas por andarmos atrás duns animais que nem existem	<i>n</i> = 2	
S3 – O meu namorado principalmente às vezes queixa-se quando andamos na rua e tenho o jogo ligado		
S7 – Existe quem reclame porque o pessoal anda feito louco a correr de um lado para o outro a apanhar bichos com o telemóvel em vez de irem trabalhar!	Reclamam <i>n</i> = 2	

6.2.8. Resultados relativos à questão 8 – “Já tiveste algum acidente por causa de estares distraído com o Pokémon Go?”.

Quanto à questão número 8, a totalidade dos participantes ($N = 14$, Ref. = 14) mencionam não ter tido qualquer tipo de incidente devido à utilização do jogo, enquadrando-se na categoria de 1ª ordem “Não”.

Todos os participantes exemplificam a inexistência de incidentes em função do fenómeno *Pokémon*, tal como é possível analisar nos excertos abaixo apresentados:

“(…) Não, isso nunca (…)” (Sujeito 3)

“(…) Nenhum acidente, por sorte (…)” (Sujeito 9)

Tabela 11. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 8 – “Já tiveste algum acidente por causa de estares distraído com o Pokémon Go?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1, S4, S5, S7, S10 e S11 – Não		
S2 – Nunca tive		
S3 – Não, isso nunca	Não,	Sem
S6 – Até hoje não	justificação	
S8 – Não, nunca tive problema nenhum	$N = 14^*$	Não
S9 – Nenhum acidente, por sorte		
S12 – Não, felizmente	*Todos referem não ter	
S13 – Não, nunca me aconteceu nada de mal	tido problemas	
S14 – Assim que me recorde não		

6.2.9. Resultados relativos à questão 8.1. – “Se não, explica-me como evitas que isso aconteça.”

A questão 8.1, “Se não, explica-me como evitas que isso aconteça” integra a questão supramencionada e aborda três categorias de primeira ordem “**Presença de outros é fator de segurança**”, “**Estratégias de controlo da condução e do trânsito**” e “**Estratégias sustentadas na atenção**”. Por sua vez, estas resultam de quatro categorias de segunda ordem distintas: “Joga com outras pessoas” ($n = 2$, Ref. = 3) que representa a primeira categoria de primeira ordem, “cuidado com a condução” ($n = 3$, Ref. = 3) e “atenção à estrada/trânsito” ($n = 2$, Ref. = 6) que simbolizam as “Estratégias de controlo da condução e do trânsito” e “atenção ao que o rodeia” que reflete a categoria de primeira ordem “Estratégias sustentadas na atenção” ($n = 6$, Ref. = 7).

Os participantes justificam a ausência de acidentes da seguinte forma:

“(…) Jogo em zonas com bastante movimento (de pessoas) (…)” (Sujeito 12)

“(…) Para já não sou dos malucos que jogam a conduzir, não consigo (…)” (Sujeito 4)

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

“(…) *Uso o dispositivo GO Plus que tem como objetivo prevenir essas situações (…)*” (Sujeito 1)

Tabela 12. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 8.1. – “Se não, explica-me como evitas que isso aconteça.”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – Jogo onde há muitas pessoas S12 – Jogo em zonas com bastante movimento (de pessoas) S12 – À noite vou sempre com a minha namorada	Joga com outras pessoas <i>n</i> = 2	Presença de outros é fator de segurança
S4 – Para já, não sou dos malucos que jogam a conduzir, não consigo. S8 – Apenas encostar o carro e parar o trânsito S12 – Só jogo enquanto conduzo à noite e apenas para rodar PokéStops.	Cuidado com a condução <i>n</i> = 3	
S1 – Tento jogar sempre em zonas que tenham poucos carros S1 – Tenho muita atenção à estrada S1 – Quando é para atravessar a estrada ou algo do género guardo o meu telemóvel S5 – Presto sempre atenção às Estradas S5 – Presto sempre atenção aos Sinais S5 – Presto sempre atenção ao Trânsito e etc.	Atenção à estrada/trânsito <i>n</i> = 2	Estratégias de controlo da condução e do trânsito
S1 – Tenho muita atenção ao que está à minha volta desde pequeno por isso nunca estive em nenhuma situação perigosa S1 – Uso o dispositivo <i>GO Plus</i> que tem como objetivo prevenir essas situações S3 – Estou sempre mais atenta à minha volta do que ao jogo em si S4 – Como jogo na avenida e lá não passam carros, mas vou sempre muito atenta ao que se passa ao meu redor. S5 – Mesmo estando distraído com o jogo, presto sempre atenção ao caminho S12 – Em Lisboa só jogo sozinho durante o dia S13 – <i>Opa</i> às vezes fico sem olhar para a estrada antes de atravessar por ex.	Atenção ao que o rodeia <i>n</i> = 6	Estratégias sustentadas na atenção

6.2.10. Resultados relativos à questão 9 – “Já alguma vez estiveste numa situação de perigo a jogar Pokémon Go?”.

A questão 9, sintetiza-se em apenas duas categorias de 1ª ordem: “**Não**” e “**Sim**”. Sendo que a primeira se traduz nas categorias de 2ª ordem “não, sem especificação” (*n* = 12, Ref. = 12) e “não, com especificação” (*n* = 1, Ref. = 1) e a segunda na subcategoria com a mesma designação, ou seja, “sim” (*n* = 1, Ref. = 1).

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Quanto aos perigos associados ao *Pokémon Go*, os sujeitos demonstram, em função das citações abaixo apresentadas, tanto a presença quanto a inexistência de situações de perigo:

“(…) Sempre sem me colocar em situações de perigo (…)” (Sujeito 4)

“(…) Já tive muitas situações de perigo, de muito perigo aliás (…)” (Sujeito 9)

Tabela 13. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 9 – “Já alguma vez estiveste numa situação de perigo a jogar Pokémon Go?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1, S6, S7, S8, S10, S11 e S13 – Não	Não, sem especificação	
S2 – Não, nunca tive		
S3 – Não, nunca	<i>n</i> = 12*	
S4 – Sempre sem me colocar em situações de perigo		
S5 – Nem em situações de perigo estive	*12 em 14 referem isto	Não
S14 – Assim que me recorde não	Não, com especificação	
S12 – Não, tenho sempre cuidado	<i>n</i> = 1	
S9 – Já tive muitas situações de perigo, de muito perigo aliás	Sim <i>n</i> = 1	Sim

6.2.11. Resultados relativos à questão 10 – “O que sentes quando estás a jogar Pokémon Go?”.

As respostas obtidas e apresentadas na tabela que se segue, apuram a presença de seis categorias de primeira ordem: **“Emoções positivas”**, **“Lembranças de infância”**, **“Ficar mais ativo”**, **“Ocupação alternativa às rotinas anteriores”**, **“Evitamento/Fuga”** e **“Indiferença”**. Na categoria **“Emoções Positivas”** encontram-se presentes as subcategorias “felicidade” (*n* = 4, Ref. = 4), “divertimento” (*n* = 4, Ref. = 4) e “descontração/relaxamento” (*n* = 2, Ref. = 5).

Nas **“Lembranças de Infância”** encontram-se implícitas as categorias de 2ª ordem “nostalgia” (*n* = 3, Ref. = 3) e “coleccionador” (*n* = 2, Ref. = 2).

Subjacente à categoria de primeira ordem, **“Ficar mais ativo”** pode encontrar-se as categorias “excitação” (*n* = 2, Ref. = 2) e “ansiedade” (*n* = 2, Ref. = 2). Na **“Ocupação alternativa às rotinas anteriores”** apresentam-se as seguintes categorias: “ocupado/a/entretido/a” (*n* = 2, Ref. = 2) e “ativo/a” (*n* = 2, Ref. = 4). Na categoria **“Evitamento/Fuga”** inclui-se “esqueço a vida e os problemas” (*n* = 2, Ref. = 3) e “isolado/a” (*n* = 2, Ref. = 4).

Na última categoria de primeira ordem corresponde a esta questão, **“Indiferença”** existe apenas uma categoria de segunda ordem “Indiferente” na qual se enquadram dois

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

sujeitos da amostra. Os sentimentos espelhados pelos participantes confirmam-se nas seguintes afirmações:

“(…) *Mas fico contente quando encontro um que ainda não tenha (…)*” (Sujeito 14)

“(…) *Basicamente, como disse, era o meu sonho tornado real (…)*” (Sujeito 1)

“(…) *Adrenalina quando sinto que há certos sítios que não deveria ir só por um *Pokémon* raro (…)*” (Sujeito 9)

“(…) *Dantes não o fazia (exercício) diariamente e agora faço (…)*” (Sujeito 6)

“(…) *Sinto como estar num mundo diferente (…)*” (Sujeito 9)

“(…) *Nem sinto nada de especial (…)*” (Sujeito 14)

*Tabela 14. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 10 – “O que sentes quando estás a jogar *Pokémon Go*?”*

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – Sinto que estou feliz S4 e S13 – Felicidade S14 – Mas fico contente quando encontro um que ainda não tenha	Felicidade <i>n</i> = 4	
S2 – Diversão S3 – Divertida S4 – Divertimento também S10 – Divertida	Divertimento <i>n</i> = 4	Emoções positivas
S3 – Sinto-me distraída S4 – Fico mais relaxada S4 – É uma forma de descontrair S4 – É mais a sensação de descontração S4 – Sensação de alívio	Descontração/ relaxamento <i>n</i> = 2	
S1 – Basicamente como disse, era o meu sonho de criança tornado real S7 – Acima de tudo, nostalgia. S11 – Nos inícios nostalgia	Nostalgia <i>n</i> = 3	Lembranças da infância
S2 – Basicamente sinto me uma <i>horder</i> versão <i>Pokémon</i> S14 – Acho que jogo mais para os colecionar do que para ganhar batalhas e essas coisas	Colecionador/a <i>n</i> = 2	
S9 – Adrenalina quando sinto que há certos sítios que não deveria ir só por 1 <i>Pokémon</i> raro S13 – Fico empolgada e pronto	Excitação <i>n</i> = 2	
S5 – Ansiedade porque nunca se sabe que <i>Pokémon</i> nos vai aparecer S12 – Estou sempre à espera que apareça um <i>Pokémon</i> raro ou um que ainda não tenha	Ansiedade <i>n</i> = 2	Ficar mais ativo
S9 – Tem ainda aquele sentimento como uma pequena aventura S10 – Sinto me entretida	Ocupado/a entretido/a <i>n</i> = 2	Ocupação alternativa às rotinas anteriores

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S6 – Boa pergunta... Sinto-me ativo		
S6 – Gosto de dar a minha caminhada depois de almoço		
S6 – Dantes não o fazia (exercício) diariamente e agora faço	Ativo/a	
S8 – Desde que comecei a jogar, dou muito mais passeios por lisboa, coisa que não fazia anteriormente	$n = 2$	
S4 – Esquecer um bocado a vida		
S4 – Esquecer um pouco os problemas	Esqueço a vida e os problemas	
S8 – Estou distraída	$n = 2$	
S9 – Sinto como estar em um mundo diferente		Evitamento/Fuga
S9 – Um mundo só meu		
S9 – Onde esqueço um pouco os problemas da realidade	Isolado/a	
S10 – Não penso em mais nada	$n = 2$	
S11 – Agora indiferença	Indiferente	
S14 – Nem sinto nada de especial	$n = 2$	Indiferença

6.2.12. Resultados relativos à questão 11 – “Quando te desligas do “mundo dos Pokémons”, como te sentes?”.

No que respeita à décima primeira questão, é possível compreender que existem quatro categorias centrais, sendo elas **“Nunca desliga”**, que se mantém como categoria de 2ª ordem, com uma referência, **“Sente-se do mesmo modo, “normal””**, **“Sente-se melhor”** e **“Sente-se pior”**. Em relação à segunda categoria, **“Sente-se do mesmo modo, “normal””**, esta abrange duas subcategorias, nomeadamente, “normal (volto para o mundo normal/real)” ($n = 9$, Ref. = 9), “jogo não faz falta” ($n = 1$, Ref. = 2) e “não fico ansioso/a” ($n = 2$, Ref. = 2).

As categorias **“Sente-se melhor”** e **“Sente-se pior”** apresenta, cada uma, duas subcategorias, sendo elas, “mais adulto” ($n = 1$, Ref. = 2), “sinto-me bem” ($n = 3$, Ref. = 3), “não me sinto tão bem” ($n = 1$, Ref. = 2) e “tristeza” ($n = 3$, Ref. = 3), respetivamente. Exemplos que transparecem as categorias de primeira ordem aqui debatidas são:

“(...) *Eu acho que nunca me desligo, tenho sempre o jogo ligado em casa (...)*” (Sujeito 1)

“(...) *O mesmo de sempre, uma pessoa normal com paixão pela tecnologia (...)*” (Sujeito 11)

“(...) *Sinto-me bem (...)*” (Sujeito 8 e 12)

“(...) *Não sei explicar, mão é bem tristeza, mas sim mais voltar a estar aborrecida (...)*” (Sujeito 4)

Tabela 15. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 11 – “Quando te desligas do “mundo dos Pokémons”, como te sentes?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – Eu acho que nunca me desligo, tenho sempre o jogo ligado em casa	Nunca desliga $n = 1$	Nunca desliga

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S2 – Normal para ser honesta		
S3 – Volto ao "mundo normal"		
S4 – Volto ao mundo real	Normal (volto para	
S5, S10, S13 e S14 – Normal	o mundo	
S6 – Hum.... Tenho que dizer que me sinto normal	normal/real)	
S11 – O mesmo de sempre, uma pessoa normal com paixão por tecnologia	$n = 9$	
S8 – Há dias em que não jogo por falta de tempo e não me faz diferença	Jogo não faz falta	Sente-se do mesmo modo, “normal”
S8 – Passo bem sem o jogo	$n = 1$	
S12 – Não fico ansioso a pensar que quando tenho o jogo desligado pode aparecer algo raro	Não fico ansioso/a	
S14 – Não fico ansiosa por voltar a jogar como já vi muitos jovens	$n = 2$	
S7 – Talvez um pouco mais adulto		
S7 – Isto porque ao jogar, dá sempre a sensação de regresso à infância	Mais Adulto	
	$n = 1$	
S8 e S12 – Sinto-me bem		Sente-se melhor
S9 – Sinto me feliz quando jogo principalmente acompanhado	Sinto-me bem	
	$n = 3$	
S9 – Não me sinto tao bem		
S9 – O jogo, com ou sem novidades, tem sido como uma escapatória	Não me sinto tão bem	
	$n = 1$	
S4 – Não sei explicar, não é bem tristeza, mas sim mais voltar a estar aborrecida	Tristeza	Sente-se pior
S4 – Um bocado deprimida às vezes	$n = 3$	
S9 – Não sinto quase nada positivo		

6.2.13. Resultados relativos à questão 12 – “Já te esqueceste alguma vez, desde que começaste a jogar Pokémon Go, de carregar a bateria?”.

A análise da questão 12 remete à existência de duas categorias de primeira ordem distintas: **“Nunca se esquece da bateria”** e **“Já aconteceu com a bateria ou powerbank”**.

A primeira decompõe-se em duas categorias de segunda ordem, “não sem especificação” ($n = 3$, Ref. = 3) e “rotina de assegurar o carregamento do telemóvel” ($n = 2$, Ref. = 2). A segunda, **“Já aconteceu com a bateria ou powerbank”** é composta por duas categorias de segunda ordem: “sim, bateria” ($n = 9$, Ref. = 9) e “sim, powerbank” ($n = 3$, Ref. = 3). Os discursos dos participantes que dão voz a estas categorias são:

“(…) Em relação à bateria, ando sempre com o meu powerbank, o meu melhor amigo, por assim dizer (…)” (Sujeito 12)

“(…) Sim, ficar sem bateria é uma realidade constante! (…)” (Sujeito 7)

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

*Tabela 16. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 12 – “Já te esqueceste alguma vez, desde que começaste a jogar *Pokémon Go*, de carregar a bateria?”*

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 e S5 – Não S13 – Não, nunca	Não, sem especificação <i>n</i> = 3	Nunca se esquece da bateria
S11 – Não, é algo que já fazia por habito (carregar o telemóvel) S12 – Em relação à bateria, ando sempre com o meu <i>powerbank</i> , é o meu melhor amigo, por assim dizer	Rotina de assegurar o carregamento do telemóvel <i>n</i> = 2	
S2 – Sim, várias vezes! S3 – Isso sim, várias vezes S4 – A bateria sim S6 – Sim, uma vez, semana passada... S7 – Sim, ficar sem bateria é uma realidade constante! S8 – Sem bateria, é constantemente S9 – Sim, já fiquei sem bateria S10 – Sem bateria, sim S14 – A bateria já	Sim, bateria <i>n</i> = 9	Já aconteceu com a bateria ou <i>powerbank</i>
S2 – Até os <i>powerbank</i> às vezes esqueço-me de carregar S9 – Já me esqueci de carregar e até de levar a <i>powerbank</i> S10 – Sim, mesmo com <i>powerbanks</i>	Sim, <i>powerbank</i> <i>n</i> = 3	

6.2.14. Resultados relativos à questão 13 – “O que é que a tua família e amigos acham relativamente ao uso que fazes do jogo?”.

Na continuidade da exploração às questões formuladas, pormenorizadamente, obteve-se as seguintes categorias de primeira ordem: **“Família e amigos criticam”** que engloba as categorias de segunda ordem “família critica” e “amigos criticam”, com 8 referências (*n* = 6, Ref. = 6 e *n* = 1, Ref. = 2, respetivamente); **“Família e amigos neutros ou sem opinião”** que se subdivide em “família neutra” (*n* = 2, Ref. = 2), “amigos sem opinião” (*n* = 2, Ref. = 2) e “família e amigos não sabem ou não têm opinião” (*n* = 5, Ref. = 5); **“Família e amigos com opinião positiva”** que abarca as subcategorias “família com opinião positiva” (*n* = 3, Ref. = 3) e “amigos com opinião positiva” (*n* = 2, Ref. = 3) e; por último, **“Família e amigos também jogam”** onde se encontram as categorias de segunda ordem “família jogadora” (*n* = 2, Ref. = 2) e “amigos também jogam” (*n* = 1, Ref. = 1). Para melhor compreender as categorias formuladas segue-se quatro exemplos demonstrativos de cada uma:

“(…) Devem pensar o mesmo de sempre, que sou o geek da família (…)” (Sujeito 11)

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

“(…) *A minha família não sabe realmente o meu uso do jogo, por isso não tem opinião (…)*”

(Sujeito 12)

“(…) *Os amigos dizem que é bom para me distrair, visto que estou desempregado e é um passatempo (…)*” (Sujeito 4)

“(…) *A família imediata lida bem pois também jogam (marido e filhos) (…)*” (Sujeito 10)

Tabela 17. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 13 – “O que é que a tua família e amigos acham relativamente ao uso que fazes do jogo?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S2 – A minha família sente que é um bocado infantil S6 – A minha família acha que não tenho idade para jogar <i>Pokémon</i> S9 – A família acha que estou demasiado sério no jogo, mas também não me entendem bem o porque... S10 – A restante família (não imediata) acha um bocado estranho, mas aceitam (por causa da minha filha) S11 – Devem pensar o mesmo de sempre, que sou o <i>geek</i> da família S12 – Porque se soubessem, diziam que era um desperdício de tempo	Família crítica <i>n</i> = 6	Família e amigos criticam
S3 – Que é uma perda de tempo S3 – Os meus amigos é a tal história que já referi Acham que é à criança	Amigos criticam <i>n</i> = 1	
S1 – A minha família é muito indiferente em relação ao jogo ... S3 – A minha família não diz nada em especial	Família neutra <i>n</i> = 2	
S1 – E os meus amigos não tem muita opinião sobre quanto jogo, apenas sabem que gosto muito S9 – Amigos não se importam	Amigos sem opinião <i>n</i> = 2	Família e amigos neutros ou sem opinião
S5 – Não têm opinião porque poucos sabem que ainda jogo S7 – Não sei, nunca foi assunto S8 – Nunca disseram nada porque também não passo muito tempo no jogo S11 – Não faço ideia S12 – A minha família não sabe realmente o meu uso do jogo, por isso não têm opinião	Família e amigos não sabem ou não têm opinião <i>n</i> = 5	
S1 – Penso que a minha família aprecia o facto de sair mais de casa S4 – O meu pai não joga, mas acha que faço bem em jogar se gosto S14 – A minha mãe até diz que faço bem	Família com opinião positiva <i>n</i> = 3	
S4 – Os meus amigos acham graça porque sabem que já acompanho isto dos <i>Pokémons</i> desde criança S4 – Os amigos dizem que é bom para me distrair visto que estou desempregada e é um passatempo S7 – A minha namorada também gosta e joga, logo deve ter uma opinião positiva	Amigos com opinião positiva <i>n</i> = 2	Família e amigos com opinião positiva

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S4 – A minha mãe e a minha irmã são mais viciadas que eu	Família jogadora <i>n</i> = 2	Família e amigos também jogam
S10 – A família imediata lida bem pois também jogam (marido e filhos)		
S12 – Os meus amigos jogam tanto quanto eu	Amigos jogadores <i>n</i> = 1	

6.2.15. Resultados relativos à questão 14 – “Achas que jogar Pokémon Go te trouxe problemas para a tua vida pessoal (se sim, descrever)?”.

Na continuidade da exploração da temática em estudo, destacam-se quatro categorias de primeira ordem: **“Não”**, constituída por uma subcategoria denominada do mesmo modo (*N* = 14, Ref. = 14), **“O jogo tem vantagens”**, também composta por uma categoria de segunda ordem com o mesmo nome (*n* = 1, Ref. = 3) e **“Controlo Pessoal”** e **“Perda de tempo”**, formadas pelas categorias de segunda ordem “não, porque me controlo” (*n* = 1, Ref. = 1) e “o jogo tem uma desvantagem” (*n* = 1, Ref. = 1), respetivamente. Os seguintes excertos pretendem ilustrar adequadamente o impacto do jogo na vida pessoal dos participantes:

“(…) Não, como jogo maioritariamente nas minhas deslocações, que faço sozinho, não trouxe problema nenhum (...)” (Sujeito 5)

“(…) Se não jogasse Pokémon passaria quase sempre o tempo em casa (...)” (Sujeito 1)

“(…) Consigo separar as águas e abster-me do jogo quando é preciso (...)” (Sujeito 12)

“(…) Na verdade, se não jogasse, teria mais tempo para outras coisas (...)” (Sujeito 8)

Tabela 18. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 14 – “Achas que jogar Pokémon Go te trouxe problemas para a tua vida pessoal (se sim, descrever)?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – Não, tudo pelo contrário	Não <i>N</i> = 14 *Todos referem não ter trazido problemas	Não
S2 – Não, não acho		
S3 – Não, isso também não		
S4 – Julgo que não, não tive qualquer problema devido ao jogo		
S5 – Não, como jogo maioritariamente nas minhas deslocações, que faço sozinho, não trouxe problema nenhum		
S6, S7, S10, S11 – Não		
S8 – acho que não		
S9 – Não, no meu ver		
S12 – Não trouxe		
S13 – Não, de todo		
S14 – Não, pelo menos até hoje ainda não tive problemas		

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S1 – Se não jogasse <i>Pokémon</i> passaria quase sempre o tempo em casa	O jogo tem vantagens <i>n</i> = 1	O jogo tem vantagens
S1 – Não faria exercício físico		
S1 – Não faria longas caminhadas		
S12 – Consigo separar as águas e abster-me do jogo quando é preciso	Controlo pessoal <i>n</i> = 1	Não, porque me controlo
S8 – Na verdade, se não jogasse, teria mais tempo para outras coisas	Perda de tempo <i>n</i> = 1	O jogo tem uma desvantagem

6.2.16. Resultados relativos à questão 15 – “Achas que és “viciado” no jogo?”.

A análise das unidades discursivas obtidas através da questão 15 evidenciaram quatro categorias de 1ª ordem, cuja organização será seguidamente descrita.

A categoria de 1ª ordem **“Não, sem especificação”** obteve-se um total de 12 referências, enquadradas na categoria de 2ª ordem “não”. A categoria **“Não, porque joga por outras razões”** associa-se à subcategoria “joga porque pode e gosta” (*n* = 2, Ref. = 3). A terceira categoria de primeira ordem, **“Não, porque controla”**, agrupa três categorias de segunda ordem: “não, porque parou algum tempo sem problemas” (*n* = 2, Ref. = 2), “controlo do espaço” (*n* = 1, Ref. = 2) e “perceção de controlo” (*n* = 3, Ref. = 3). Por fim, a categoria **“Sim”** manteve-se, dando origem a uma subcategoria com a mesma designação (*n* = 2, Ref. = 3). Das unidades de análise obtidas, destacam-se as seguintes:

“(…) Não sou viciado em Pokémon Go (…)” (Sujeito 6)

“(…) Apenas gosto muito (…)” (Sujeito 1)

“(…) Não saí de casa de propósito para ir apanhar Pokémons (…)” (Sujeito 14)

“(…) Sim, um pouco, mas não esquecendo as coisas que são mais importantes (…)” (Sujeito 9)

Tabela 19. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 15 – “Achas que és “viciado” no jogo?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1, S3, S5, S7, S8, S10, S11, S12 – Não		
S4 – Não sou viciada		
S6 – Não sou viciado em <i>Pokémon Go</i>	Não	Não, sem especificação
S13 – “Nahhh”	<i>n</i> = 12	
S14 – Não, até estou longe disso		
S1 – Apenas gosto muito		
S1 – Simplesmente como posso jogar jogo	Joga porque pode e gosta	
S6 – Eu jogo mais para passar o tempo	<i>n</i> = 2	Não, porque joga por outras razões
S1 – Conseguiria passar muito tempo sem jogar		
S7 – Já deixei de jogar durante bastante tempo sem problemas	Não, porque parou algum tempo sem problemas	Não, porque controla

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

	<i>n</i> = 2		
S14 – Não saiu de casa de propósito para ir apanhar <i>Pokémons</i>			
S14 – Não vou para outros lugares que não sejam aqui na zona		Controlo do espaço <i>n</i> = 1	
S3 – Tenho fases em que tenho mais vontade de jogar, mas não paro a minha vida por isso			
S11 – É algo que se controla bem		Perceção de controlo	
S12 – Se for realmente preciso e se estiver ocupado, não ligo o jogo		<i>n</i> = 3	
S2 – Já fui mais, agora acho que sou menos			
S9 – Sim, um pouco, mas não esquecendo as coisas que são mais importantes	Sim <i>n</i> = 2		Sim
S9 – É um vício, mas dentro do tempo livre			

6.2.17. Resultados relativos à questão 16 – “Como consegues distinguir o “mundo real” do “mundo dos *Pokémons*”?”.

Apos analisada a questão 16, sobre a capacidade de distinção entre o mundo real e o mundo dos “*Pokémons*”, é possível classificar os discursos dos participantes em 5 categorias de primeira ordem. Estas categorias são: **“O telemóvel é a ligação entre os dois”**, **“A realidade é mais importante”**, **“Facilmente se distinguem”**, **“Porque o jogo não passa disso”**, **“Memória de infância”** e **“Incapacidade de distinção”**. Relativamente à categoria **“O telemóvel é a ligação entre os dois”**, temos 2 categorias de segunda ordem: “o porque de desligar o telemóvel” e “afastando o telemóvel” (*n* = 1, Ref. = 2, *n* = 2, Ref. = 3, respetivamente). A categoria **“A realidade é mais importante”** é sustentada na subcategoria “a realidade é permanente” (*n* = 3, Ref. = 4). Relativamente à categoria de primeira ordem **“Facilmente se distinguem”**, temos duas categorias de segunda ordem, nomeadamente “é uma distinção fácil” (*n* = 4, Ref. = 5) e “a separação é obvia” (*n* = 2, Ref. = 3). A categoria seguinte, **“Porque o jogo não passa disso”**, é referenciada 5 vezes, por 4 sujeitos diferentes e enquadra-se nas subcategorias “*Pokémon* é apenas um jogo” e “é só um passatempo”. A categoria **“Memória de infância”** transpõe no discurso de 2 sujeitos através das duas subcategorias que a compõem, nomeadamente, “construção da infância” (*n* = 1, Ref. = 2) e “é só a memória de infância” (*n* = 2, Ref. = 2). Por fim, a **“Incapacidade de distinção”**, composta por apenas uma subcategoria com a mesma denominação, é apenas referenciada uma vez. A distinção de mundo real e mundo dos *Pokémons* transpõe através dos excertos que se seguem:

“(…) Basicamente é saber que há alturas para estar a jogar e alturas para estar desligado do telemóvel (…)” (Sujeito 11)

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

“(…) Do mundo dos *Pokémons* consigo desligar-me num segundo. O mundo real vai estar sempre aqui (…)” (Sujeito 12)

“(…) O que interessa é a vida real, o mundo dos *Pokémons* é só uma imagem (…)” (Sujeito 4)

“(…) Só estou no mundo dos *Pokémons* quando não tenho mais nada que fazer (…)” (Sujeito 12)

“(…) O mundo *Pokémon* é onde se encontra a minha infância (…)” (Sujeito 6)

“(…) Não se distingue, é o mesmo (…)” (Sujeito 1)

Tabela 20. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 16 – “Como consegues distinguir o “mundo real” do “mundo dos Pokémons?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S11 – Basicamente é saber que há alturas para estar a jogar e alturas para estar desligado do telemóvel S11 – Há situações que estar num café/bar com amigos, faz que desligue a minha atenção do telemóvel	O porque de desligar o telemóvel <i>n</i> = 1	O telemóvel é a ligação entre os dois
S2 – Levantando a cabeça do telefone S2 – Pousando o telemóvel S13 – Porque um ‘tá no telemóvel e outro é fora dele?	Afastando o telemóvel <i>n</i> = 2	
S6 – Hum... O mundo real é onde todas as coisas importantes se encontram S7 – Cá fora tudo é diferente... nada pode ser mais sério e importante que a realidade S7 – Acho que a seriedade e importância com que levamos as coisas, define essa distinção	A realidade é permanente <i>n</i> = 3	A realidade é mais importante
S12 – Do mundo dos <i>Pokémons</i> consigo desligar-me num segundo. O mundo real vai estar sempre aqui S3 – Porque apesar de utilizar o mundo real, não o é. S10 – Não os misturo S10 – Uma coisa é o jogo outra é a vida real	A separação é óbvia <i>n</i> = 2	
S4 – Consigo distinguir bem S4 – O que interessa é a vida real, o mundo dos <i>Pokémons</i> é só uma imagem S5 – Tenho a capacidade de me concentrar em várias coisas em simultâneo, sem prejuízo a nenhuma delas S8 – É fácil distinguir quando se tem responsabilidades S12 – Facilmente	É uma distinção fácil <i>n</i> = 4	Facilmente se distinguem
S4 – Os <i>Pokémons</i> são apenas uns bonecos que nos fazem distrair da nossa realidade S14 – Não passa de um jogo S14 – Porque tenho consciência que os <i>Pokémons</i> não existem	<i>Pokémon</i> é apenas um jogo <i>n</i> = 2	Porque o jogo não passa disso
S8 – O jogo é só um passatempo S12 – Só estou no mundo dos <i>Pokémons</i> quando não tenho mais nada que fazer	É só um passatempo <i>n</i> = 2	
S4 – Costumo dizer que enquanto criança criamos os nossos próprios <i>Pokémons</i> . S4 – Quando somos crianças achamos que tudo aquilo vai acontecer, mas hoje em dia se não conseguisse distinguir os mundos era " <i>psyco</i> ".	Construção da infância <i>n</i> = 1	Memória de infância

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S4 – Na vida real e adulta seja na televisão, seja em jogo é apenas uma memória de algo que acompanhou a nossa infância.	É só a memória da infância <i>n</i> = 2
S6 – O mundo <i>Pokémon</i> é onde se encontra a minha infância	
S1 – Não se distingue, é o mesmo	Incapacidade de distinção <i>n</i> = 1

6.2.18. Resultados relativos à questão 17 – “Achas possível viver nesse “mundo virtual” (e porquê)?”.

Na questão 17, na qual era pretendido compreender a possibilidade de viver no mundo virtual, foi encontrada a existência de três categorias de primeira ordem: **“Experiência de uma realidade paralela”**, **“Não, porque é uma experiência limitada”** e **“Porque é outro mundo”**. A análise detalhada das categorias supradictas, permitiu alcançar uma categoria de segunda ordem, “sim, enquanto possibilidade” (*n* = 5, Ref. = 8) na categoria primária **“Experiência de uma realidade paralela”** e as subcategorias “não, porque é limitada” (*n* = 5, Ref. = 6), “não, porque não permite a sobrevivência” (*n* = 3, Ref. = 4) na categoria de primeira ordem **“Não, porque é uma experiência limitada”**. “Porque não é real” (*n* = 4, Ref. = 7) enquadra-se na categoria de primeira ordem **“Porque é outro mundo”**.

Para ilustrar a percepção dos participantes quanto à possibilidade de vivenciar o mundo virtual, serão espelhadas algumas citações dos mesmos:

“(…) Tal como seria possível viver noutros mundos imaginários, como Terra Média, Hogwarts, etc. (…)” (Sujeito 10)

“(…) Não, porque há coisas que o jogo não nos consegue dar, por exemplo, afeto (…)” (Sujeito 10)

“(…) O virtual ainda fica longe do ideal para ser considerado “viver” (…)” (Sujeito 7)

Tabela 21. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 17 – “Achas possível viver nesse “mundo virtual” (e porquê)?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – Porque não?		
S2 – Gostava de experimentar viver nesse mundo		
S2 – Consigo-me imaginar a viver no mundo <i>Pokémon</i> especialmente porque em criança já o fiz horas e horas de <i>Gameboy</i> e <i>anime</i> ..	Sim, enquanto possibilidade <i>n</i> = 5	Experiência de uma realidade paralela
S6 – Agora podemos lá passar uma férias		
S10 – Dos <i>Pokémons</i> ? Se fosse real, sim		
S10 – Tal como seria possível viver noutros mundos imaginários, como Terra Média, Hogwarts etc.		
S10 – Era divertido		

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S14 – Acredito que para muito jovens isso seja verdade.

S2 – Não me consigo imaginar a viver só a jogar, até porque o jogo obriga ou a andar muito ou a gastar dinheiro!

S5 – Por enquanto, apenas através dos jogos e sacrificando um pouco do tempo da vida real

S6 – Viver viver não

S6 – Temos responsabilidades que não podemos descurar.

S8 – No meu caso não

S11 – Não, porque há coisas que o jogo não nos consegue dar, por exemplo, afeto

Não, porque é limitada
 $n = 5$

Não, porque é uma experiência limitada

S3 – *Pokémon* não paga as contas

S9 – Não é 1 trabalho... não dá dinheiro nem comida nem teto etc.

S9 – Não da para ninguém viver disso

S12 – Não, é impossível, a não ser que isso me trouxesse o necessário para viver

Não, porque não permite a sobrevivência
 $n = 3$

S3 – O mais perto de "viver" nesse mundo é através destes jogos de *Pokémon Go* e de óculos de realidade virtual

S4 – Impossível. Por mais que os media ou os próprios jogos nos queiram levar para essa realidade, acho que só cai quem tem uma mente fraca e fácil de manipular.

S4 – O Mundo virtual acredito que existe, mas não para mim definitivamente.

S4 – Dou muita importância a toda a realidade que me rodeia.

S7 – O virtual ainda fica longe do ideal para ser considerado "viver"

S7 – Se não é real, não é possível

S13 – “Nah”, porque sei diferenciar as coisas, ora

Porque não é real
 $n = 4$

Porque é outro mundo

6.2.19. Resultados relativos à questão 18 – “Achas que o mundo virtual pode interferir com a tua vida real (e de que forma)?”.

De modo a responder à questão 18, foram formulados as seguintes categorias de primeira ordem: **“Não, porque é possível a separação dos dois mundos”**, **“Sim, sem valorização dos efeitos”**, **“Sim, com valorização dos efeitos”**, **“Sim, pode ser um vício”** e **“É uma questão de escolha”**. Subjacente à primeira categoria criada, encontram-se as categorias de segunda ordem “não, sem especificação” ($n = 8$, Ref. = 8) e “não, porque separo” ($n = 7$, Ref. = 7). Seguidamente, a segunda categoria subdivide-se em duas categorias específicas: “sim, como passatempo/relaxamento” ($n = 4$, Ref. = 4), “pode interferir, sem especificação” ($n = 2$, Ref. = 2). No que diz respeito à terceira categoria de primeira ordem, foram formuladas duas subcategorias, “sim, interfere na dos outros” ($n = 4$, Ref. = 6), “sim, na opinião da família” ($n = 1$, Ref. = 1). A quarta categoria

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

de primeira ordem engloba apenas uma categoria de segunda ordem “sim, como obsessão/vício”, à qual é feita referência apenas duas vezes ($n = 2$). Por fim, a última categoria formulada denomina-se de “**É uma questão de escolha**” que abarca uma subcategoria com a mesma designação ($n = 1$, Ref. = 3). Para explicar as categorias supramencionadas seguem-se alguns exemplos:

- “(…) Não, o jogo não interfere com a vida real, consigo distinguir ambos (…)” (Sujeito 1)
 “(…) O Mundo *Pokémon* é um passatempo e, como tal, deve ser doseado (…)” (Sujeito 1)
 “(…) A maioria da minha família acha que sim um pouco, acham que eu não faço muitas outras coisas e que só faço isso (…)” (Sujeito 4)
 “(…) Sim, há pessoas que não conseguem moderar os vícios (…)” (Sujeito 1)
 “(…) Sim, porque se jogamos jogos online, ou qualquer jogo, deixámos que o mundo virtual interfira na vida real, embora não vivamos nele (…)” (Sujeito 4)

Tabela 22. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 18 – “Achas que o mundo virtual pode interferir com a tua vida real (e de que forma)?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – Não, o jogo não interfere com a vida real S2 – Para mim, não S3 e S5 – No meu caso não S6 – Não S8 – Atualmente não S9 – Eu não acho S13 – Não, de todo, sou muito terra a terra nesse assunto	Não, sem especificação $n = 8$	Não, porque é possível a separação dos dois mundos
S1 – Consigo distinguir ambos S3 – Não deixo que as coisas se misturem S6 – Sei bem quais são as minhas prioridades S7 – Apenas como extensão. S9 – Porque não esqueço aquilo que é mais importante S10 – Penso que não, desde que se consiga dividir os dois mundos e manter um equilíbrio S14 – Com o meu não, porque tenho consciência que não é a realidade	Não, porque separo $n = 7$	
S1 – É só um jogo, algo para relaxar S2 – É mais como uma caderneta de cromos <i>online</i> S6 – O Mundo <i>Pokémon</i> é um passatempo e, como tal, deve ser doseado S7 – Neste caso, lazer e tempos livres	Sim, como Passatempo/Relaxamento $n = 4$	Sim, valorização dos efeitos
S2 – Para muitas pessoas acho que sim, mas este jogo não é dos piores S4 – Acho que isso acontece um pouco com todos nós	Pode interferir, sem especificação $n = 2$	
S3 – Pessoas que não conseguem separar as coisas S3 – Pessoas que acabam por arranjar problemas na sua vida pessoal, tanto a nível social como psicológico até S5 – Mas para outras pessoas, certamente que pode S12 – A algumas pessoas isso pode acontecer S12 – Mas a mim, nunca deixei que isso acontecesse S14 – Para muitos acredito que interfira muito, sim	Sim, interfere na dos outros $n = 4$	Sim, valorização dos efeitos

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

S9 – A maioria da minha família acha que sim um pouco, acham que eu não faço muitas outras coisas e que só faço isso	Sim, na opinião da família <i>n</i> = 1	
S3 – Há muita gente que se torna obcecada S11 – Sim, há pessoas que não conseguem moderar os vícios	Sim, como obsessão/vício <i>n</i> = 2	Sim, pode ser um vício
S4 – Sim, porque se jogamos jogos <i>online</i> ou qualquer jogo, deixamos que o mundo virtual interfira na nossa vida real, embora não vivamos nele S4 – Somos nós que deixamos ou não o mundo virtual entrar na nossa vida e de que forma é que entra S4 – Isso é uma escolha	É uma questão de escolha <i>n</i> = 1	É uma questão de escolha

6.2.20. Resultados relativos à questão 19 – “Qual é o papel que o *Pokémon Go* desempenha na tua vida?”.

Na análise da questão 19 verificou-se a existência de duas categorias de primeira ordem. Na primeira categoria criada “**Benefícios físicos e de saúde**” temos 5 referências enquadradas nas categorias de segunda ordem “*implica mais exercício físico*” (*n* = 1, Ref. = 3), “*implica sair mais de casa*” (*n* = 1, Ref. = 1) e “*mais saudável*” (*n* = 1, Ref. = 1). Por fim, temos a categoria “**Sim, é um passatempo**” que abrange as subcategorias “*entretenimento/passatempo*” (*n* = 11, Ref. = 14) e “*distração*” (*n* = 4, Ref. = 4). Os exemplos que melhor descrevem o papel deste jogo é:

“(…) *O papel que o *Pokémon Go* desempenha na minha vida atualmente é que é uma desculpa para sair de casa às vezes (…)*” (Sujeito 4)

“(…) *O papel de *Pokémon Go* na minha vida é de entretenimento (…)*” (Sujeito 5)

*Tabela 23. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 19 – “Qual é o papel que o *Pokémon Go* desempenha na tua vida?”*

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S1 – Sem dúvida o aspeto do exercício físico S1 – Quando vou jogar para mim é como ir fazer exercício físico S1 – Eu até poderia dizer que, em vez de ir jogar, ia fazer exercício físico, é o mais importante em relação ao jogo	Implica mais exercício físico <i>n</i> = 1	Benefícios físicos e de saúde
S4 – O papel que o <i>Pokémon Go</i> desempenha na minha vida atualmente é que é uma desculpa para sair de casa as vezes	Implica sair mais de casa <i>n</i> = 1	
S1 – Tornamo-nos mais saudáveis	Mais saudável <i>n</i> = 1	
S2 – Um jogo de entretenimento S3 – Acho que é um bom divertimento S4 – É um passatempo que me ajuda a esquecer os dias maus	Entretenimento/ Passatempo <i>n</i> = 11	Sim, é um passatempo

S4 – Já me ri com o <i>Pokémon Go</i> por coisas que vi	
S4 – Sempre dá para divertir um bocadinho	
S5 – O papel de <i>Pokémon Go</i> na minha vida é de entretenimento	
S6 – É um passatempo	
S7 – Uma atividade de lazer	
S7 – É para me divertir	
S8 – Para passar os tempos livres, nada mais que isso	
S10 – É uma diversão	
S12 – É um passatempo, nada mais	
S13 – Hum, considero como um jogo	
S14 – Não passa dum passatempo	
S3 – Dá para distrair e divertir ... sair da rotina	
S7 – Uma distração para ocupar o tempo	Distração
S8 – É apenas uma distração	$n = 4$
S11 – Uma distração para um curto espaço de tempo	

6.2.21. Resultados relativos à questão 20 – “A tua vida mudou após começares a jogar (e de que forma)?”

As respostas sintetizadas na tabela abaixo (Cf. Tabela 24), permitiram identificar um total de cinco categorias de primeira ordem: **“Sim, em diferentes graus”**, **“Vantagens para a saúde”**, **“Mudança de rotinas para o exterior”**, **“Mais sociável”** e **“Não”**. Maioritariamente, os sujeitos revelam ($n = 8$, Ref. = 8), através das categorias de segunda ordem “sim, sem especificação”, “sim, um pouco” e “sim, muito”, que a sua vida se modificou após iniciarem a utilização da aplicação. No que respeita às **“Vantagens para a saúde”**, os participantes enquadram-se nas subcategorias “sinto-me mais saudável” ($n = 3$, Ref. = 3), “faço mais exercício” ($n = 5$, Ref. = 5) e “sinto-me mais feliz” ($n = 1$, Ref. = 1). Na categoria de primeira ordem **“Mudança de rotinas para o exterior”** verifica-se a existência da subcategoria “saiu mais de casa” ($n = 5$, Ref. = 6). No que respeita à subcategoria “mais sociável” ($n = 3$, Ref. = 3), esta enquadra-se na categoria de primeira ordem com a mesma denominação. Por fim, a categoria de primeira ordem **“Não”** abarca uma subcategoria designada do mesmo modo ($n = 3$, Ref. = 3). As mudanças nas vidas dos participantes manifestam-se através das afirmações que se sucedem:

“(…) Mudaram algumas coisas, umas pela vida mesmo, outras talvez se devam um bocado ao jogo (...)” (Sujeito 4)

“(…) A única mudança que está relacionada com o jogo é que comecei a fazer exercício físico mais regularmente (...)” (Sujeito 6)

“(…) Acabo por passar mais tempo ao ar livre (...)” (Sujeito 8)

“(…) A minha filha começou a querer fazê-lo também e passamos mais tempo juntas (...)” (Sujeito 8)

“(…) Não (...)” (Sujeito 7)

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Tabela 24. Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na questão 20 – “A tua vida mudou após começares a jogar (e de que forma)?”

Unidades de análise	Categorias de 2ª ordem	Categorias de 1ª ordem
S2 e S14 – Sim S9 – Mudou	Sim, sem especificação <i>n</i> = 3	
S3 – Sim de certa forma S8 – Um pouco S10 – De certa forma, sim	Sim, um pouco <i>n</i> = 3	Sim, em diferentes graus
S1 – Sem dúvida de muitas maneiras diferentes S4 – Mudaram algumas coisas, umas pela vida mesmo, outras talvez se devam um bocado ao jogo.	Sim, muito <i>n</i> = 2	
S1 – Mais saudável S4 – Olha, emagreci S9 – Em geral sinto-me melhor	Sinto-me mais saudável <i>n</i> = 3	
S1 – Mais exercício físico S6 – A única mudança que está relacionada com o jogo é que comecei a fazer exercício físico mais regularmente S10, S12 e S14 – Andar mais a pé	Faço mais exercício <i>n</i> = 5	Vantagens para a saúde
S1 – Mais feliz S2 – Comecei a andar mais na rua S4 – Agora saio mais de casa do que antes. S8 – Acabo por passar mais tempo ao ar livre	Sinto-me mais feliz <i>n</i> = 1	
S10 – Comecei a sair mais S12 – Mas posso dizer que me ocupou mais o tempo livre S12 – Levou-me a sair de casa	Saiu mais de casa <i>n</i> = 5	Mudança de rotinas para o exterior
S1 – Mais sociável, porque estou mais com os amigos S10 – A minha filha começou a querer fazê-lo também e passamos mais tempo juntas S11 – Sim, devido a ser um dos administradores da maior comunidade de <i>Pokémon Go</i> em Portugal	Mais sociável <i>n</i> = 3	Mais sociável
S5 e S7 – Não S13 – “Nope”	Não <i>n</i> = 3	Não

7. Discussão dos resultados

A análise dos discursos transcritos, fundamentada no método da *Grounded Analysis* (Strauss & Corbin, 1990) permitiu desenvolver a construção do discurso do grupo face à utilização do jogo *Pokémon Go* e as suas implicações, que se assume como estrutura da discussão dos resultados.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Posteriormente, será debatida parte do seu conteúdo, focalizando a atenção nas categorias que foram sendo encontradas. Assim, tendo em consideração o discurso dos 14 sujeitos em estudo, é possível verificar que a esmagadora maioria dos participantes ($n=13$) começaram a jogar *Pokémon Go* na expectativa de recuperarem memórias de infância, bem como na lógica de experienciarem, de forma renovada, a sua prática no que diz respeito à sua forma de apresentação e conteúdo. Este aspeto parece ser concordante as teorias de Piaget (1995) e Vygotsky (2007; 2008) nas quais é referenciada a ideia de jogo enquanto uma ferramenta fomentadora do desenvolvimento social, moral e cognitivo da criança. Ainda nesta lógica, também Wallon (2017) sugere o jogo enquanto uma experiência promotora de afetividade, algo que se pressupõe que os atuais jogadores possam procurar.

Contudo, a procura do jogo não remete apenas à busca pela infância outrora vivenciada. Grande parte dos jogadores refere a curiosidade enquanto um motivo impulsionador para jogar. De facto, o formato do jogo tem tanto de inédito que não se estranha o peso da curiosidade e o interesse em iniciar a sua prática, dado que se está perante o primeiro jogo que se enquadra numa prática de realidade virtual aumentada (Clark & Clark, 2016; Tateno et al., 2016), característica esta que funciona, por si só enquanto motivadora.

Finalmente, a influência dos outros (que já jogavam) parece ser um dado pertinente, uma vez é através destes que os sujeitos obtiveram um primeiro contato com o jogo. Os resultados obtidos na questão 2 permitirem aceder à informação de que apenas oito dos catorze participantes já haveriam tido contato com o jogo em função de outros significativos.

Esta informação poderá estar associada à necessidade de interação social que poderá decorrer da utilização de uma mesma *app*, tal como citado por Hamari et al. (2014). O aspeto anteriormente referido parece ir ao encontro ao verificado no estudo, uma vez que através da questão “Com quem jogas? (Costumas jogar?)” se verificou que somente dois participantes da totalidade da amostra jogam exclusivamente sozinhos.

Este dado parece, para o presente jogo, refutar a literatura existente ao qual é exposto que o comportamento de jogo se associa diretamente com o sacrificial da vertente social e com o aumento dos níveis de solidão (Batthyány et al., 2009; Griffiths et al., 2004; King & Delfabbro, 2009b; Lemmens et al., 2010; Yee, 2006a, b), o que em se pode manter como verdadeiro para outro tipo de jogos.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

Como se pode constatar, na apresentação do número de horas em jogo, os valores recolhidos oscilam entre um mínimo de 15 minutos até a um número superior a 24 horas, tal como experienciado pelos sujeitos 1 e 12 (cf. Tabela 6). Estallo (2009) evidencia que não existe um número definido de horas para que o comportamento de jogo seja considerado prejudicial para a saúde, uma vez que depende de critérios como a idade do jogador, o facto de estar (ou não) acompanhado, o tipo de jogo e o dispositivo utilizado para a sua prática. A literatura analisada não é clara quanto à delimitação temporal, não havendo desta forma um consenso relativamente ao número de horas considerado pejorativo para a saúde do jogador (Estallo, 2009).

Ao se debater o percurso vivenciado pelos sujeitos, nomeadamente no que diz respeito às consequências provocadas pela experiência de jogo, constata-se que apenas um dos participantes refere ter vivenciado uma eventual situação de perigo aquando a utilização do jogo:

“(...) Lembrei me agora, uma vez a minha namorada achou que eu tinha caído numa falésia ao jogar (em Peniche) mas eu tinha descido e estava junto ao mar... ela tinha visto no dia anterior uma rapariga que tinha morrido por estar distraída a jogar nas notícias , e assustou se mesmo (...)” (Sujeito 9)

De modo a evitar este tipo de contingências, os sujeitos referem utilizarem um conjunto de estratégias que se focam, maioritariamente, na atenção. Contudo, a bibliografia descreve o contrário, ao salientar a existência de acidentes que afetam, quer condutores, quer pedestres, quando utilizam o telemóvel em situações inadequadas (Klauer et al., 2014; Shelton et al., 2009). Ademais, um dos participantes remete para a utilização de um dispositivo (*Go Plus*) que apresenta como vantagem a prevenção de qualquer tipo de acidentes, nomeadamente, rodoviários.

Quanto às emoções associadas ao *Pokémon Go*, os participantes espelham emoções mistas, quer na utilização ou ausência do mesmo. Associada à vivência de jogo, são diversos os autores (Beranuy et al. 2010; Lu & Wang 2008; Wan & Chiou 2006b) que sugerem o entretenimento e divertimento enquanto experiência gratificante da utilização do mesmo, algo referido por metade da amostra.

No que diz respeito às implicações negativas articuladas com o comportamento de jogo, Allison et al. (2006) salienta que este parece estar relacionado com sintomas que se enquadram na Perturbação de Ansiedade Generalizada. De facto, dois dos participantes destacam esta sensação quando utilizam a *app Pokémon Go*. Ainda nesta lógica, diversos

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

autores (Grüsser, Thalemann, Albrecht, & Thalemann, 2005; Hodgson et al., 2000; King & Delfabbro 2009a; Ng & Wiemer-Hastings 2005; Wan & Chiou 2006a,b) apontam como motivações para iniciar o comportamento referido a fuga à vida real e aos problemas existentes na mesma, algo que também é referenciado por alguns dos participantes ($n = 3$).

Relativamente à ausência de contato com o jogo, a bibliografia evidencia que este fator se relaciona com alterações de humor, comportamentos agressivos, de oposição e de hostilidade (Griffiths, 2010; King et al., 2009; Salguero & Moran, 2002; Chiu, Lee, & Huang, 2004). As respostas dos participantes parecem ser concordantes com o previamente exposto no que diz respeito às modificações de humor, dado que, determinados jogadores ($n = 3$) revelam experienciar menores de níveis felicidade quando se “desligam do mundo dos *Pokémons*”. Articulada com a tristeza que três dos sujeitos revelam sentir pode estar a depressão que, de acordo com a bibliografia consultada (Allison et al., 2006; Griffiths & Auer, 2011; Griffiths, Hayer, & Meyer, 2008; Orford, 2011) se trata de uma comorbilidade ligada à adicção ao jogo.

Quando questionados sobre a possibilidade de o jogo poder apresentar consequências nefastas para a vida pessoal, todos retorquiram negativamente à ideia de que existissem efeitos adversos resultantes da utilização do *Pokémon Go*, sendo que apenas um sujeito demonstra, enquanto fruto do contato permanente com o jogo, a inexistência de tempo para outro género de atividades, algo também exposto pela bibliografia (Batthyány et al., 2009; Griffiths, Davies, & Chappell, 2004; King & Delfabbro 2009b; Yee, 2006a, b).

Quando se debruça sobre a realidade vs. virtualidade, nomeadamente através das questões 16, 17 e 18, é possível apurar que um participante apresenta um discurso ambíguo, uma vez que, por um lado demonstra a incapacidade de distinção entre o mundo real e o “mundo dos *Pokémons*”, referindo que o jogo de realidade aumentada é o mesmo que o ambiente real e, por outro, refere conseguir distinguir ambos. Os restantes participantes apresentam uma capacidade de distanciamento que se traduzem em estratégias de separação como o desligar ou o pousar do dispositivo móvel com o qual acedem ao jogo. Outras estratégias passam por priorizar a realidade, não só devido às responsabilidades inerentes ao mundo real, mas também pela consciencialização de que o “mundo dos *Pokémons*” apenas diz respeito ao reflexo de um entretenimento que pode remeter ao passado dos mesmos.

Quando questionados sobre a possibilidade de viver neste “mundo alternativo”, cinco participantes referem que esta seria uma hipótese viável, enquanto possibilidade de testar

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

uma realidade paralela. Pelo contrário, onze participantes remetem à impossibilidade de tal acontecer, uma vez que se trataria de uma experiência limitada, onde não existiriam bases para a subsistência humana, a nível biológico, financeiro e emocional. Esta perspetiva vai ao encontro da literatura existente sobre as implicações do comportamento de jogo ao nível social, cultural e económico (APA, 2014; Grant et al., 2010; Pinna et al., 2015).

No que concerne à intromissão do mundo virtual no quotidiano, onze dos catorze participantes mencionam conseguir manter um equilíbrio entre ambos referindo a possibilidade de separação entre os dois mundos. Em contrapartida, demonstram estar conscientes que este possa interferir diretamente no sistema individual de cada um, em detalhe a nível psicológico e social. Existem participantes que valorizam os efeitos da utilização da *app*, particularmente no que diz respeito ao jogo como um momento de lazer e/ou de relaxamento ou vício/obsessão. Interessantemente, um dos participantes menciona que a interferência que o mundo virtual pode ter no mundo real diz respeito a uma escolha, algo passível de ser confirmado através da vivência seguidamente apresentada:

“(...) Sim, porque se jogamos jogos online ou qualquer jogo, deixamos que o mundo virtual interfira na nossa vida real, embora não vivamos nele.(...) Somos nós que deixamos ou não o mundo virtual entrar na nossa vida e de que forma é que entra. Isso é uma escolha (...)” (Sujeito 4)

É indubitável que o *Pokémon Go* criou, dentro dos seus jogadores e outros significativos, uma tríade de opiniões que podem divergir entre uma apreciação positiva, neutra ou negativa/crítica do jogo. Se por um lado, se pode verificar a existência de um parecer positivo sobre algumas características do jogo, tais como a capacidade de aceder a uma realidade virtual, motivação para a atividade física, socialização e aspetos técnicos do jogo, por outro, alguns sujeitos demonstram desagrado face às particularidades do jogo, pelo facto de este não apresentar um sistema que permita a interação entre jogadores, bem como atualizações tecnológicas que promovam uma maior adesão e manutenção desta prática. Alguns dos sujeitos enunciam que, quer na sua perspetiva, quer na perspetiva dos seus significativos, esta aplicação é: “aborrecida”, “repetitiva”, “monótona”, “infantil”, “estúpida” e “um desperdício de tempo”. Quanto à perspetiva de perda de tempo, a bibliografia consultada remete à ideia que os utilizadores do *Pokémon Go* passassem um tempo superior ao esperado para este tipo de aplicações móveis (Oleksy

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

& Wnuk, 2017). Sob outra perspectiva, existem também sujeitos que transmitem uma opinião neutra sobre o jogo, retratando-o como sendo “normal”, visto que também existem amigos e familiares destes que também aderiram ao “mundo dos *Pokémons*”.

Como se pode constatar na apresentação dos resultados das questões 19 e 20, o *Pokémon* desempenhou um papel preponderante nos seus usuários efetivando modificações rotineiras na vida dos mesmos. É de salientar que todos os jogadores identificam benefícios na utilização do jogo, essencialmente nas vertentes da saúde, a nível físico e social.

Segundo a literatura (Anderson et al., 2016; Clark & Clark, 2016; Hamari et al., 2014; Howe et al., 2016; Krittanawong, Aydar e Kitai, 2017; Nigg et al., 2016; Serino et al., 2016; Smith, 2016), o jogo exige que os “treinadores *Pokémon*” saiam em busca desses “monstros”, obrigando-os a caminhar uma distância média de 5 a 10 km, aumentando o grau de atividade física e, conseqüentemente, melhorar a saúde, diminuir os comportamentos sedentários e o grau de obesidade. Concomitantemente, os participantes no estudo referem como vantagens o exercício físico e a “obrigatoriedade” de sair de casa, tal como referido por parte dos sujeitos ($n = 9$).

Além disso, o jogo favorece a sociabilidade, ao permitir uma troca constante de informação entre jogadores pertencentes a uma mesma comunidade/equipa criadas propositadamente para a partilha de conhecimentos sobre as localizações dos *Pokémons*, *PokéStops*, as pontuações atingidas, entre outros (Anderson et al., 2016). Ainda numa lógica de socialização, a literatura refere a possibilidade de uma maior interação familiar (De Oliveira-Roque, 2016), algo que parece ser testemunhado pelo sujeito 10 (cf. Tabela 24).

Outra das vantagens parece ser apontada pelos autores Serino et al. (2016) ao indicarem que a utilização do *Pokémon Go* se vincula à capacidade de prevenir sintomatologia depressiva e/ou ansiosa e, assim, influenciar positivamente os estados de espírito. Esta ideia parece ser confirmada pelo sujeito 1 que refere sentir-se mais feliz quando utiliza a *app* em estudo.

Para finalizar, importa refletir sobre a perceção que estes jogadores apresentam face ao conceito de “vício”. Apenas dois dos catorze participantes se consideram “viciados”, apresentando jornadas de jogo num intervalo de uma a quatro horas diárias algo que ultrapassa o tempo definido por Estallo (2009) enquanto comportamento adaptativo. Por outro lado, os restantes participantes ($n = 12$) negam que a sua conduta de jogo possa ser desajustada, ainda que apresentem períodos de tempo superiores aos sujeitos

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

supramencionados, detalhadamente, entre 15 minutos a 24 horas. De facto, existem sujeitos que demonstram um maior controlo sobre o comportamento de jogo, nomeadamente o sujeito 4 e 11 (30 e 15 minutos, respetivamente). Porém, os restantes não apresentam uma identificação com o conceito de “vício”, levando a utilizar a aplicação por períodos que excedem o aceitável.

Contudo, é de salientar que bibliografia consultada não apresenta uma demarcação no que diz respeito ao número de horas que possam despoletar malefícios e, conseqüentemente, comportamentos considerados inapropriados (Estallo, 2009).

8. Conclusão

É inegável o sucesso que o *Pokémon Go* teve ao criar um movimento que captou a atenção de um vasto número de adeptos a nível mundial (Oleksy & Wnuk, 2017; Serino, Cordrey, McLaughlin e Milanaik, 2016) e, por isso, a criação deste estudo corresponde à necessidade de dar voz às vivências subjetivas de quem se dispôs a falar sobre o assunto em Portugal. Apesar de ser um jogo especial, pelas características inovadoras que o compõem (realidade aumentada, dimensão física, os perigos associados ao ambiente envolvente, *geocaching*, entre outros), importa referir que os resultados não se afastam muito de algumas das conclusões já em tempos descritas para outro tipo de jogos.

Tal como referido, também neste jogo se pode encontrar participantes que apresentam comportamentos de jogo sugestivos de adicção, tanto pelo número de horas praticadas, bem como pela exibição externa de comportamentos concordantes com esse conceito. Pode-se também verificar usos de jogo que se confinam, talvez, a um registo adictivo de dependência, mas, quer pelo discurso, quer pelos restantes dados, é mais consentâneo com dimensões de conduta de abuso de um comportamento do que propriamente com características de dependência, tendo em conta o modelo atual que contempla o *continuum*, desde o uso de uma substância ou comportamento até, ao final de linha, a dependência.

Não foram evidenciados, através dos discursos dos sujeitos, comportamentos de abstinência, no sentido tradicional da pesquisa, no entanto, evidenciam-se alguns aspetos relacionados, tais como o número de horas jogadas e a dificuldade em se “desligar”. Todavia, por se tratar de um estudo transversal, não se sabe se os comportamentos se mantiveram ou não, dificultando, quer a possibilidade de se compreender se os sujeitos são ou não “dependentes”, ou se somente ostentam comportamentos episódicos de uso inadequado do jogo durante um período de tempo limitado, concomitante com o “boom”

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

do lançamento da *app*. Nesta ótica, torna-se pertinente a continuidade da exploração deste tipo de comportamentos na diversidade de jogos existentes.

Surpreendentemente, os jogadores de *Pokémon Go* salientam como aspeto positivo a sociabilidade, aspeto que refuta a literatura existente (Batthyány et al., 2009; Griffiths et al., 2004; King & Delfabbro, 2009b; Lemmens et al., 2010; Yee, 2006a, b). Todavia, esta trata-se de uma “falsa” sociabilidade, uma vez que a interação entre sujeitos se centra única e exclusivamente sobre o comportamento de jogo e não sobre os aspetos da vida pessoal/relacional (Anderson et al., 2016).

Contrapondo o jogo em análise aos restantes videojogos tradicionais, salienta-se como vantagem o facto de incentivar a saída de casa, aspeto que não se verifica nos restantes videojogos *online*.

Como limitações ao estudo, além da mencionada (estudo transversal), salienta-se a ausência de contacto visual com os participantes que por um lado permite uma maior disponibilidade para as pessoas falarem num registo que para eles é cada vez mais comum, o *chat*, e, por outro lado, conduzir a dificuldades acrescidas devido à possibilidade de os sujeitos produzirem derivação dos conteúdos solicitados pelas questões. Outra limitação prende-se com o número extenso de questões, nomeadamente para um estudo de carácter qualitativo, que por vezes tornou o tempo de recolha de informação longo.

Em estudos futuros, além do já mencionado, seria pertinente o estudo da sobreposição ou coocorrência de jogos e diferentes motivações para os diferentes para cada um deles, bem como seria interessante reacerder a estes sujeitos entrevistados de forma a compreender se a experiência retratada nos discursos recolhidos se mantêm ou, se pelo contrário, se extinguiu. Por outro lado, também seria aliciante verificar o motivo pelo qual as pessoas não ficaram cativadas pelo *Pokémon Go*, acedendo a uma população-alvo contrária à utilizada, ou seja, pessoas que jogaram, mas que não apresentaram comportamentos continuados.

Como futuro psicólogo, salienta-se o enriquecimento adquirido, em termos de produção discursiva, uma vez que foi possível aceder aos discursos de sujeitos, mesmo quando este não ocorre em contextos clínicos, criando narrativas que se fundem numa narrativa de grupo com o intuito de se constituir como ponto de partida e chegada de um fenómeno típico dos comportamentos da contemporaneidade.

Referências Bibliográficas

- Abbott, M.W. (2007). Situational factors that affect gambling behavior. In Smith, G., Hodgins, D. & Williams, R. (Eds.). *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 251-272). San Diego: Academic Press.
- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design*. New Jersey: Prentice Hall.
- American Psychiatric Association. (2016). *DSM-5: Manual de diagnóstico e estatística das perturbações mentais*. Lisboa: Climepsi Editores.
- Amin, A., Gromala, D., Tong, X., & Shaw, C. (2016). Immersion in cardboard VR compared to a traditional head-mounted display. *Virtual, Augmented and Mixed Reality, 9740*, 269-276.
- Allison, S., von Wahlde, L., Shockley, T., & Gabbard, G. (2006). The development of the self in the era of the Internet and role-playing fantasy games. *The American Journal of Psychiatry, 163*(3), 381–385.
- Alonso Fernández, F. (1996). *Las otras drogas: alimento, sexo, televisión, compras, juego y trabajo*. Madrid: Temas de hoy.
- Anderson, N., Steele, J., O'Neill, L. A., & Harden, L. A. (2016). Pokémon go: Mobile app user guides. *British Journal of Sports Medicine*. bjsports-2016e096762 <http://doi.org/10.1136/bjsports-2016-096762>.
- Aoki, K., & Downes, E. (2003). An analysis of young people's use of and attitudes toward cell phones. *Journal Telematics and Informatics, 20*(4), 349-364. doi: [https://doi.org/10.1016/S0736-5853\(03\)00018-2](https://doi.org/10.1016/S0736-5853(03)00018-2).
- Apperley, T. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming, 37*(6), 6-23. doi: 10.1177/1046878105282278.
- Arsand, E., Muzny, M., Bradway, M., Muzik, J. & Hartvigsen, G. (2015). Performance of the first combined smartwatch and smartphone diabetes diary application study. *Journal of Diabetes Science and Technology, 9*(3), 556–563.
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos, Journal for Computer Game Culture, 3*(2), 149-176.
- Ashley, L. & Boehlk, K. (2012). Pathological Gambling: A General Overview. *Journal of Psychoactive Drugs, 44*(1), 27-37. doi: 10.1080/02791072.2012.662078
- Bain, T. M., Jones, M. L., O'Brian, C. A. & Lipman, R. (2015). Feasibility of smartphone-delivered diabetes self-management education and training in an

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- underserved urban population of adults. *Journal of Telemedicine and Telecare*, 21(1), 58–60.
- Baranowski, T. (2016). Pokémon Go, go, go, gone?. *Games for Health Journal: Research, Development, and Clinical Applications*, 5(5), 1-2.
- Batthyány, D., Müller, K. W., Benker, F., & Wölfling, K. (2009). Computer game playing: clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 121(15–16), 502–509.
- Becoña, E. (1998). *Evaluación y tratamiento del juego patológico. Encuentros Nacionales sobre drogodependencias y su enfoque comunitario*. CPD de Cádiz.
- Becoña, E. (2009). Factores de riesgo y de protección en la adicción a las nuevas tecnologías. In E. Echeburúa, F. Labrador, & E. Becoña (Ed.). *Adicción a las nuevas tecnologías: En adolescents y jóvenes* (pp. 77-100). Madrid: Ediciones Pirámide.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. (2010). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. Submitted manuscript.
- Beresnevèiûtë, V. (2003). Dimensions of Social Integration: Appraisal of Theoretical Approaches. *Ethnicity Studies*, 96-108.
- Bicen, H., & Cavus, N. (2011). Social network sites usage habits of undergraduate students: Case study of Facebook. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 943-947.
- Borkert, M.; Cingolani, P. & Premazzi, V. (2009). *The State of the Art of Research in the EU on the Take up and Use of ICT by Immigrants and Ethnic Minorities*. Luxembourg, Seville: European Commission, Joint Research Centre - Institute for Prospective Technological Studies. Retirado de <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC53398.pdf>
- Carmo, J., Gushiken, Y., & Hirata, T. (2013). Pokémon: Narrativa transmedia e processos de convergência no capitalismo tardio. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.
- Chambers R. & Potenza, M. (2003). Neurodevelopment, impulsivity, and adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 53–84.
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(1), 16–26.
- Charlton, J. & Danforth, I. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571–581.
- Chou, T. L., & ChanLin, L. J. (2012). Augmented reality smartphone environment orientation application: A case study of the Fu-Jen University mobile campus touring system. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 410–416. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.132>.
- Ciarrocchi, J. (2002). *Counseling problema gamblers: A self-regulation manual for individual and family therapy*. Academic Press: San Diego.
- Clark, A. M., & Clark, M. T. G. (2016). Pokemon go and Research: Qualitative, mixed methods research, and the supercomplexity of interventions. *International Journal of Qualitative Methods*, 15(1), 1609406916667765 <http://doi.org/10.1177/1609406916667765>.
- Clarke, R., Lee, J., & Clark, N. (2015). Why video game genre fail: A classificatory analysis. *School of Information Studies: Faculty Scholarship*, 167, 1-22. doi: 10.1177/1555412015591900.
- Codagnone, C. & Kluzer, S. (2011). *ICT for the social and economic integration of migrants into Europe*. Luxembourg, Seville: European Commission, Joint Research Centre – Institute for Prospective Technological Studies. Disponível em: <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC63183.pdf>
- Cole, T., Barret, D. & Griffiths, M., (2010). Social facilitation in online and offline gambling: A pilot study. *International journal of mental health addiction*, 9 (3), 240-247. doi: 10/1007/s11469-010-9281-6
- Craig, A. B. (2013). *Understanding augmented reality: Concepts and applications*. Waltham, MA: Elsevier.
- Currie, S. & Casey, D. (2007). Quantification and dimensionalization of gambling behavior, In G. Smith, D. Hodgins & R. Williams (Ed.). *Research and measurement issues in gambling studies* (156-173). San Diego: Academic Press.
- De la Taille, Y., Dantas, H., Oliveira, M. (1992). *Piaget, Vygotsky, Wallon: Teorias psicogenéticas em discussão*. São Paulo: Summus.
- De Oliveira Roque, F. (2016). Field studies: Could Pokémon go boost birding? *Nature*, 537(7618), 34. <http://doi.org/10.1038/537034e>.
- Del Río, F. & Martín, I. (2007). *Nuevas adicciones: ¿Adicciones nuevas?*. Espanha: Intermedio Ediciones.

“Go! À caça de Pokémons – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Derevensky, J. (2008). Foreword. In G. Meyer, T. Hayer & M. Griffiths (Eds.). *Problem Gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp xv). New York, NY: Springer.
- Diminescu, A. D.; Jacomy, M.; Renault, M.; Kluzer, E. S. & Haché, A. (2010). *Study on Social Computing and Immigrants and Ethnic Minorities: Usage Trends and Implications*. Luxembourg, Seville: European Commission. Joint Research Centre – Institute for Prospective Technological Studies. Retirado de <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC55033.pdf>
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 735–745). New York, NY: Springer. http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_59.
- Dworak, M., Schierl, T., Bruns, T., & Struder, H. K. (2007). Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep patterns and memory performance of school-aged children. *Pediatrics*, 120(5), 978–985.
- Elliot, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 155-161. doi: 10.1089/cyber.2011.0387.
- European Commission, (2011). *Workshop on online gambling: Detection and Prevention of Problem Gambling and Gambling Addiction, Brussels*. Retrieved from http://ec.europa.eu/internal_market/gambling/docs/workshops/workshop-ii-conclusions_en.pdf.
- Eurostat (2016b). Migration and migrant population statistics. Retirado de http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Migration_and_migrant_population_statistics#See_also
- Estallo, J. (2009). El diagnóstico de “adicción a los videojuegos”: Uso, abuso y dependencia. In E. Echeburúa, F. Labrador, & E. Becoña (Ed.). *Adicción a las nuevas tecnologías: En adolescents y jóvenes* (pp. 151-167). Madrid: Ediciones Pirámide.
- Fernandes, E. & Maia, A. (2001). *Grounded Theory. Métodos e técnicas de avaliação: Contributos para a prática e investigação psicológicas*. Braga: Centro de Estudos em Educação e Psicologia.
- Fonte, C. (2005). Investigar narrativas e significados: A Grounded Analysis como metodologia de referência. *Revista da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais*, 2, 290-297.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Gackenbach, J. & Bown, J. (2011). Video game presence as a function of genre. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5(8), 4-28.
- Garcia-Montes, J., Pérez-Alvarez, M., Balbuena, C., Garcelán, P., & Cangas, A. (2006). Metacognitions in patients with hallucinations and obsessive-compulsive disorder: The superstition factor. *Behaviour Research and Therapy*, 44(8), 1091-1104. doi: <https://doi.org/10.1016/j.brat.2005.07.008>.
- Gartner. (2011). Gartner says worldwide mobile connections will reach 5.6 billion in 2011 as mobile data services revenue totals \$314.7 billion. Disponível em: <<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1759714>>
- Gartner. (2012). Gartner says worldwide smartphone sales soared in fourth quarter of 2011 with 47 percent growth. Disponível em: <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1924314>
- Giannotti, D., Patrizi, G., Rocco, G., Vestri, A., Semproni, C., Fiengo, L., ... Redler, A. (2013). Play to become a surgeon: Impact of nintendo wii training on laparoscopic skills. *PlosOne*, 8(2), 1-7.
- Godoy, A. (1995). Pesquisa qualitativa: Tipos fundamentais. *Revista de Administração de empresas*, 35(3), 20-29. doi:10.1590/S0034-75901995000300004
- Goffard, L. (2008). Juego patológico: una revisión bibliográfica de la ludopatía. *Psicologia.com*, 12 (2).
- Goodman A. (2008). Neurobiology of addiction. An integrative review. *Biochememical Pharmacology*, 75, 266-322.
- Graham, M., Zook, M., & Boulton, A. (2013). Augmented reality in urban places: Contested content and the duplicity of code. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 38(3), 464–479. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1475-5661.2012.00539.x>.
- Grant, J. & Chamberlain, S. (2016). Expanding the definition of addiction: DSM-5 vs. ICD-11. *CNS Spectr.* 21(4), 300-303. doi:10.1017/S1092852916000183.
- Grant, J., Potenza, M., Weinstein, A., & Gorelick, D. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 233–241. <http://doi.org/10.3109 /00952990.2010.491884>
- Gregory, J. (2017). *Virtual Reality*. Ann Arbor, Michigan: Cherry Lake Publishing.
- Griffiths, M. (2005). Video games and health. *British Medical Journal*, 331(7509), 122-123. doi: 10.1136/bmj.331.7509.122.
- Griffiths, M.(2010a). Online gaming addiction: Fact or fiction? In W. Kaminski & M. Lorber (Ed.), *Clash of realities* (pp. 191–203). Munch: Kopaed.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Griffiths, M. (2010b). The role of context in online gaming excess and addiction: some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125.
- Griffiths, M. (2011). Gambling addiction on the Internet. In K., Young & C., Abreu (Ed.). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment* (pp. 113-133). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Griffiths, M. D. & Auer, M. (2011). Approaches to understanding online versus offline gambling impacts. *Casino and gaming international*, 7 (3), 45-48.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(4), 479–487.
- Griffiths, M., Hayer, T. & Meyer, G. (2008). Problem Gambling – An emerging public health issue in Europe. In G. Meyer, T. Hayer & M. Griffiths (Ed.). *Problem gambling: A European perspective* (pp. xix-xx). New York, NY: Springer More.
- Grüsser, S., Thalemann, R., Albrecht, U., & Thalemann, C. (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter—Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5–6), 188–195.
- Gustafson, D. H., McTavish, F. M., Chih, M. Y., Atwood, A. K., Johnson, R. A., Boyle, M. G., Levy, M. S., Driscoll, H., Chisholm, S. M., Dillenburg, M., Isham, A. & Shah, D. (2014). A smartphone application to support recovery from alcoholism: A randomized clinical trial. *JAMA Psychiatry*, 71(5), 566–572.
- Hahn, J. (2012). Mobile augmented reality applications for library services. *New Library World*, 113 (9/10), 429-438. doi: 10.1108/03074801211273902
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. *Hawaii International Conference on System Science*, 3025-3034.
- Hanley A, Wilhelm MS (1992): Compulsive buying: an exploration into self-esteem and money attitudes. *Journal of Economic Psychology*, 13, 5-18.
- Höllerer, T. & Feiner, S. (2004). Mobile augmented reality. Telegeoinformatics: location-based computing and services. In: Karimi, H. and Hammad, A. (eds). Haarlem, *The Netherlands: Taylor Francis Books*, Chapter 8, 221-256.
- Hooper, V., & Zhou, Y. (2007). Addictive, dependent, compulsive? A study of mobile phone usage. *AIS Electronic Library*, 38, 272-285.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Hussain, Z., & Griffiths, M. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: a qualitative analysis. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(6), 747–753.
- Hui, Z. (2017). Head-mounted display-based intuitive virtual reality training system for the mining industry. *International Journal of Mining Science and Technology*, 27, 717–722.
- Hsu, S. H., Wen, M. H., & Wu, M. C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53(2), 990–999.
- Internet World Stats, 2017 <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Instituto Nacional de Estatística (2016). *Destaque. Informação à comunicação social. Sociedade da informação e do conhecimento. Inquérito à utilização de tecnologias da informação e da comunicação pelas famílias.*
- Jayamaha R (2008). *The Impact of IT in the Banking Sector*. Colombo.
- Kaplan, D. (2005). *E-Inclusion - new challenges and policy recommendations*. Disponível em:http://www.unic.pt/images/stories/publicacoes/kaplan_report_einclusion_final_version.pdf
- Kim, M. G., & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 389–398.
- King, D., & Delfabbro, P. (2009a). Motivational differences in problem video game play. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2(2), 139–149.
- King, D., & Delfabbro, P. (2009b). Understanding and assisting excessive players of video games: A community psychology perspective. *The Australian Community Psychologist*, 21(1), 62–74.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26, 175–187.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: an empirical study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. doi:10.1007/s11469-010-9289-y.
- King, D., Delfabbro, P., & Zajac, I. (2009). Preliminary validation of a new clinical tool for identifying problem video game playing. *International Journal of Mental Health and Addiction*, e-pub ahead of print.
- Kirner, C. & Siscoutto, R (2007). *Realidade virtual e aumentada: conceitos, projeto e aplicações*. Petrópolis: Ed. Simpósio.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Klauer, S. G., Guo, F., Simons-Morton, B. G., Ouimet, M. C., Lee, S. E. & Dingus, T. A. (2014). Distracted driving and risk of road crashes among novice and experienced drivers. *The New England Journal of Medicine*, 370(1), 54–59.
- Kluzer, S., Haché, A., & Codagnone, C. (2008). *Overview of Digital Support Initiatives for/by Immigrants and Ethnic Minorities in the EU27*. JRC Scientific and Technical Report EUR 23566 EN. Sevilla: JRC Institute for Prospective Technological Studies. Disponível em: <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=1888>
- Kongaut, C. & Bohlin, E. (2016). Investigating mobile broadband adoption and usage: A case of smartphones in Sweden. *Telematics and Informatics*, 33, 742-752. doi: 10.1016/j.tele.2015.12.002.
- Konkolý Thege, B., Woodin, E., Hodgins, D. & Williams, R. (2015). Natural course of behavioral addictions: A 5-year longitudinal study. *BMC Psychiatry*, 15, 4.
- Krittanawong, C., Aydar, M., & Kitai, T. (2017). Pokémon go: Digital health interventions to reduce cardiovascular risk. *Cardiology in the Young*, 1e2. <http://doi.org/10.1017/S1047951117000749>.
- Kuss, D. & Griffiths, M. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3-22. doi: 10.1556/JBA.1.2012.1.1.
- Lee, S., Kang, H. & Shin, G. (2015). Head flexion angle while using a smartphone. *Ergonomics*, 58(2), 220–226.
- Lee, J. H., Karlova, N., Clarke, R. I., Thornton, K., & Perti, A. (2014). Facet Analysis of Video Game Genres. In *iConference 2014 Proceedings* (p. 125 - 139). doi:10.9776/14057
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2010). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, e-pub ahead of print.
- Lemola, S., Perkinson-Gloor, N., Brand, S., Dewald-Kaufmann, J. F. & Grob, A. (2015). Adolescents' electronic media use at night, sleep disturbance, and depressive symptoms in the smartphone age. *Journal of Youth and Adolescence*, 44(2), 405–418.
- Levitin, D. (2015). *The organized mind: Thinking straight in the age of information overload*. New York: A Plume Book.
- Lin, Y.-H., Chang, L.-R., Lee, Y.-H., Tseng, H.-W., Kuo, T.B.J., & Chen, S.-H. (2014). Development and Validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI). *Plos One* 9(6), e98312. <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0098312>

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Lin, Y. H., Lin, Y. C., Lee, Y. H., Lin, P. H., Lin, S. H., Chang, L. R., Tseng, H. W., Yen, L. Y., Yang, C. C. & Kuo, T. B. (2015). Time distortion associated with smartphone addiction: Identifying smartphone addiction via a mobile application (App). *Journal of Psychiatric Research*, 65, 139–145.
- Lu, H. P., & Wang, S. M. (2008). The role of Internet addiction in online game loyalty: an exploratory study. *Internet Research*, 18(5), 499–519.
- Maanen, J. (1979). *Qualitative methodology*. Beverly Hills: Sage Publishing.
- Madianou, M. & Miller, D. (2013). Polymedia: Towards a new theory of digital media in interpersonal communication. *International Journal of Cultural Studies*, 16(2), 169-187.
- Mancinelli, E. (2008). e-Inclusion in the Information Society. In R. Pintér (Ed.), *Information Society. From theory to political practice. Coursebook* (pp. 171-182). Budapest: Gondolat – Új Mandátum.
- Marazziti, D., Presta, S., Picchetti, M., Dell’Osso, L. (2015). Dipendenze senza sostanza: Aspetti clinici e terapeutici. *Journal of Psychopathology*, 21, 72-84.
- Maxwell, J. (2013). *Qualitative research design: An interactive approach* (3rd Ed.). George Mason University, VA: Sage Publishing.
- McCowan, W. & Howatt, W. (2007). *Treatment of gambling problems*. New Jersey, NJ: Wiley & Sons.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2014). *JIM 2014. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland [JIM 2014. Youth, information, (multi-)media. Study on the use of media of 12- to 19-year-olds in Germany]*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). Augmented reality: a class of displays on the reality–virtuality continuum. *Proceedings the SPIE: Telem manipulator and Telepresence Technologies*, 2351, 282–292.
- Molina, A. (2003). The Digital Divide: The Need for a Global e-Inclusion. *Technology Analysis and Strategic Management*, 15(1). doi: 10.1080/0953732032000046105.
- Neves, J. (1996). Pesquisa qualitativa – características, uso e possibilidades. *Cadernos de pesquisa em administração*, 1(3), 1-5.
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110–113.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Nigg, C. R., Mateo, D. J., & An, J. (2016). Pokémon GO may increase physical activity and decrease sedentary behaviors. *American Journal of Public Health*, e1ee2. <http://doi.org/10.2105/AJPH.2016.303532>.
- O'Guinn TC, Faber RJ (1989): Compulsive buying: A phenomenological exploration. *The Journal of Consumer Research*, 16(2), 147.
- Ogletree, S., Martinez, C., Turner, T., & Mason, B. (2004). Pokémon: Exploring the role of gender. *Sex Roles*, 50(11/12).
- Oleksy, T. & Wnuk, A. (2017). Catch them all and increase your place attachment! The role of location-based augmented reality games in changing people – place relations. *Computers in Human Behavior*, 76, 3-8.
- Orford, J., (2011). *An unsafe bet? The dangerous rise of gambling and the debate we should be having*. Oxford, UK: John Wiley & Sons.
- Oulasvirta, A., Rattenbury, T., Ma, L., & Raita, E. (2012). Habits make smartphone use more pervasive. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(1), 105-114. <http://dx.doi.org/10.1007/s00779-011-0412-2>.
- Pacheco, W., Pereira, C., Pereira, V., & Filho, H. (2005). A era da tecnologia da informação e comunicação e a saúde do trabalhador. *Revista Brasileira de Medicina do Trabalho*, 3(2), 114-122.
- Parke, J., Griffiths, M. & Parke, A. (2007). Positive thinking among slot machine gamblers: a case of maladaptive coping?. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 39-52.
- Peddie, J. (2017). *Augmented reality: Where we will all live*. New York: Springer.
- Petry, N. (2005). *Pathological Gambling: Etiology, Comorbidity and Treatment*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Piaget, J. (1995). *Sociological Studies*. London: Routledge.
- Pimenta, R. (2016). Pokémon Go: imersão, publicidade e ludicidade em um novo modelo de compra e inserção de mídia. In.: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXIX Congresso brasileiro de ciências da comunicação. São Paulo. Anais, INTERCOM.
- Pinna, F., Dell’Osso, D., Di Nicola, M., Janiri, L., Altamura, A., Carpinello, B., & Hollander, E. (2015). Behavioural addictions and the transition from DSM-IV-TR to DSM-5. *Journal of Psychopathology*, 21, 380-389.
- Postman, N. (2005). *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Potenza, M. (2008). The neurobiology of pathological gambling and drug addiction: An overview and new findings. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 363, 3181–3189.
- Potenza M., Koran L., & Pallanti S. (2009). The relationship between impulse-control disorders and obsessive-compulsive disorder: a current understanding and future research directions. *Psychiatry Research*, 170(1), 22–31.
- Quinn, J. (2016). Identity of *Pokémon Go* players: How social gaming affects behavior. *Advanced Writing: Pop culture intersections*, 19, 1-14.
- Ragnedda, M. & Muschert, G. (2013). *The digital divide: The Internet and social inequality in international perspective*. London: Routledge.
- Richard, D., & Senon, J., (2005). *Dicionário das drogas, das toxicomanias e das dependências*. Lisboa: Plátano Editora.
- Rogers, E. (1995). *Diffusion of Innovations*. Free Press: New York.
- Salehan, M., & Negahban, A. (2013). Social networking on smartphones: When mobile phones become addictive. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2632-2639. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.003>.
- Salguero, R., & Moran, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601–1606.
- Serino, M., Cordrey, K., McLaughlin, L., & Milanaik, R. L. (2016). Pokémon go and augmented virtual reality games: A cautionary commentary for parents and pediatricians. *Current Opinion in Pediatrics*, 28(5), 673e677. <http://doi.org/10.1097/MOP.0000000000000409>.
- Shawn, M. C., Forbush, K. T., Schlinder, J., Rosenman, E. & Black, D. W. (2007). The effect of pathological gambling on families, marriages, and children. *Cenamics cns spectrum*, 12 (8), 615-622.
- Shelton, J. T., Elliott, E. M., Lynn, S. D. & Exner, A. L. (2009). The distracting effects of a ringing cell phone: An investigation of the laboratory and the classroom setting. *Journal of Environmental Psychology*, 29(4), 513–521.
- Silva, I., Teixeira, Z., & Soliz, M. (2017). Adaptação do Smartphone Addiction Inventory para a população portuguesa. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, Extr(13), 158-162.
- Skoric, M., Teo, L., & Neo, R. (2009). Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 567–572.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Slutske, W. S. (2006). Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling: Results of two US national surveys. *American Journal of Psychiatry*, *163*, 297–302.
- Smith, D. R. (2016). A walk in the park: Is Pokémon Go foreshadowing the future of biodiversity research and scientific outreach? *EMBO Reports*, *17*(11), 1506e1509. <http://doi.org/10.15252/embr.201643213>.
- Souza, A., Horodyski, G., & Medeiros, M. (2016). Realidade aumentada no turismo: Estudo do jogo Pokémon Go. *Revista Hospitalidade*, *13*, 1-21.
- Stinchfield, R., Govoni R. & Frisch, G. (2007). A review of screening and assessment instruments for problem and pathological gambling. In G. Smith, D. Hodgins, & R. Williams (Eds.). *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 189-205). San Diego: Academic Press.
- Tan, C. & Soh, D. (2010). Augmented reality games: A review. *Conference: Proceedings of The Asian Simulation and AI in Games Conference, GAMEON-ASIA, EUROSIS*, *2*, 1-8.
- Tateno, M., Skokauskas, N., Kato, T. A., Teo, A. R., & Guerrero, A. P. S. (2016). New game software (Pokémon Go) may help youth with severe social withdrawal, hikikomori. *Psychiatry Research*, *246*, 848e849. <http://doi.org/10.1016/j.psychres.2016.10.038>.
- Toneatto, T. & Nguyen, L., (2007). Individual Characteristics and Problem Gambling Behavior. In G. Smith, D. Hodgins, & R. Williams, (Eds.). *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 280-295). San Diego: Academic Press.
- van der Veer, R. & Valsiner, J. (1994). *The Vygotsky Reader*. Oxford: Blackwell.
- van der Veer, R. & Valsiner, J. (2009). *Vygotsky: Uma síntese* (7ª Ed.). São Paulo: Edições Loyola.
- van Rooij, A., Schoenmakers, T., van de Eijnden, R., & van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: The role of online gaming and other internet applications. *Journal of Adolescent Health*, *47*, 51-57.
- Volberg, R. A., (2007). Population Surveys. In G. Smith, D. Hodgins, & R. Williams, (Eds.). *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 33-51). San Diego: Academic Press.
- Vygotsky, L. (2007). *A formação social da mente* (7ª Ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. (2008). *Pensamento e linguagem*. Lisboa: Relógio D'água.
- Wallon, H. (2017). *A evolução psicológica da criança* (3ª Ed.). Lisboa: Edições 70.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006a). Psychological motives and online games addiction: a test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(3), 317–324.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006b). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762–766.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective. *Adolescence*, 42(165), 179–197.
- Weijdom, J. (2017). *Mixed reality and the theatre of the future: Arts and new technologies*. Brussels: IETM.
- Wessels, B. & Van Dijk, J. A. G. M. (2013). The theories of the digital divide. In M. Ragnedda & G. W. Muschert (Ed.), *The digital divide: The Internet and social inequality in international perspective* (Vol. 73, pp. 15-29). Routledge.
- Wilska, T. (2003). Mobile phone use as part of young people's consumption styles. *J. Consum. Policy*, 26(4).
- Wolf, Mark J.P. (2002) *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press.
- Wu, H. K., Lee, S.W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers & Education*, 62, 41–49. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024>.
- Yee, N. (2006a). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309–329.
- Yee, N. (2006b). The psychology of MMORPGs: emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. In R. Schroeder & A. Axelsson (Ed.), *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments* (pp. 187–207). London: Springer.
- Young, K. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48, 402–415.
- Yovcheva, Z., Buhalis, D., & Gatzidis, C. (2012). Overview of smartphone augmented reality applications for tourism. *e-Review of Tourism Research (eRTR)*, 10(2), 63–66.

“Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”

ANEXOS

Anexo A – Questionário de dados sociodemográficos

1. Idade.....

2. Sexo..... Masculino
Feminino

3. Estado Civil..... Solteiro/a
Casado/a
Divorciado/a
Viúvo/a

4. Habilitações Literárias..... 1º Ciclo
2º Ciclo
3º Ciclo
E. Secundário
E. Superior

5. Profissão.....

6. Há quanto tempo jogas *Pokémon Go*.....

7. Jogas outro tipo de jogos online Sim
Não

7.1 Se sim, quais?

Data: ____ / ____ / ____

Anexo B – Roteiro de entrevista semiestruturada

Motivações e hábitos de jogo:

- 1- O que te levou a começar a jogar o *Pokémon Go*?
- 2- Já conhecias alguém que jogasse?
- 3- Com quem jogas? (Costumas jogar?)
- 4- Quanto tempo por dia passas a jogar *Pokémon Go*?
- 5- Qual o máximo de horas que já ficaste a jogar *Pokémon Go*?

Opiniões, sentimentos, emoções e preocupações:

- 6- Qual é a tua opinião acerca do *Pokémon Go*?
- 7- O que é que achas que os que te rodeiam (família e amigos) pensam sobre o jogo?
- 8- Já tiveste algum acidente por causa de estares distraído com o *Pokémon Go*?
8.1. Se não, explica-me como evitas que isso aconteça.
- 9- Já alguma vez estiveste numa situação de perigo a jogar *Pokémon Go*?
- 10- O que sentes quando estás a jogar *Pokémon Go*?
- 11- Quando te desligas do “mundo dos *Pokémons*”, como te sentes?
- 12- Já te esqueceste alguma vez, desde que começaste a jogar *Pokémon Go*, de carregar a bateria?

Uso excessivo e problemas:

- 13- O que é que a tua família e amigos acham relativamente ao uso que fazes do jogo?
- 14- Achas que jogar *Pokémon Go* te trouxe problemas para a tua vida pessoal (se sim, descrever)?
- 15- Achas que és “viciado” no jogo?
- 16- Como consegues distinguir o “mundo real” do “mundo dos *Pokémons*”?
- 17- Achas possível viver nesse “mundo virtual” (e porquê)?
- 18- Achas que o mundo virtual pode interferir com a tua vida real (e de que forma)?

Perspetivas:

- 19- Qual é o papel que o *Pokémon Go* desempenha na tua vida?
- 20- A tua vida mudou após começares a jogar (e de que forma)?

Gostarias de referir mais algum aspeto que aches relevante e que não tenha sido abordado ou mencionado nesta entrevista?

Sendo assim, damos por terminada esta entrevista, agradeço desde já a tua participação e, saliento que se tiveres alguma dúvida que estou presente para o seu esclarecimento.

Muito obrigado pela tua participação!

Data: ____ / ____ / _____

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A temática deste estudo é “Go! À caça de *Pokémons* – um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos”, tendo como objetivos principais aceder às experiências de jovens adultos (maiores de 18 anos) jogadores de *Pokémon Go*, dar voz à vivência subjetiva associada à prática regular de um jogo de *RPG (Role-Playing Game)*, bem como compreender a perceção que estes têm relativamente às consequências deste na vida quotidiana dos sujeitos.

Eu, abaixo-assinado -----
-----, compreendi a explicação que me foi fornecida acerca da participação na investigação que se tenciona realizar, bem como do estudo em que serei incluído. Foi-me dada oportunidade de fazer as perguntas que julguei necessárias, e de todas obtive resposta satisfatória.

Tomei conhecimento de que a informação ou explicação que me foi prestada versou os objectivos e os métodos. Além disso, foi-me afirmado que tenho o direito de recusar a todo o tempo a minha participação no estudo, sem que isso possa ter como efeito qualquer prejuízo pessoal.

Foi-me ainda assegurado que os registos em suporte papel e/ou digital (sonoro e de imagem) serão confidenciais e utilizados única e exclusivamente para o estudo em causa, sendo guardados em local seguro durante a pesquisa e destruídos após a sua conclusão.

Por isso, consinto em participar no estudo em causa.

Data: ____/____/20__

Assinatura do participante no projeto: _____

O Investigador responsável:

Nome: Miguel Ângelo Fernandes Amaral

Assinatura:

Miguel Amaral