



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Pokémon GO e a COVID-19: um estudo de caso sobre uma comunidade de prática

Departamento de Comunicação

Mestrado em Comunicação Social – Novos Media

2022, Ricardo Jorge da Silva Alves



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Ricardo Jorge da Silva Alves

Pokémon GO e a COVID-19: um estudo de caso sobre uma comunidade de prática

Dissertação de Mestrado em Comunicação Social - Novos Media, apresentada ao
Departamento de Comunicação da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de
Coimbra para obtenção do grau de Mestre

Constituição do júri

Presidente: Professor Doutor Gil António Baptista Alves

Arguente: Professor Doutor Licínio Gomes Roque

Orientador: Professora Doutora Carla Susana Ribeiro Patrão

Março de 2022

Agradecimentos

Aos meus pais e à minha irmã, por todo o apoio e motivação que me deram, e por todos os sacrifícios feitos, ao longo do meu percurso académico;

Aos meus sobrinhos, por terem compreendido que “o tio está a fazer trabalhos da escola” e por isso não podia brincar com eles;

À Inês, pela amizade, cumplicidade, conselhos e ralhetes que me deu durante todos estes anos;

Aos amigos de Torres Novas e aos amigos de Coimbra, por todo o apoio dado ao longo de toda a dissertação;

Aos membros da comunidade “Pokémon RibaGO”, pela boa disposição e toda a ajuda neste estudo de caso;

À Professora Carla Patrão, por toda a orientação, conselhos e ajuda imprescindíveis antes e durante toda a dissertação.

Ao professor Licínio Roque, pela orientação dada ainda na fase embrionária da dissertação, que me levou a seguir este caminho.

Pokémon GO e a COVID-19: um estudo de caso sobre uma comunidade de prática

Resumo: As comunidades de prática têm-se como grupos de indivíduos com interesses, objetivos e problemas em comum, que aprendem e ensinam uns com os outros. Todos nos inserimos em comunidades, mesmo sem que nos apercebamos. Existem comunidades nas mais diversas áreas, porém na presente dissertação é estudada uma comunidade de prática local que reúne jogadores do videojogo *location-based Pokémon GO*. Pretende perceber-se o seu modo de funcionamento, o papel que os membros têm nesta, e a importância que esta comunidade tem na vida dos indivíduos que a constituem, quer como jogadores, quer a nível pessoal. Além da investigação feita nessa direção, no início de 2020 a pandemia de COVID-19 assolou o mundo, e tendo em consideração de que o conceito de videojogos *location-based* é a jogabilidade no exterior, nesta dissertação é, também, investigada a reação tanto dos jogadores membros dessa comunidade, como da produtora de *Pokémon GO*, perante as complicações geradas pela situação pandémica. Através de revisão bibliográfica, pesquisa em redes sociais e fóruns *online*, e do estudo de uma comunidade local de jogadores (com recurso a entrevistas a membros) foi perceptível a enorme importância que os jogadores tiveram para evitar o provável insucesso deste videojogo, trabalhando a um nível mundial e local em prol deste e das suas comunidades. Deste modo, procurou-se preencher uma lacuna na área dos videojogos *location-based*, providenciada pelo panorama vivido nos últimos tempos.

Palavras-chave: Comunidades de Prática, COVID-19, Jogos *location-based*, *Pokémon GO*, Videojogos

Pokémon GO and the COVID-19: a case study about a community of practice

Abstract: Communities of practice are groups of people with common interests, goals, and problems, who learn and teach from each other. We all belong to communities, even if we are not aware of it. There are communities in the most diverse areas, but in this dissertation we study a local community of practice that gathers players of the location-based video game *Pokémon GO*. The purpose is to understand its way of functioning, the role that the members have in it, and the importance that this community has in the lives of the individuals who constitute it, both as players and on a personal level. In addition to the research done in this direction, in the beginning of 2020, the COVID-19 pandemic devastated the world, and taking into consideration that the concept of location-based games is the outdoor gameplay, this dissertation also investigates the reaction of both the players, members of this community, and the *Pokémon GO* developers, considering the complications created by the pandemic situation. Through literature review, research in social media and online forums, and the study of a local community of players (through interviews with members), it was noticeable the enormous importance that the community had to avoid the potential failure of this video game. Thus, an attempt was made to fill a gap in the area of location-based video games, provided by the panorama that has been experienced in the current times.

Keywords: Communities of practice, COVID-19, Location-based games, *Pokémon GO*, Videogames

Sumário

Lista de abreviaturas	6
Lista de figuras.....	6
INTRODUÇÃO	7
AS COMUNIDADES DE PRÁTICA	10
As comunidades nos videojogos.....	13
AS APLICAÇÕES LOCATION-BASED	17
O JOGO <i>POKÉMON GO</i>	20
Niantic Labs	20
Desde o pequeno ecrã de um GameBoy até ao ecrã de um smartphone.....	21
O jogo Pokémon GO.....	22
A vertente social e comunitária do videojogo	23
POKÉMON GO E A COVID-19	28
O impacto a nível mundial	28
A luta de uma comunidade de prática global	30
Consequências da pandemia em Pokémon GO	34
METODOLOGIA.....	36
Caracterização da metodologia adotada.....	36
O estudo de caso	37
ESTUDO DE CASO: A COMUNIDADE LOCAL “POKÉMON RIBAGO”	41
Caracterização da comunidade.....	41
As regras da comunidade.....	43
As ferramentas “RibaMap Radar”	46
A comunidade antes da pandemia vs a comunidade após o início da pandemia	50
DISCUSSÃO E RESULTADOS.....	57
O jogador, o jogo e a relação com a comunidade.....	57
Após a pandemia começar.....	68
Em relação à forma como a Niantic lidou com a pandemia	74
A luta da comunidade a nível mundial.....	78
PROPOSTAS DE AÇÃO.....	83
Propostas para a dinamização do grupo	83

Propostas para a dinamização da comunidade.....	84
CONCLUSÕES	86
ÍNDICE DE TABELAS	91
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	92

Lista de abreviaturas

1. COVID-19 (Coronavirus Disease 19)
2. FOMO (Fear of Missing Out)
3. MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games)
4. GPS (Global Positioning System)
5. SMS (Short Message Service)
6. 3D (Três dimensões)
7. Niantic (Niantic Labs)
8. 2D (Duas dimensões)
9. CEO (Chief Executive Officer)
10. NS (Não sabe)
11. NR (Não responde)

Lista de figuras

FIGURA 1 - EXEMPLO DE JOGO EM COMUNIDADE (COLOCAÇÃO DE LURE MODULES)	24
FIGURA 2 - MENSAGENS TROCADAS COM O UTILIZADOR ENGRISH702 NA REDE SOCIAL REDDIT	34
FIGURA 3 - LOGÓTIPO OFICIAL DA COMUNIDADE "POKÉMON RIBAGO"	43
FIGURA 4 - PUBLICAÇÃO COM QUEIXAS SOBRE ANTIJOGO DE OUTROS JOGADORES.....	44
FIGURA 5 - PUBLICAÇÃO COM QUEIXAS SOBRE ANTIJOGO, COM SCREENSHOTS A COMPROVAR, JÁ DURANTE O PERÍODO PANDÉMICO	45
FIGURA 6 - PUBLICAÇÃO SOBRE UM JOGADOR EXPULSO DO GRUPO POR UTILIZAR MÉTODOS ILEGAIS PARA JOGAR	46
FIGURA 7 - WEBSITE RIBAMAP E REFERÊNCIA ÀS INFORMAÇÕES POSSÍVEIS DE MOSTRAR E PERSONALIZAR PELOS SEUS UTILIZADORES	47
FIGURA 8 - PUBLICAÇÃO DO JOGADOR DDIAS27 ONDE ANUNCIA O LANÇAMENTO DO WEBSITE RIBAMAP	48
FIGURA 9 - PUBLICAÇÃO ACERCA DO PRIMEIRO JANTAR DE NATAL DA COMUNIDADE.....	51
FIGURA 10 - PUBLICAÇÃO ACERCA DO PRIMEIRO ALMOÇO DA COMUNIDADE	51
FIGURA 11 - PEDIDO DE AJUDA A OUTROS MEMBROS DA COMUNIDADE PARA GANHAR AS MOEDAS DIÁRIAS.....	52
FIGURA 12 - QUEIXAS SOBRE JOGADORES QUE FAZEM BATOTA.....	53
FIGURA 13 - ACUSAÇÃO CONTRA JOGADORES EM ESPECÍFICO	53
FIGURA 14 - VISUALIZAÇÃO DAS CÉLULAS E PONTOS DE INTERESSE EXISTENTES NA CIDADE DE TORRES NOVAS	56
FIGURA 15 - VISUALIZAÇÃO DAS CÉLULAS E PONTOS DE INTERESSE ADICIONADOS DURANTE A PANDEMIA EM DUAS ALDEIAS DOS ARREDORES, QUE ANTES ERAM QUASE INEXISTENTES.....	56

INTRODUÇÃO

O ser humano desde sempre sentiu a necessidade de partilhar informação e conhecimento com os seus pares. Esta partilha de informação e ensinamentos deu origem a comunidades que, atualmente, podem ser classificadas como comunidades de prática. Segundo Ettiene Wenger *et al.* (2002), as comunidades de prática são estabelecidas por pessoas que têm um objetivo, um problema ou um interesse em comum, e que partilham conhecimento entre si, aprendendo e ensinando simultaneamente.

A evolução da tecnologia permitiu a transposição da socialização entre as pessoas do mundo físico para o mundo digital, e também por influência da situação pandémica vivida desde março de 2020, os bancos de jardim e as esplanadas são cada vez mais substituídos pelas redes sociais e aplicações de conversação. Deste modo, inevitavelmente, as comunidades seguiram, também, este caminho. Se outrora grupos de pessoas se reuniam fisicamente para aprenderem e ensinarem, hoje é nas redes sociais, em aplicações de conversação, ou, até, nos videojogos, onde se dá a partilha de informação previamente referida. No que concerne aos videojogos, houve um tipo de jogador em particular que sentiu mais aprofundadamente o impacto da pandemia, nomeadamente o facto de ser imperativo o distanciamento social, o que diminuiu a convivência entre indivíduos: os jogadores de videojogos *location-based*. A tecnologia *location-based* é relativamente recente, e várias são as aplicações para dispositivos móveis com base neste tipo de tecnologia que aproveita a posição real do utilizador para determinados fins dentro da própria aplicação. Com base neste conceito, inúmeros videojogos foram lançados ao longo dos tempos e, conseqüentemente, foram criadas várias comunidades de jogadores deste género de jogos. Na presente dissertação entende-se o que significa para os jogadores fazerem parte de uma comunidade e qual o impacto direto e indireto da situação pandémica teve nos jogos *location-based* e nas comunidades geradas à volta destes. Para tal, foi realizado um estudo de caso sobre uma comunidade de prática local de jogadores de um videojogo *location-based* em particular: *Pokémon GO*. A presente dissertação é caracterizada como uma investigação-participante, tendo em conta que o autor se insere diretamente na comunidade estudada.

Pokémon é uma franquia criada em 1996 por Satoshi Tajiri, um designer de videojogos japonês que, baseado no seu *hobby* de criança (em que passava horas a apanhar insetos), “transformou” milhões de pessoas em “*treinadores Pokémon*”, cujo objetivo é capturar pequenas criaturas virtuais e batalhar com elas, de forma a tornar-se o melhor “*treinador Pokémon*” do mundo. Ao longo de 25 anos vários foram os jogos lançados pela The *Pokémon Company* para as consolas de jogos da Nintendo, sempre com a mesma premissa. Contudo, em 2015 foi anunciado o primeiro jogo da franquia a levar essa mesma premissa para dispositivos móveis: *Pokémon GO*, resultado de uma colaboração entre a The *Pokémon Company*, a Nintendo e a Niantic Labs, uma *start-up* pertencente à Google. Trata-se de um videojogo *location-based* otimizado para *smartphones*, no qual, graças à tecnologia de realidade aumentada, é possível transpor para os ecrãs destes dispositivos o mundo real e misturá-lo com criaturas virtuais. O jogo saiu em 2016 e foi, instantaneamente, um enorme sucesso – atualmente, já conta com mais de 1 bilhão de *downloads*. Por essa mesma razão, continua, até hoje, a ter milhões de jogadores por todo o mundo, e deu azo à criação de inúmeras comunidades locais, e não só – várias são as comunidades globais com jogadores de diversas nacionalidades, criadas através de fóruns de discussão *online* ou redes sociais. Segundo os ensinamentos de Etienne Wenger (2002), essas comunidades – quer locais, quer internacionais – podem ser caracterizadas como comunidades de prática, pela partilha de informação constante entre os seus membros, um objetivo comum que os une e os problemas que, em conjunto, procuram resolver. Tratando-se de um videojogo *location-based*, o jogador deve mover-se para conseguir jogar – certos eventos *in-game* pressupõem que o mesmo se desloque a certos locais para prosseguir no jogo. Esta dinâmica dos videojogos *location-based* tornou-os um problema ao existir uma pandemia a nível mundial – a socialização e comunicação entre jogadores, a necessidade da jogabilidade no exterior, e o sentimento de *FOMO* (*Fear of Missing Out* – o medo de perder algo ou alguma coisa se não participarem) demonstraram-se potenciais motivações para os jogadores mais dedicados saírem de casa, e, conseqüentemente, tornarem-se ameaças à saúde pública, como apontado por Laato, Islam e Laine (2020).

Neste contexto, e tendo em consideração a situação pandémica que prendeu a população nas suas casas e tornou imperativo o distanciamento social, torna-se interessante e

pertinente compreender as medidas pensadas quer pela empresa que desenvolveu o jogo, quer pela própria comunidade de jogadores de jogos *location-based* para ultrapassar as implicações que surgiram com a pandemia. O principal conceito do jogo e a própria missão da Niantic – utilizar a tecnologia para enriquecer a nossa experiência como seres humanos no mundo físico – foram postos em causa nestes últimos tempos. Deste modo, ao longo da presente dissertação foi efetuada pesquisa com o intuito de compreender o que foi suprarreferido através de revisão bibliográfica e com recurso ao estudo de caso citado previamente.

O estudo de caso desenvolveu-se através do estudo aprofundado do grupo de *Facebook* da comunidade suprarreferida (a via de comunicação escolhida pelos membros) e através de entrevistas de carácter semiaberto a vários jogadores pertencentes à mesma. Por essa razão, deve reforçar-se que as informações presentes nesta dissertação e as conclusões alcançadas dizem respeito a uma comunidade local, contudo é possível que os resultados atingidos sejam similares às restantes comunidades espalhadas por todo o mundo.

A estrutura desta dissertação desenvolve-se em sete capítulos. Os três primeiros capítulos prendem-se com a contextualização de comunidades, aplicações *location-based* e o jogo *Pokémon GO*. O capítulo quarto diz respeito à incidência direta da pandemia de COVID-19 no jogo referido, buscando compreender a forma como a desenvolvedora do mesmo lidou com uma situação extremamente fora do normal e que contraria, por completo, os seus ideais. Nos três capítulos seguintes foi desenvolvido todo o estudo de caso, sendo que a metodologia do mesmo está descrita no capítulo quinto. No sétimo e último capítulo são apresentados os resultados da pesquisa efetuada, assim como as conclusões alcançadas com as entrevistas que foram realizadas.

AS COMUNIDADES DE PRÁTICA

O ser humano sempre teve a necessidade de se sentir parte de uma comunidade, dando origem ao termo *“sense of community”*, que em tradução literal se desdobra em “sentimento de comunidade”. Contudo, Alfred P. Rovai (2002), no seu artigo *“Sense of community, perceived cognitive learning, and persistence in asynchronous learning networks”*, refere a contradição entre a existência de bastante literatura acerca deste tema e a falta de unanimidade aquando da atribuição de uma definição ao termo (Rovai, 2002). No esforço de arranjar um significado, Rovai cita Unger e Wandesman (1985) que definem o “sentimento de comunidade” como “sentimentos de adesão e pertença e partilha de laços socio-emocionais” (Unger & Wandesman *apud* Rovai, 2002, p. 3), enquanto Sarason (1974) identifica características deste sentimento, tais como “a perceção de semelhança com os outros, e interdependência reconhecida com os outros, uma vontade de manter essa interdependência... o sentimento de que é parte de uma estrutura confiável maior e estável” (Sarason *apud* Rovai, 2002, p. 3).

Rovai (2002) cita, também, a definição atribuída por McMillan e Chavis (1986) a “comunidade”:

*“a feeling that members have of belonging, a feeling that members matter to one another and to the group, and a shared faith that members' needs will be met through their commitment to be together.” (McMillan & Chavis *apud* Rovai, 2002, p. 3)*

Em suma, o autor conclui que as variadas definições que estudou permitem identificar os elementos essenciais, e comuns, numa comunidade, independentemente da estrutura e objetivo da mesma: conexão, confiança e interdependência mútua entre membros da mesma, interatividade e partilha de valores e objetivos (Rovai, 2002).

Esta necessidade intemporal de sentimento de pertença a uma comunidade, combinada com a necessidade de aprender e ensinar com os seus pares, deram origem ao que atualmente conhecemos como “comunidades de prática” – termo que foi formalizado por Lave e Wenger, em 1991, apesar de dizer respeito a algo já existente há bastante tempo. De acordo com Etienne Wenger (2002), as comunidades de prática definem-se como

grupos de pessoas que partilham uma preocupação, um conjunto de problemas ou interesse por um assunto, e que, interagindo de forma contínua, partilham o seu conhecimento entre si, aprendendo e ensinando simultaneamente. Os membros constituintes de um grupo podem nem conviver diariamente, podem estar em lados opostos do mundo, mas entendem o valor do conhecimento mútuo e da partilha de informação, identificam-se entre eles, e, eventualmente, tornam-se numa comunidade de prática (Wenger *et al.*, 2002). Wenger-Trayner (2015) reforça no seu *website* que nem todas as comunidades podem ser consideradas “comunidades de prática”, e cita três aspetos fundamentais para que tal caracterização possa ser aplicada: o domínio – o que interliga os seus membros, o interesse que partilham em comum, a competência coletiva; a comunidade – a partilha de informações, a relação entre os membros e a interação e aprendizagem conjunta; e a prática – a partilha de impressões e experiências pessoais que, inconscientemente, podem ser uma mais-valia para outros indivíduos participantes na comunidade (Wenger-Trayner & Wenger-Trayner, 2015).

“It is the combination of these three elements that constitutes a community of practice. And it is by developing these three elements in parallel that one cultivates such a community.” (Wenger & Wenger-Trayner, 2015)

Wenger (2010, p. 179) defende que “uma comunidade de prática por si mesma pode ser vista como um sistema social simples. E um sistema social complexo pode ser visto como constituído por comunidades de prática interligadas” e que “uma comunidade de prática pode ser vista como um sistema de aprendizagem social”. Um sistema social pressupõe a existência de um líder ou organizador. Porém, os membros deste sistema social simples que são as comunidades de prática, segundo Wenger (2010), podem ser caracterizados consoante três níveis distintos, usualmente observados, que se prendem com a participação de cada membro na comunidade:

- o “núcleo” – um reduzido número de indivíduos (entre 10% a 15% do total de membros) que se mostram ativos regularmente em discussões ou debates, de forma pública, que participam em projetos da comunidade, e que podem ser considerados o “coração” da mesma. Em suma, são os membros que fazem a comunidade “viver”, e, ao longo do tempo, tornam-se parte da liderança da mesma;

- o “grupo ativo” – membros que se mantêm externos ao “núcleo e que participam ocasionalmente na comunidade, ou seja, são ativos, mas não com a regularidade ou intensidade dos membros pertencentes ao nível superior. É, também, um nível com poucos elementos, do qual fazem parte apenas 15% a 20% do número total de membros da comunidade;
- os “membros periféricos” – membros que fazem parte da comunidade, porém pela sua escassa participação, consideram-se externos aos dois níveis acima citados. Estes tendem a abster-se de contribuir, limitando-se a observar as interações existentes na comunidade. Diversas podem ser as razões para esta falta de participação, mas, como foi observado pelo autor, membros que são periféricos numa comunidade podem vir a tornar-se membros ativos, ou até parte do núcleo, de outras comunidades (Wenger, 2010).

Wenger *et al.* (2002) acrescentam ainda que, por vezes, podem existir pessoas exteriores à comunidade, mas que mostram interesse na mesma, estando, portanto, fora destes três níveis.

As novas tecnologias permitiram ao ser humano alargar as interações além das limitações geográficas. Com a globalização e a evolução das tecnologias da informação e da comunicação, também as comunidades evoluíram e passaram a ser suportadas por meios mais digitais, através de diversas ferramentas que foram surgindo e permitindo a aproximação das pessoas, independentemente da distância física que as separaria – nomeadamente, *softwares*, salas de conversação, ou redes sociais. Com recurso às diversas ferramentas que a evolução tecnológica trouxe, comunidades *online* foram sendo criadas ao longo do tempo, através de *wikis*, salas de conversação, serviços de mensagens instantâneas ou blogs (Doughty & O’Coill, 2008).

Uma comunidade online, assim como uma comunidade tradicional, tem como propósito aproximar as pessoas, que se conectam através de pontos de interesse comuns entre elas (Preece *apud* Maloney-Krichmar *et al.*, 2002). Preece (2002) considera quatro pontos essenciais como pilares de uma comunidade *online*: as pessoas – procuram satisfazer as suas necessidades de socialização ou pôr em prática papéis de liderança ou moderação através da interação social; um propósito partilhado – um interesse ou necessidade, a

partilha de informação, ou um serviço que provém à comunidade uma razão para que esta exista; políticas – sob a forma de suposições tácitas, rituais, protocolos, regras e leis que orientam as interações entre indivíduos; sistemas informáticos que servem de apoio e mediação à interação social e facilitam o sentimento de união entre os indivíduos (Preece *apud* Maloney-Krichmar *et al.*, 2002).

As comunidades nos videojogos

Desde cedo os jogadores de videojogos perceberam ser essencial a comunicação entre eles, e, deste modo, dá-se o conseqüente aparecimento de comunidades *online* cujo foco são os videojogos. Uma das funções das comunidades *online* de jogadores – provavelmente a mais crucial – é a troca de opiniões, ideias e ensinamentos. Estas funcionam como um importante mecanismo de enculturação para novos, e antigos, jogadores (Steinkuehler, 2004), assim como um meio de integração.

Os membros deste tipo de comunidades procuram que haja facilidade em comunicar e partilhar informação entre si, e, como apontado pelos autores Mark Doughty e Carl O’Coill (2008), estes escolhem o modo de interação que melhor se adequa a eles – ferramentas como *softwares* de conversação (*Discord, Telegram, etc...*) ou redes sociais (*WhatsApp, Facebook, etc...*) tendem a ser as escolhas dos jogadores por se enquadrarem mais no perfil dos mesmos. Também existem videojogos com salas de *chat* inseridas no próprio jogo, assim como outros métodos de comunicação, não sendo necessária a utilização de ferramentas externas ao mesmo. Como referido pelos mesmos autores, durante o desenvolvimento de um produto – e até após esse passo – os benefícios que uma comunidade pode trazer são variados. O maior benefício, como já referido previamente, e como irá ser perceptível mais à frente na dissertação, é o *feedback* da comunidade, que permite trazer novos pontos de vista ao produto, melhorá-lo e, conseqüentemente, atrair novos utilizadores para o produto, neste caso, mais jogadores para os videojogos (Doughty & O’Coill, 2008).

Um bom exemplo da importância da interação entre jogadores desenrola-se no género MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*): requer bastante interação num mundo virtual *online*, porém pouca interação social no mundo real. Neste género de

videojogos, os utilizadores devem colaborar entre eles e trabalhar como uma equipa, pois existem tarefas que requerem capacidades específicas de certas personagens para serem completadas. Este tipo de situações fomenta a interação e comunicação entre jogadores (Griffiths *et al.*, 2011).

Um estudo de caso desenvolvido em 2011 junto de 912 jogadores de jogos MMORPG, espalhados por quarenta e cinco diferentes países, revelou que cerca de três quartos dos inquiridos consideram que fizeram bons amigos com este género de jogos, porém a percentagem é relativamente mais baixa (55.4% dos inquiridos do sexo feminino e 37.6% do sexo masculino) quando questionados se estariam dispostos a conhecerem no mundo real os amigos que fizeram *online*. Quase metade dos jogadores questionados revela que consideram os amigos *online* tão confiáveis como os amigos da vida real. Os autores deste estudo concluem que os jogos MMORPG tendem a ser bastante sociáveis e interativos, nomeadamente *online* (Griffiths *et al.*, 2011). Por pertencerem a uma comunidade *online* de jogadores, estes, sem se aperceberem, desenvolveram relações entre eles.

Um dos primeiros registos da existência de comunidades de jogadores resulta do videojogo *Habitat*, criado por Chip Morningstar e F. Randall Farmer, lançado em 1987 pela Lucasfilm Games, uma subdivisão da produtora LucasArts Entertainment Company, em parceria com a Quantum Computer Services. Este jogo foi um dos primeiros a oferecer um ambiente *multiplayer* em larga escala, no mundo virtual de *Populopolis*, onde os jogadores podiam comunicar, interagir, ter um emprego, apaixonar-se, ser o governo ou manifestar-se contra ele – em suma, ter uma vida alternativa, sempre sob a forma de avatares (figuras animadas que representam o jogador dentro do jogo).

Morningstar e Farmer (1990) citaram dois exemplos de ações por parte de comunidades de *Habitat*, que ocorreram dentro do jogo *online*. O primeiro exemplo trata-se de grupos de jogadores que se juntaram e que, de algum modo, criaram equipas de dança, no ambiente virtual. Com recurso a movimentos coordenados dos seus *avatares*, os jogadores ensaiavam regularmente e tinham concursos mensais com júris compostos pelos restantes utilizadores do jogo – os criadores salientam que toda esta ação foi feita sem interferência externa. O segundo exemplo prende-se com um *bug* (erro na programação de um *software*) existente no jogo. Diversos jogadores aproveitaram de forma abusiva este erro, o que lhes permitiu que amealhassem milhares de *tokens*

(moeda do jogo) de forma indevida, antes do problema ser reconhecido pelos administradores do jogo. Eventualmente, o problema foi resolvido, mas, ao tratar-se de um mundo complexo virtual, a economia do mesmo já estava danificada. Ao aperceberem-se desse problema, que afetava todos os jogadores, aqueles que exploraram o erro de programação uniram-se e, voluntariamente, devolveram uma grande quantidade de *tokens* adquiridos indevidamente, o que permitiu que fosse dividida de forma justa pela comunidade.

Nessa altura, início da década de 90, os videojogos encontravam-se extremamente longe do nível em que se encontram hoje. Porém, os criadores de *Habitat* entenderam que as comunidades *online* – à data, apelidadas de “comunidades eletrónicas” – fariam parte do futuro dos videojogos e do ciberespaço, desde que mostrassem capacidade de adaptação e que, no futuro, o sentimento de comunidade seria a característica mais importante do ciberespaço.

“We think that the most important feature of the future Global Cyberspace network will be the sense of community. A sense of place requires not only persistent locations to make it possible, and economic systems to provide some means of determining the value of things in it, but communities of people to give it life. People want to interact with other people who are interested in the same things that they are.” (Farmer et al., 1994, p.3)

Outro marco na história do desenvolvimento de comunidades nos videojogos é o jogo de computador *Doom*, como referido no artigo *Online Gaming*, escrito por Jorge Peña (2016), professor de comunicação na Universidade da Califórnia. Este jogo do género *first-person-shooter* (tiro em primeira pessoa, em tradução literal) incluiu a jogabilidade competitiva em rede e permitiu aos jogadores modificarem o jogo em diversos aspetos, oferecendo-lhes, por exemplo, a hipótese de desenvolverem os seus próprios mapas. As características citadas deste videojogo possibilitaram a ascensão de comunidades em rede de jogadores (Peña, 2016).

No mesmo artigo, o autor cita Klimtt e Hartman (2008) para listar quatro formas de comunicação interpessoal entre jogadores: com desconhecidos; entre jogadores que se organizam em grupos (como as comunidades); entre jogadores membros de equipas

existentes dentro do jogo em si; e entre jogadores que já nutriam uma relação prévia (como familiares, amigos, etc...) (Klimmt & Hartman, 2008 *apud* Peña, 2016). A primeira forma referida por Peña pode, eventualmente, levar à segunda forma, sendo que, ao longo do tempo, a relação entre jogadores pode evoluir de “desconhecidos” para “grupos organizados”, ou “comunidades”.

AS APLICAÇÕES LOCATION-BASED

As aplicações móveis *location-based* (baseadas em localização, em tradução literal) são aplicações para dispositivos móveis que utilizam a tecnologia GPS dos mesmos e conexão à internet. Neste tipo de aplicações existem informações digitais específicas associadas a locais físicos, que são acessíveis através da interação do utilizador com a *app*, quando este se encontra em alcance do local real (de Souza e Silva, A., & Hjorth, 2009). No caso de videojogos *location-based*, que “transformam” o mundo real num tabuleiro de jogo, existe a necessidade de os jogadores se moverem fisicamente para originar algum tipo de impacto no jogo, promovendo, deste modo, a exploração do ambiente que os rodeia, a atividade física, a redução do sedentarismo e o contacto social (Laato *et al.*, 2020).

O primeiro jogo *location-based* – *BotFighters* – data de 2001, e foi criado pela empresa sueca It’s Alive. Apesar do conceito por detrás de *BotFighters* ser em tudo similar aos atuais jogos deste género, o modo de funcionamento era muito diferente, em grande parte pelos recursos disponíveis na altura. A premissa era, em jeito de combate, derrotar outros jogadores que estivessem nas proximidades, através do envio de um SMS – o jogador criava um avatar no *website* do jogo, que seria, posteriormente, descarregado para o telemóvel do utilizador, e depois poderia, sempre através do envio ou receção de SMS, saber onde se encontravam outros jogadores, disparar contra eles, etc... Uma segunda versão do jogo foi lançada em 2005, já com uma interface gráfica que permitia aos jogadores verem avatares de outros jogadores no ecrã do telemóvel (de Souza e Silva, 2008; Sotamaa, 2002 *apud* de Souza e Silva, A., & Hjorth, 2009).

Apesar de já existirem há cerca de 20 anos, o sucesso e interesse neste género de videojogos surgiu recentemente, e diversos estudos já comprovaram que estes levaram os jogadores a alterarem as suas rotinas diárias e a aumentarem o tempo que despendiam em caminhadas e noutra tipo de atividades no exterior, tendo essa sido provada como uma das principais razões que levam as pessoas a jogar jogos *location-based*. Contudo, outras duas teorias são apontadas como razões para justificar o sucesso deste tipo de videojogos: a descoberta de novos espaços por parte dos jogadores, e a exploração mais pormenorizada e atenta de áreas que lhes são familiares (Tonetto *et al.*, 2021).

Por se tratar de algo em que a interação e cooperação social possuem papéis importantes, inevitavelmente têm surgido comunidades de prática constituídas por jogadores deste género de videojogos. Como referido no artigo "*Identity, Safety, and Information Management within Communities of Practice in Location-based Augmented Reality Games: A Case Study of Ingress*", estas comunidades permitem aos jogadores desenvolverem "mecanismos e normas para recrutamento, formação, *coaching*, comportamento de informação, privacidade, segurança, e comportamento no jogo" (Windleharth *et al.*, 2020, p. 1).

Sublinha-se o que foi apontado por Majgaard e Larsen (2017) – este género de jogos prevê a conexão entre jogadores enquanto jogam no mundo real, apresentando um cenário diferente ao passado nos videojogos habituais, em que os jogadores, geralmente, não conhecem, veem ou ouvem as pessoas com quem jogam. Isto leva a que seja necessário mencionar um aspeto bastante importante que urge em ser abordado: a segurança dos jogadores. Por se tratar de jogos nos quais a localização real do jogador é um fator imperativo, a segurança deste pode estar em causa em diversas ocasiões. Além da questão da proteção relativa ao local onde se encontram, e aos dados passíveis de serem partilhados, os autores do artigo mencionaram dois pontos relevantes: os jogos *location-based* são jogados em dispositivos móveis de gama média/alta, o que pode levar a assaltos, e, ao incentivarem à exploração, os jogadores podem ser conduzidos a locais desconhecidos e/ou perigosos (Windleharth *et al.*, 2020). Neste aspeto, uma comunidade de prática também pode levar a uma jogabilidade em segurança através do desenvolvimento de práticas sociais ajustadas entre os membros. De acordo com o estudo conduzido por Windleharth, Schmalz, Peterson e Ha Lee (2020), o comportamento dos jogadores perante a sua segurança e privacidade adapta-se tendo em conta características pessoais como identidade e habilidade (socioeconómica, física, mental e psicológica). Uma atitude comum, observada pelos autores, que acontece com regularidade nas comunidades de prática de jogadores de videojogos, com intuito de prevenir potenciais ameaças à segurança dos seus elementos, é a rejeição, ou até expulsão, de membros com constante má conduta, ou de jogadores problemáticos.

Além de comunidades de prática locais, os jogadores também podem trocar impressões e trabalhar em conjunto para benefício de uma comunidade a nível global. Tomemos

como exemplo o jogo *Pokémon GO* (contextualizado no próximo capítulo), que é o principal objeto de estudo desta dissertação. Como observado no artigo “*Impact of Location-based Augmented Realty Games on People’s Information Behavior: A Case Study of Pokémon GO*”, escrito em 2017 por Ha Lee, Windleharth, Yip e Schmalz, existem projetos *crowdsourced* por todo o mundo desenvolvidos por jogadores com o intuito de ajudar os seus pares. São apontados como exemplos os mapas colaborativos onde jogadores são livres de indicar a presença de elementos do jogo comuns a todos os utilizadores, num ato de entreaajuda. Como sublinhado pelos autores, esta forma de colaboração e partilha de informação é única ao jogo *Pokémon GO* (Jin Ha Lee *et al.*, 2017). Também presente em outros videojogos *location-based*, mas não só, existem locais *online* – desde fóruns de discussão a páginas em redes sociais – onde os jogadores podem trocar opiniões e informações entre si, sem estarem reduzidos à sua comunidade local ou jogadores mais próximos fisicamente.

No panorama pandémico que se vive atualmente, os videojogos *location-based* têm tido um papel importante no que concerne à saúde dos jogadores, nomeadamente no campo da saúde mental. Por outro lado, os jogos deste género podem provocar ajuntamentos, diminuindo o distanciamento social recomendado pelas autoridades de saúde mundiais, o que leva a um sério risco de propagação da COVID-19. Os jogadores, ao gostarem deste tipo de jogos, tendem a sentir que podem perder ou deixar de participar em algo caso deixem de jogar momentaneamente – a este fenómeno dá-se o nome de Síndrome de FOMO – e, deste modo, continuam a sair à rua e a juntar-se (Laato *et al.*, 2020).

Como referido anteriormente, os jogos *location-based* atingiram um elevado nível de sucesso nos últimos anos, e a desenvolvedora Niantic Labs é responsável pela criação de alguns dos videojogos *location-based* mais jogados no mundo, inclusive *Pokémon GO* que é, de momento, o jogo deste género de maior sucesso a nível mundial, e o objeto de estudo desta dissertação.

O JOGO POKÉMON GO

Niantic Labs

Niantic Labs é uma empresa criadora de videojogos cuja missão é aproximar o jogador do mundo real através da realidade aumentada, enquanto incentivam ao exercício físico, à exploração e à interação social. De acordo com a informação disponível no *website* da empresa (<https://www.nianticlabs.com/en/about>), a sua história remonta a 2001, quando uma pequena equipa composta por informáticos, cartógrafos e investigadores de IA criou um *software* chamado *Keyhole* – um programa de computador, pioneiro na altura, que permitia ao utilizador “viajar” pelo mundo através da manipulação de mapas 3D do planeta – que viria a ser comprado pela Google, em 2004, e renomeado *Google Earth*. Nos anos que se seguiram, até 2009, o foco principal da equipa responsável pelo *Keyhole* continuou a ser a exploração e modelação 3D do nosso planeta, mas não só, dando origem a diversas ferramentas da Google, tais como o *Google Maps*, o *Street View* ou o *SketchUp*, entre outras. Em 2010, a Niantic Labs nasceu, oficialmente, como uma *start-up* da Google, com o objetivo de desenvolver um novo estilo de *gameplay* em dispositivos móveis, que assentava em três pilares: exploração e descoberta de novos locais, exercício físico e interação social no mundo real.

A partir desse ano, várias foram as aplicações criadas pela Niantic, sempre com a missão de combinar o mundo virtual com o mundo real, com recurso à tecnologia de realidade aumentada. Em 2012, a empresa lançou duas aplicações: *Field Trip* – uma *app* que se assemelhava a um “guia turístico” virtual, levando o utilizador a explorar e descobrir o mundo à sua volta – e *Ingress*, o primeiro videojogo *location-based* da empresa, que transformou o jogador num explorador e o mundo num território por explorar. Em 2015, a Niantic Labs tornou-se independente, e foi anunciado o desenvolvimento do jogo *Pokémon GO*, resultado de uma colaboração com a *The Pokémon Company* e com a Nintendo. Este foi lançado em 2016 e logo se tornou um sucesso mundial.

Na sequência do sucesso resultante da colaboração com a *The Pokémon Company* e a Nintendo, os anos seguintes foram anos muito ocupados para a Niantic, com inúmeras coisas a acontecerem: parcerias cujo objetivo era promover o envolvimento cívico em comunidades locais nos Estados Unidos, através de experiências de realidade aumentada;

eventos presenciais de *Pokémon GO*, que atraíram milhares de pessoas a vários países, apoiando o turismo e a economia locais; e aquisição de pequenas empresas focadas nas comunidades, em experiências multijogador e em tecnologias relacionadas com realidade aumentada e dispositivos móveis. Em 2019 foram lançados dois jogos: *Harry Potter: Wizards Unite*, um jogo desenvolvido em colaboração com a Warner Bros. Interactive Entertainment e a WB Games, baseado no mundo fantástico da saga *Harry Potter*, no qual a empresa inseriu novas funcionalidades experimentais (que será desligado no fim de janeiro de 2022), e *Ingress Prime*, um *reboot* do primeiro jogo criado pela Niantic (*The Niantic Story*, 2015). Mais recentemente – novembro de 2021 – foi lançado o jogo *Pikmin Bloom*, também em colaboração com a Nintendo, e aguarda-se o lançamento do jogo *Transformers: Heavy Metal*, que se encontra, à data da redação desta dissertação, em fase de testes (*Niantic and Nintendo Partner Together to Create New Mobile Apps*, 2021). Entretanto foi cancelado um jogo baseado no jogo de tabuleiro *Catan*, que esteve em fase de testes também ao longo de 2021. Todos estes títulos são videojogos *location-based*, tornando-se perceptível a entrega e compromisso da empresa à sua missão.

Desde o pequeno ecrã de um GameBoy até ao ecrã de um smartphone

O ano de 2021 é, decerto, um grande ano para a empresa The *Pokémon Company*: celebra-se o 25º aniversário desta franquia que tem como princípio capturar bichos virtuais. Já passaram mais de 25 anos desde que Satoshi Tajiri, um designer de videojogos japonês, se baseou num *hobby* de criança, em que passava horas a apanhar toda a variedade de insetos, para criar um videojogo que permitisse recriar esse mesmo *hobby*, mas de um modo mais competitivo. Assim, em fevereiro de 1996, nasceram, no Japão, os primeiros jogos da franquia *Pokémon*: *Pokémon Green* e *Pokémon Red* (viriam a ser lançados dois anos mais tarde, nos Estados Unidos da América, com os nomes *Pokémon Blue* e *Pokémon Red*). Os jogos venderam milhões de cópias, o que fez de *Pokémon* um enorme sucesso até aos dias de hoje, com milhões de fãs de todos os géneros, idades, nacionalidades, ou classes sociais, e sempre com novas pessoas a sonharem tornar-se “*treinadores Pokémon*” na vida real (Madnani, 2016).

Ao longo dos anos muitos títulos da franquia foram lançados, as mecânicas de jogo atualizadas, os gráficos melhorados, mas sempre com a mesma premissa: capturar

bichinhos virtuais, treiná-los, e fazer o jogador tornar-se no melhor *treinador* da região em que cada um dos jogos tem lugar. Contudo, em 2015 foi anunciado o jogo que viria a tornar o sonho de milhões de fãs, realidade: *Pokémon GO*, que foi lançado no verão de 2016 e logo se tornou um sucesso imediato. Este jogo, resultado de uma colaboração entre a Niantic Labs, a The *Pokémon Company* e a Nintendo, prometia tornar cada um dos fãs da franquia *Pokémon* no “*treinador Pokémon*” que sempre desejaram ser. Com recurso à realidade virtual e ao GPS dos dispositivos móveis, as três empresas procuraram trazer os bichinhos virtuais para o mundo real através dos *smartphones* e *tablets*, desafiando os jogadores a saírem de casa e explorarem o mundo lá fora, promovendo também, deste modo, o exercício físico e a socialização entre as pessoas. Assim, no verão de 2016 um “vírus” chamado *Pokémon GO* “infetou” milhões de telemóveis ao redor do mundo e fez multidões andarem pelas ruas, a olharem para os pequenos ecrãs que sempre tiveram na palma das mãos, observando-se facilmente o enorme sucesso mundial que o jogo rapidamente teve, com mais de 1 bilião de downloads (*The games redefining our reality*, 2015).

Ao entenderem o potencial do jogo que tinham criado, e a enorme comunidade internacional que se gerou à volta do mesmo, as três empresas promoveram, até 2019, enormes eventos presenciais um pouco por todo o mundo. Os eventos marcados para 2020 foram cancelados devido à pandemia de COVID-19, mas nos últimos meses já ocorreram novos eventos no Reino Unido e nos Estados Unidos da América, sempre com a segurança necessária.

O jogo Pokémon GO

“With Pokémon GO, players can explore their neighborhoods and cities to find wild Pokémon. They can discover and catch hundreds of Pokémon, take Pokémon into battle, collect items, hatch and train new Pokémon, and more.” (Frequently Asked Questions, 2016)

Apesar de só ter sido lançado em 2016, a premissa deste jogo para dispositivos móveis mantém-se fiel aos jogos originais: “capturar” *Pokémon* – avatares virtuais sob a forma de

criaturas. Contudo, este jogo mistura o mundo virtual com o mundo real. O jogador deve jogar com recurso a itens obtidos em *PokéStops*, e batalhar para conquistar *ginásios* – locais *in-game* onde os jogadores podem testar os seus *Pokémon* – ou em *raids* – momentos do jogo que envolvem derrotar em equipa, ou sozinho, um *Pokémon* mais forte ou raro que “invadiu” um *ginásio* (*The Pokémon GO Development Team, 2016*). Estes locais virtuais – *PokéStops* e *ginásios* – são pontos de interesse do mundo real que, ao serem transpostos para o mapa do jogo, são convertidos em locais acessíveis pelo jogador. Com isto, compreende-se a necessidade de jogar no exterior, pois o progresso no jogo depende disso mesmo.

O jogo funciona por um sistema de níveis, e ao chegar a nível 5 o jogador é convidado a escolher uma de três diferentes equipas: *Instinct*, *Mystic* ou *Valor*. Os jogadores, através do controlo dos *ginásios*, podem obter diariamente até cinquenta *pokécoins* (moeda virtual do videojogo) para terem acesso a mais itens, entre outras coisas, mas também existe a possibilidade de comprar mais *pokécoins* com dinheiro real. Em poucas situações a escolha da equipa irá influenciar o modo de jogo do jogador, mas as situações mais importantes são o acesso aos *ginásios* (que serão controlados por uma equipa em particular), e, por consequente, às *pokécoins* gratuitas, e a ajuda dos “colegas de equipa” no decorrer de *raids*. Logo aqui compreende-se uma noção de comunidade, ao permitir ao jogador fazer parte de uma equipa e, deste modo, ter colegas da mesma equipa, com quem pode contar para o ajudar a progredir no jogo. Entre outras mecânicas, além das suprarreferidas, mais recentemente foram adicionadas novas funcionalidades mais sociais como batalhas e trocas entre jogadores, assim como o aumento do nível máximo de um jogador até nível 50 – até há pouco tempo, o limite era o nível 40.

A vertente social e comunitária do videojogo

Como previamente citado, a Niantic aposta numa vertente social em todos os jogos que desenvolve, e em particular no videojogo *Pokémon GO* a comunidade e o contacto com outros jogadores é uma parte extremamente importante em toda a experiência de jogo. Aquando do lançamento do videojogo, foi notável a ausência de um tutorial rico, que deveria ter sido providenciado pela empresa. Porém, esta pode considerar-se uma ação

propositada para incentivar aos jogadores a aprenderem enquanto jogam. A falta de informação acerca de como jogar foi colmatada, nos primeiros meses após o lançamento, com a criação de fóruns online dedicados ao jogo, mapas comunitários, aplicações para dispositivos móveis e guias *online* (Majgaard & Larsen, 2017). Deste modo, foram-se desenvolvendo comunidades de prática, um pouco por todo o mundo, de variadas dimensões. Atualmente, existem muitos *websites* e páginas em rede sociais dedicados exclusivamente a *Pokémon GO*, criados por fãs do jogo com o intuito de ajudar outros jogadores em diversos aspetos. Talvez o maior exemplo seja o vivido na rede social *Reddit*, onde existem vários subfóruns inteiramente dedicados a *Pokémon GO*, dos quais se destacam os subfóruns “*Pokémon GO - Discover Pokémon in the Real World!*”, com mais de 3 milhões e 400 mil membros, e “*Pokémon GO's Largest Grassroots Network: The Silph Road*”, com mais de 722 mil membros (em novembro de 2021).

No primeiro ano de existência do videojogo poucas eram as mecânicas que exigiam, ou incentivavam, o contacto com outras pessoas, sendo a mais flagrante a existência de *lure modules* – um item virtual que, quando colocado em *PokéStops*, atrai mais *Pokémon* que ficam acessíveis ao jogador que o ativou, mas também a jogadores que estejam perto, beneficiando, deste modo, todos os jogadores que estejam no raio de interação com a *PokéStop* em causa (Figura 1).

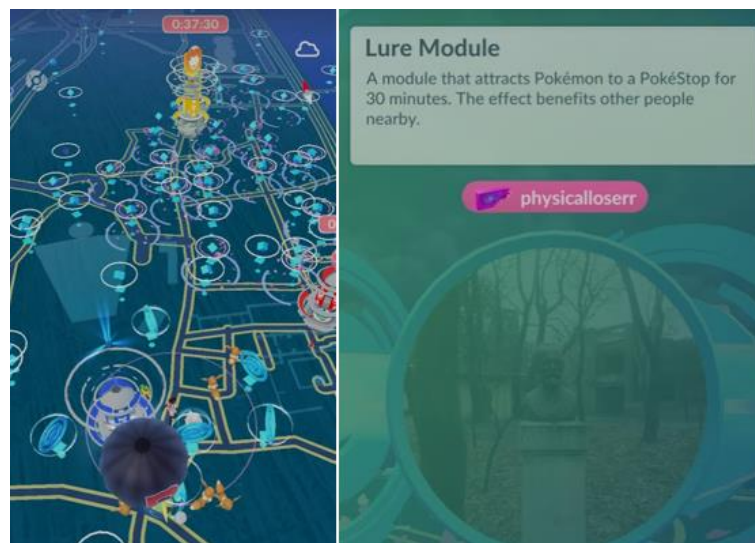


Figura 1 - Exemplo de jogo em comunidade (colocação de lure modules)

No verão de 2017 foi implementada no jogo uma mecânica que veio amplificar a importância de jogar em comunidade: os *raids* que, como explicado previamente, são batalhas que ocorrem em *ginásios* contra *Pokémon* mais fortes ou raros, que podem ser realizadas a solo ou com a ajuda de outros jogadores. No caso de a batalha ser bem-sucedida, os jogadores participantes na *raid* são recompensados com itens especiais e com a hipótese de capturar o *Pokémon* derrotado. As *raids* dividem-se em quatro níveis de dificuldade: nível 1, nível 3, nível 5 e *Mega Raids*. Quanto mais elevado o nível de dificuldade, mais forte é o *raid boss*, logo mais jogadores serão necessários para o derrotar, sendo que os dois primeiros níveis são usualmente realizados por *treinadores* que jogam sozinhos. Existe, além das *raids* citadas, um outro género de *raid* chamada *EX Raid* – algo mais exclusivo, acessível apenas através de um convite conseguido através da participação em *raids* em *ginásios* pré-determinados, ou através da partilha desse mesmo convite entre jogadores (*The Pokémon GO Team*, 2017) – porém, por darem azo a ajuntamentos, de momento as *EX Raid* encontram-se desativadas devido à crise pandémica, não havendo previsão para o regresso desta funcionalidade ao jogo. Ambos os géneros de *raids* são aspetos de *Pokémon GO* no qual a coordenação de jogadores, dentro de uma comunidade, é essencial, pois o sucesso de um jogador depende dos restantes participantes, tornando-se, deste modo, um objetivo em comum. À data da redação desta dissertação não existe qualquer forma de comunicação direta entre jogadores inserida no próprio videogame, pelo que os jogadores recorrem a ferramentas externas – redes sociais ou *apps* de comunicação – para coordenar as *raids*, incluindo o *ginásio* onde terá lugar, a que horas iniciarão a *raid* ou para perceberem o número de jogadores participantes, os seus níveis, entre outras coisas (Bhattacharya *et al.*, 2019). Porém, a Niantic Labs já desenvolveu uma ferramenta de *chat* para os seus jogos, e esta encontrava-se em fase de testes no jogo *Catan: World Explorers*, que foi, entretanto cancelado. No jogo *Ingress* os jogadores já têm a possibilidade de comunicar com a sua equipa *in-game*, através de uma sala de *chat* interna.

Em junho de 2018 surgiram novas mecânicas de jogo em que era imperativa a interação com outras pessoas. De forma a tornar *Pokémon GO* ainda mais social, a Niantic implementou novos recursos, alguns inspirados diretamente nos jogos originais da franquia: a possibilidade de adicionar outros jogadores a uma lista restrita de “amigos”, o

envio de presentes, e trocas de *Pokémon* entre *treinadores*. Através de um código numérico exclusivo a cada conta, um jogador pode adicionar outras pessoas a uma lista – com um limite de, atualmente, até quatrocentas pessoas – e, ao longo do tempo, aumentar o nível de amizade através de interações diárias, o que irá desbloquear alguns bónus para os dois *treinadores*. Ao estarem adicionados mutuamente, os jogadores podem, assim, trocar presentes virtuais (obtidos nas *PokéStops*) e trocar *Pokémon* entre si, tal como nos jogos originais.

Outro aspeto comunitário de *Pokémon GO* prende-se com o mapa utilizado pelo jogo, pois este pode ser modificado pelos jogadores, apesar de limitados a certos aspetos. Localizações físicas do mundo real são consideradas “pontos de interesse” nos jogos produzidos pela Niantic Labs, e no caso do *Pokémon GO* são transpostas para o videogame em forma de *PokéStop* ou de *ginásio*. Existem diversas formas de manipular a jogabilidade e o jogo, nomeadamente através da submissão de novos pontos de interesse por parte dos jogadores, movimentação dos pontos de interesse já existentes, ou a manipulação da ferramenta *OpenstreetMap* – um mapa *online* colaborativo, desenvolvido por uma comunidade de mapeadores voluntários – que serve de base ao mapa do videogame.

Das três maneiras de manipular o mapa de jogo referidas, apenas as duas primeiras – submissão de novos pontos de interesse e manipulação de pontos de interesse já existentes – são passíveis de serem realizadas diretamente no jogo, e de forma reconhecida pela Niantic. Através das definições do jogo, o jogador pode aceder à ferramenta desenhada para submissão de pontos de interesse. Nessa ferramenta, além de poder alterar a localização de pontos de interesse previamente existentes, o *treinador* pode submeter novos pontos de interesse, inserindo fotografias do que quer submeter e da área em redor, uma descrição apelativa para o ponto de interesse, e um pequeno texto onde explique a razão pela qual acredita que aquele objeto ou local deve ser considerado uma boa submissão. Este último texto serve para suportar a submissão, para que a comunidade de avaliadores, ao avaliá-la, a considere plausível ou não. Após esta avaliação, o ponto de interesse pode, ou não, ser aceite. Caso o seja, será transposto para o *Pokémon GO* sob a forma de *PokéStop* ou de *ginásio*, ficando acessível a toda a comunidade de jogadores.

No que concerne ao mapa colaborativo *OpenStreetMap*, este é uma ferramenta *online* existente desde 2004, de licença aberta, onde é possível mapear qualquer zona do mundo. Recentemente – mais concretamente após o lançamento de *Pokémon GO* – *OpenStreetMap* viu a comunidade de jogadores de *Pokémon GO* “invadir” os seus mapas, alterando-os de forma a provocar algum tipo de reação no jogo. Esta enchente de *treinadores* levou a que os administradores do *website* lançassem uma publicação dirigida especificamente a estes, ainda em 2016:

“So, you want to find rare spawns and came to edit OpenStreetMap? Welcome to our community of people passionate about collaboratively building the best map ever!” (Dorothea, 2016)

As duas primeiras formas referidas – submissão e manipulação de pontos de interesse – foram imperativas para evitar o insucesso de *Pokémon GO* desde março de 2020, tempo em que o mundo se viu assolado pela pandemia: milhares de novos pontos de interesse foram adicionados, ou alterados, no jogo, um pouco por todo o mundo, melhorando a jogabilidade dos *treinadores* e permitindo a que muitos tivessem, agora, a possibilidade de jogar sem ter que sair de casa, mantendo-se, desta forma, em segurança. A Niantic rege o mapa dos seus jogos através de células S2, um mecanismo matemático criado em 2005 por Eric Veach, um engenheiro da Google, que permite aos computadores traduzirem a forma esférica 3D do planeta Terra para um plano 2D. De uma forma resumida, as células S2 dividem-se em diversos níveis subseqüentes, sendo que para o jogo *Pokémon GO* as células que maior importância têm são as de nível 17 e as de nível 14. As células de nível 17 são células pequenas que determinam se um ponto de interesse se transforma em *PokéStop* ou não – cada célula deste nível pode ter vários pontos de interesse, mas apenas uma *PokéStop* – e as células de nível 14 são células maiores que determinam a existência de *ginásios*, e são constituídas por 64 células de nível 17, logo podem conter até 64 *PokéStops*. O conhecimento deste mecanismo não é, de todo, necessário para submeter pontos de interesse, porém os jogadores mais dedicados a essa tarefa tendem a estudar de forma mais profunda o mapa da região onde pretendem adicionar *waypoints*, de forma a terem maior noção de zonas onde a criação de novas *PokéStops* e *ginásios* pode ter mais utilidade (Zeroghan, 2019).

POKÉMON GO E A COVID-19

O impacto a nível mundial

No início de 2020, a rápida transmissão do vírus SARS-Cov-2 pelo mundo impôs que fossem encontradas soluções pela Niantic para que os seus jogadores pudessem continuar a jogar de forma segura. Por esta razão, ao longo dos primeiros meses do ano passado inúmeras medidas de prevenção foram pensadas e anunciadas pela empresa, e as primeiras decisões relativas ao jogo *Pokémon GO* foram dadas a conhecer aos fãs no dia 9 de março de 2020.

Inicialmente, as medidas adotadas prenderam-se apenas com o cancelamento e adiamento de alguns eventos presenciais que, inevitavelmente, levariam a ajuntamentos, e ajudariam, deste modo, à propagação da COVID-19. Contudo, na última semana de março de 2020 foram anunciadas as medidas com maior impacto no jogo: o modo de jogar *Pokémon GO* foi alterado para um conceito que ia totalmente contra os ideais da Niantic, e foi priorizada a jogabilidade *indoor*. Nessa altura, foi apresentada uma atualização do jogo, onde foi revelada a versão *Stay at Home Edition*. Foram reformuladas algumas mecânicas e dinâmicas de jogo – como os *raids*, que passaram a poder ser feitos sem necessidade de deslocação física do jogador, ou o aumento da distância que permitia a interação com *PokéStops* e *ginásios* – e foi anunciado o maior evento de *Pokémon GO* até à data. O evento *Pokémon GO Fest*, que em anos anteriores se tinha realizado em várias cidades do mundo, atraindo sempre dezenas de milhares de pessoas, sofreu uma nova roupagem, possibilitando a transformação do evento num evento virtual, acessível em qualquer parte do mundo, por qualquer pessoa, mediante a aquisição de um bilhete. Esse evento decorreu nos dias 25 e 26 de julho e, mesmo com as mudanças impostas pela situação pandémica e com as restrições recomendadas pelas várias organizações de saúde e governos a nível mundial, revelou-se um sucesso.

Ao longo do verão de 2020 mais mudanças foram anunciadas, nomeadamente a inserção de mais alguns bónus diários ou a modificação de algumas opções existentes no jogo, com o intuito de permitir a jogabilidade *single player* e evitar o contacto social. As soluções encontradas para lidar com a crise na saúde pública funcionaram e, ao contrário do

insucesso expectável, levaram a um crescimento económico estrondoso, como a Niantic não tinha, ainda, vivido.

Contudo, em setembro de 2020 a Niantic tomou decisões que envolviam a remoção de algumas das mudanças desenvolvidas. Essas decisões incidiram, sobretudo, sobre as mecânicas que implicavam a jogabilidade no exterior, como *egg hatching* (os jogadores, ao caminharem, podem desbloquear alguns *Pokémon* exclusivos, após percorrerem determinadas distâncias) ou a eficácia de alguns itens. Esta regressão levou a que os jogadores se fizessem ouvir nas redes sociais, tendo em conta a fraca evolução no combate à situação pandémica em redor do mundo e o perigo ainda existente. Inesperadamente, as suas vozes foram ouvidas: a 19 de novembro, a Niantic comunicou que algumas das decisões tomadas foram repensadas e que alguns dos bónus foram restaurados.

A 10 de dezembro de 2020 foi disponibilizado o relatório relativo ao impacto social da Niantic durante o ano que estava perto de findar, onde, inevitavelmente, foi referida a situação pandémica. Ao longo do ano, a empresa doou cerca de 170 mil dólares para apoios ao combate da COVID-19 (Solheim & Caudell-Feagan, 2021), e no relatório referem um artigo de abril da Universidade de Portsmouth para reforçar a importância do jogo como forma de lidar com problemas sociais ou com a saúde mental:

“Continuing to play Pokémon GO and being part of the gaming community during the pandemic has become a way of dealing with social issues like mental health, isolation and coping with stress.” (David George, 2020 apud Solheim & Caudell-Feagan, 2021)

Mais de um ano após o aparecimento dos primeiros sinais da existência de uma pandemia a nível mundial, no dia 24 de maio de 2021, John Hanke, CEO da Niantic Labs, publicou uma mensagem de esperança no *website* oficial da empresa. Falou das saudades que tinha das aventuras com amigos, do distanciamento e do isolamento social, referiu, especificamente, a missão por detrás da criação da Niantic e que o panorama vivido nesse último ano ia contra essa mesma missão.

“We founded Niantic to create a way for people to go outside, explore, exercise, and meet friends - both new and old. (...) We’ve missed adventuring with you, our community of explorers. While like me, many turned to walking (while searching for Pokémon and Portals along the way) it wasn’t quite like being able to explore with friends.” (Niantic, 2021)

Apesar de Hanke falar nos projetos em curso com o objetivo de criar novas experiências presenciais, e, deste modo, tentar regressar à normalidade, nada fazia prever as mudanças radicais que viriam a aparecer nos meses seguintes no jogo *Pokémon GO*.

A luta de uma comunidade de prática global

As medidas anunciadas no início da pandemia, e ao longo de 2020, foram aceites pela comunidade, e cumpriram os objetivos propostos, porém o que surgiu já em 2021 não foi do agrado dos jogadores. Apresentando como motivo o regresso à normalidade em diversas partes do mundo – afirmação que não correspondia à realidade – a Niantic anunciou, no dia 21 de junho, a remoção nos Estados Unidos da América e na Nova Zelândia de alguns dos bónus criados devido à pandemia, a começar logo no fim do mês seguinte. Apesar de os *treinadores* terem a noção da efemeridade das soluções arrançadas – ao longo de 2020 foram várias as declarações de como essas soluções seriam temporárias – houve um bónus em particular que levou a um enorme número de ações contra a empresa por parte dos jogadores: a remoção da extensão da distância de interação com *PokéStops* e *ginásios*, que tinha sido duplicada em março do ano passado. Esta alteração temporária no jogo permitia a possibilidade de continuar a jogar sem sair de casa e tornava desnecessária a interação com outras pessoas, mantendo o distanciamento social recomendado ou o isolamento social. Contudo, como suprarreferido, a remoção deste bónus, com o intuito de levar as pessoas a “conectarem-se a locais reais, no mundo real, e a visitarem lugares que valham a pena visitar” (Niantic, 2021), levou a inúmeras queixas nas redes sociais – a *hashtag #HearUsNiantic* foi dos assuntos mais falados na rede social *Twitter* a nível global, e foi utilizada por alguns dos jogadores mais influentes do mundo – a vários boicotes ao jogo, e até a um abaixo-assinado *online* que reuniu quase 200 mil assinaturas de jogadores de todo o mundo. As

reclamações apresentadas não foram tidas em consideração, e devido às más decisões tomadas pela Niantic e à falta de comunicação para com os jogadores – trata-se de uma empresa a oferecer um serviço, mas que não ouviu os seus clientes – vários influenciadores do jogo (jogadores conhecidos nas redes sociais, com milhares de seguidores, como criadores de conteúdo digital, por exemplo) fizeram uso da sua voz e ameaçaram deixar de jogar, o que demonstrou a enorme insatisfação dos jogadores. Porém, a melhor maneira de mostrar o desagrado para com as decisões tomadas foi a referida, e adotada, por alguns dos influenciadores: a intenção de se tornarem jogadores *free-to-play*, ou seja, jogadores que não gastam dinheiro real com o jogo, não dando, deste modo, qualquer tipo de lucro à empresa.

Mais uma vez, a “batalha” dos *treinadores* a nível mundial deu resultados. Trabalhando em conjunto, como uma comunidade de prática, a sua voz foi ouvida novamente, e o esforço de melhorar o jogo revelou-se frutífero. A 5 de agosto de 2021, cerca de cinco semanas após a criação do abaixo-assinado, a Niantic publicou no seu *website* uma resposta à comunidade, onde explicou que ouviu e notou os esforços da comunidade. Por essa razão, foi reunida uma *task-force* responsável por preservar a missão da empresa, ao mesmo tempo que procuraria responder às preocupações dos jogadores, com resultados esperados para o início de setembro. Além da formação de uma *task-force*, a empresa comprometeu-se a contactar e a trabalhar em conjunto com alguns representantes da comunidade global, aos quais chamaram “líderes de comunidade”. Ao longo das últimas duas semanas de agosto alguns dos bónus foram repostos, começando pela distância de interação com pontos de interesse na Nova Zelândia, devido ao declarado nível 4 de alerta da COVID-19 naquele país. Este alerta serviu o seu propósito e alertou a Niantic para a insegurança ainda vivida no mundo: a 25 de agosto foi informado que, a partir desse dia, a distância aumentada passaria a ser a distância-base de interação em todo o mundo.

Os resultados do trabalho desenvolvido pela *task-force* começaram a ser revelados no dia 31 de agosto: a remoção dos bónus que tinham como intuito “promover a exploração e a jogabilidade em comunidade”, a permanência de bónus que, supostamente, seriam temporários, e a criação de outros a implementar em todo o mundo. No dia seguinte, 1 de setembro, Steve Wang, produtor executivo de *Pokémon GO*, apresentou os resultados das conversações da Niantic com os “líderes de comunidade”, através de uma publicação

no *website* oficial de *Pokémon GO*. No texto escrito por Wang foi perceptível o esforço por parte da empresa para compreender as razões de queixa da comunidade. A equipa por detrás do jogo reconheceu o erro nas falhas de comunicação e apresentou o compromisso da Niantic em ouvir mais a comunidade. (Wang, 2021)

Outro aspeto em que a existência de uma comunidade de prática de jogadores tem importância é na disposição de pontos de interesse no mundo, e a pandemia veio, também, acentuar esse problema, que já perdurava no jogo desde o seu lançamento. Desde 2016 que a comunidade mundial tem vindo a distinguir os jogadores como “*urban players*” e “*rural players*”, o que traduzido de forma literal poderá entender-se como “jogadores de cidade” e “jogadores rurais”, e desde essa altura que este último tipo de jogadores tem apresentado queixas relativas ao baixo número de pontos de interesse existentes em zonas maioritariamente rurais e ao conseqüente reduzido número de *PokéStops* e *ginásios* existentes. Ao ser imperativo o isolamento social, inúmeros jogadores a nível mundial viram-se obrigados a deixar de jogar – ou a arranjam métodos alternativos que iriam contra as regras da Niantic – devido à sua zona de residência, ou onde habitualmente jogavam, ser fraca em número de pontos de interesse, e de não ser possível descolarem-se para outras localizações. Em suma, nunca existiu uma distribuição uniforme de pontos de interesse ao redor do mundo.

Há já algum tempo que era possível submeter novos pontos de interesse, e manipular os previamente existentes, mas essa possibilidade estava disponível, apenas, no jogo *Ingress*. Como explicado anteriormente, essa submissão era, depois, avaliada e, caso a avaliação fosse positiva, o ponto de interesse submetido seria inserido, inicialmente, no mapa do jogo *Ingress* e depois transposto para os outros jogos da Niantic, numa espécie de “simbiose” entre todos os jogos da empresa. Porém, em novembro de 2019 a submissão, e a respetiva avaliação, de novos pontos de interesse ficou disponível para os jogadores no nível 40 – à altura, o mais elevado do jogo – de *Pokémon GO*. Com o *Niantic Wayfarer* (nome atribuído à ferramenta da Niantic para submissão e avaliação de novos pontos de interesse) milhares de jogadores puderam ajudar a otimizar o mapa, e, deste modo, melhorar a jogabilidade para toda a comunidade, com a submissão de mais de dois milhões de pontos de interesse, ou *waypoints* como a empresa lhes chamou. Contudo, o problema do reduzido número de *PokéStops* e *ginásios* nas zonas rurais continuou.

Apesar do programa *Niantic Wayfarer* ter sido lançado alguns meses antes da pandemia ter começado, ao ter consciência dessa problemática e do desagrado que provocava aos seus jogadores, a Niantic anunciou em junho de 2020 a expansão do acesso ao programa a jogadores de nível 38, mas apenas no que concernia à avaliação de submissões. O nível necessário para submeter manteve-se o mesmo (nível 40), mas por pouco tempo: eventualmente, a possibilidade de submissão passou a estar disponível, também, para jogadores de nível 38. Deste modo, a empresa tomou mais uma decisão na tentativa de aprimorar a jogabilidade para os *treinadores* mais isolados, permitindo que estes pudessem, mais rapidamente, tornar-se aptos a submeter novos pontos de interesse.

Um exímio exemplo do trabalho da comunidade no que concerne a ajudar outros jogadores prende-se com uma publicação no fórum *online* “*The SilphRoad*”, uma comunidade na rede social *Reddit*, com cerca de 705 mil *treinadores* espalhados pelo mundo. Nos primeiros dias de janeiro de 2021 surgiu uma publicação pelo utilizador *One-in-Herself* que, para satisfazer a curiosidade, questionou os restantes utilizadores sobre a jogabilidade na Antártida:

“Out of curiosity (due to a recent fascination with Antarctica), do Pokémon GO players stationed in Antarctica get to play Community Days since there are no time zones? I’ve heard there are PokéStops and gyms there. Also, are there many active players stationed in Antarctica? Do you rely on satellite phones or are there cell towers of some sort?” (u/One-in-Herself, 2020)

O utilizador quis perceber como seria o modo de jogo para *treinadores* que se encontrassem no continente gelado, devido à ausência de fusos-horários naquela região e à potencial falta de sinal que possibilitaria jogar *Pokémon GO*. Este *post* atraiu a atenção de bastantes utilizadores (mais de 1500 pessoas viram a publicação) e um em particular pôde responder a todas as questões. O *redditer* *Engrish702* comentou a publicação mencionando que estava, de momento, numa estação científica na Antártida – *Palmer Station* – e que poderia responder às questões que lhe fossem colocadas. Como seria expectável, o facto de existir um *treinador* numa zona tão remota do planeta atraiu ainda mais curiosidade e várias foram as perguntas direcionadas a este utilizador. Em suma, o utilizador *Engrish702* revelou que era possível jogar *Pokémon GO* na Antártica (pelo

menos, na estação onde se encontrava), porém o número de pontos de interesse existentes na sua localização era escasso e, inclusive, não existiam *ginásios* - este foi o ponto de partida para a geração de um movimento *online* de jogadores a nível global. Através de uma opção existente no *Niantic Wayfarer*, que permite aos utilizadores selecionarem uma localização como “localização secundária”, muitos foram os jogadores colocaram a estação onde *Engrish702* se encontrava como a sua localização secundária. Deste modo, foi possível que jogadores por todo o mundo avaliassem as submissões desse utilizador e, assim, melhorar o mapa para que ele e qualquer outro *treinador* isolado no continente gelado pudessem jogar da melhor maneira possível. Através de mensagens trocadas diretamente com este utilizador, o mesmo revelou que entre janeiro e junho submeteu trinta pontos de interesse e que, pelo menos, sete dessas submissões foram aceites, melhorando o jogo na estação onde trabalha para ele e para outros possíveis jogadores que por lá passassem. Além disso, *Engrish702* sublinhou que atualizou a região em redor da *Palmer Station* na ferramenta online *OpenStreetMap* na esperança que provocasse algum tipo de reação no jogo *Pokémon GO* – este tipo de manipulação do mapa de jogo será contextualizada mais à frente.

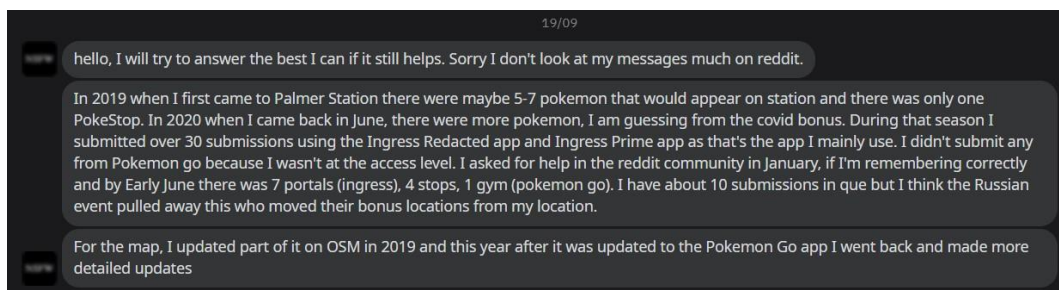


Figura 2 - Mensagens trocadas com o utilizador *Engrish702* na rede social *Reddit*

Consequências da pandemia em *Pokémon GO*

Falamos de um jogo com milhões de jogadores ativos em redor do mundo, por isso torna-se inevitável o surgimento de variadas queixas por parte da comunidade em relação a qualquer decisão tomada pela desenvolvedora do mesmo. Porém, as decisões últimas foram, unanimemente, objeto de um enorme desagrado. Em suma, e como foi suprarreferido, muitas foram as implicações que a pandemia teve no jogo *Pokémon GO* – quer positivas, quer negativas.

É notável a maneira exemplar com que a Niantic lidou com a situação aquando da disseminação do vírus SARS-CoV-2 pelo mundo (consideramos março de 2020). Tratando-se de uma desenvolvedora de jogos *location-based*, era imperativo que os seus produtos fossem adaptados a uma situação onde o distanciamento social e o isolamento eram extremamente aconselhados. As soluções pensadas corresponderam, em parte, ao esperado pelos jogadores, e acabaram por se revelar boas soluções, quer a nível de jogabilidade, quer a nível financeiro. Deve salientar-se que, devido à forma como lidou com a pandemia e com milhões dos seus jogadores confinados um pouco por todo o mundo, a Niantic ganhou o prémio de “Melhor Inovação” nos *Pocket Gamer Mobile Games Awards 2021* (Mobile Game Awards, 2021). Porém, com todas as controvérsias existentes, esta vitória não foi bem recebida pelos jogadores e deu azo a mais críticas.

A nível económico fazia-se prever um impacto negativo devido à pandemia, porém, ocorreu o contrário. De acordo com a *SuperData* – uma plataforma de análise estatística de videojogos – *Pokémon GO* foi o quinto jogo *free-to-play* mais descarregado do ano 2020 e gerou quase dois biliões de dólares, revelando-se o melhor ano de sempre a nível financeiro para a Niantic Labs (SuperData, 2021). A *SuperData* menciona, também, que a versão remota do evento *Pokémon GO Fest* ajudou bastante a alcançar este valor (SuperData, 2021). O *website SensorTower* – especializado em estatísticas e métricas de aplicações móveis – refere ainda que as funcionalidades encontradas para possibilitar a jogabilidade em casa revelaram-se uma “mina de ouro” para a empresa (Chapple, 2020).

Também as controvérsias geradas pelas decisões tomadas nos meses de verão são consequências diretas do impacto da pandemia no jogo. Como referido anteriormente, houve uma união global dos jogadores, que lutaram por alcançar um objetivo em comum – uma das características principais de uma comunidade de prática. Isto levou a mudanças na Niantic, quer a nível do jogo, quer a nível interno, com o compromisso estabelecido em ouvir mais a comunidade – o que poderia ter um parecer negativo acabou por se tornar uma lição para a empresa. Esta luta da comunidade provou a força e o poder que a mesma tem, porém o desagrado dos jogadores ainda se mantém.

METODOLOGIA

Caracterização da metodologia adotada

A escolha do tema abordado nesta dissertação deveu-se à possibilidade de juntar dois aspetos que pareceriam, à primeira vista, bastante distintos: a unidade curricular Media, Comunidades e Redes Sociais, do mestrado em Comunicação Social – Novos Media e o gosto pessoal pelo videojogo estudado. Tendo em conta a situação pandémica vivida nos últimos tempos, a pesquisa foi orientada em direção a um caminho ainda pouco estudado e procurou-se compreender o impacto direto e indireto da pandemia nas comunidades *online* de jogadores. Por essa mesma razão, até este capítulo, através de revisão bibliográfica, foram contextualizados três aspetos: as comunidades, o jogo *location-based Pokémon GO*, e as implicações geradas pela pandemia de COVID-19 nas comunidades de jogadores desse género particular de videojogos, particularmente no que foi suprarreferido. Esta contextualização permite apresentar a problemática investigada no estudo de caso: o estudo de uma pequena comunidade local de jogadores de *Pokémon GO*, habitantes na cidade de Torres Novas e arredores, chamada “*Pokemon RibaGO (Raids & Spawns)*”. Criada a 3 de setembro de 2017, na rede social *Facebook*, esta comunidade é constituída – até à data – por mais de 550 indivíduos de ambos os géneros, e de várias faixas etárias e classes sociais. Com estes objetivos em mente, a presente dissertação pode ser classificada como sendo um estudo exploratório, pois, como o próprio nome indica, este tipo de estudos procuram explorar uma determinada realidade pouco estudada, dá-la a conhecer, de modo que a mesma seja entendida de uma melhor forma (Selttiz *et al. apud* Carmo & Ferreira, 2008).

Pelo carácter pessoal atribuído à presente dissertação, o autor considera-se como “investigador-participante” pois, de acordo com Vogt (1999), numa investigação-participante “(...) a researcher participates as a member of the group that he or she is studying. Sometimes the researcher informs the group that he or she is an observer as well as a participant, and sometimes the researcher pretends to be an ordinary member” (p. 208).

Reforçando a importância do contacto direto do investigador com o objeto de estudo, sublinha-se o que foi dito por Correia (2009), que menciona que a investigação-participante “é realizada em contacto direto, frequente e prolongado do investigador, com os actores sociais, nos seus contextos culturais, sendo o próprio investigador instrumento de pesquisa” (p. 2) e que, indo ao encontro do que fora realizado nesta dissertação, “usualmente se complementa com a entrevista semi-estruturada ou livre, embora também com outras técnicas como análise documental” (p. 2).

Citando Proença (2007), a existência de uma maior proximidade do investigador ao que está a ser estudado prevê que sejam efetuadas “interpretações sobre o seu objeto de estudo com maior correspondência” (p. 9) à realidade do mesmo. Proença (2007) refere, também, que na investigação-participante “o pesquisador vivencia pessoalmente o evento da sua análise para melhor entendê-lo, percebendo e agindo diligentemente de acordo com as suas interpretações daquele mundo; participa nas relações sociais e procura entender as ações no contexto da situação observada” (p. 9).

O estudo de caso tem sido largamente utilizado em investigação em Ciências Sociais e, como refere Yin (2003), é “a estratégia escolhida ao se examinarem acontecimentos contemporâneos, mas quando não se podem manipular comportamentos relevantes” (p. 25) e, também, “uma investigação empírica que investiga um fenómeno contemporâneo dentro do seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenómeno e o contexto não estão claramente definidos” (p. 30).

O estudo de caso

O estudo de caso realizado nesta dissertação foi desenvolvido com recurso à análise extensiva da comunidade – através do estudo do grupo na rede social *Facebook* e de interações entre jogadores – e a entrevistas de carácter semiestruturado a uma amostra de conveniência constituída por onze membros da mesma – deste modo, apesar de uma lista de questões previamente preparadas, deu-se a hipótese de surgirem novas questões a partir das respostas obtidas – para que lhes fosse dada voz, nos mais diversos aspetos sobre os temas explorados. A escolha da realização de entrevistas prendeu-se com o facto de se tratar de uma técnica de recolha de dados mais pessoal, pois requer o contacto

direto entre o investigador e o entrevistado. Este contacto mais pessoal foi ao encontro do expectável, e traduziu-se na recolha de mais informação que não seria acessível através de um questionário. Antes de ser realizada a entrevista, o intuito da pesquisa, os seus objetivos e o modo de realização foram devidamente esclarecidos aos participantes como parte do processo de Consentimento Informado. Cada membro da comunidade que aceitou, voluntariamente, a participar nesta investigação assinou, ainda, um documento onde autorizou o uso das informações obtidas para divulgação da pesquisa e sendo informados que poderiam desistir de participar sem nenhum tipo de prejuízo, além de serem asseguradas a anonimidade e confidencialidade dos dados e informações cedidos. Mais se acrescenta que todos os jogadores deram autorização para que o seu *in-game name* (nome utilizado pela pessoa no jogo) fosse utilizado, quando necessário, no decorrer desta dissertação.

Por ser uma comunidade reduzida não se pressupõe um líder nomeado, mas é perceptível a existência na comunidade suprarreferida dos três níveis referidos por Wenger: “núcleo”, “grupo ativo” e “membros periféricos”. Contudo, o presumível nível a que cada elemento fora associado não pesou aquando da escolha dos membros a entrevistar. O processo de seleção dos entrevistados foi feito através de uma publicação no grupo de *Facebook* “*Pokemon RibaGO (Raids & Spawns)*”, e os únicos critérios requeridos foram: ser jogador de *Pokémon GO* e pertencer, de facto, à comunidade “*Pokémon RibaGO*”, independentemente do ano de entrada na mesma ou da data em que começaram a jogar – procurou-se entrevistar jogadores que tivessem começado a jogar em plena pandemia, porém não foi possível encontrar algum membro da comunidade que preenchesse esse critério. As pessoas que se mostraram interessadas em participar no estudo responderam positivamente a essa publicação, e, posteriormente, foram marcadas as entrevistas – reforça-se que todos os jogadores participaram no estudo de forma voluntária. Dez dos jogadores entrevistados são do sexo masculino e um do sexo feminino, com idades compreendidas entre os 26 aos 54 anos. Não foram realizadas questões de carácter pessoal, como por exemplo a profissão ou as habilitações literárias, por não se tratar de informação relevante para o estudo a desenvolver. Foram realizadas onze entrevistas – presencialmente, por videochamada, e via telefone – a onze jogadores: quatro pertencentes à equipa *Instinct*, quatro membros da equipa *Mystic* e três fazem parte da

equipa *Valor*. À exceção de dois dos jogadores entrevistados, os restantes têm mais que uma conta, geralmente pertencente a uma equipa diferente da sua conta “principal”, para facilitar em diversos aspetos do jogo. Contudo, esta situação vai contra os Termos de Serviço do jogo, onde é explícita a proibição da utilização de contas múltiplas por parte do mesmo jogador.

As perguntas que serviram de base às entrevistas dividiram-se em três tópicos distintos, mas com relação entre si: os hábitos de jogo dos indivíduos; a sua presença na comunidade “*Pokémon RibaGO*”; a opinião acerca do comportamento da Niantic no que concerne ao combate contra a pandemia de COVID-19, e repercussões desse comportamento, nomeadamente a atitude da empresa, as decisões tomadas e a luta da comunidade perante essas mesmas decisões. O diálogo das entrevistas baseou-se nas questões listadas posteriormente:

Jogabilidade

- Há quanto tempo joga *Pokémon GO*?
- Há quanto tempo faz parte da comunidade “*Pokémon RibaGO*”? E como entrou para a mesma?
- Que comportamento adotou desde que a pandemia começou (março/2020)? Reduziu o tempo de jogo, continuou a jogar ou deixou de jogar? Por que motivo?
 - Se continuou a jogar: Acha que a comunidade “*Pokémon RibaGO*” o influenciou, de alguma forma, a continuar a jogar?
 - Se deixou de jogar: Acha que a comunidade “*Pokémon RibaGO*” poderá influenciá-lo/a a voltar a jogar?
- Considera importante fazer parte desta comunidade?
- Teve alguma atitude para ajudar a comunidade numa altura em que o jogo poderia “morrer”?
- Para si, qual a importância que uma comunidade de jogadores pode ter para os próprios jogadores, independentemente do videojogo?
- Estudos comprovam que o jogo levou as pessoas a saírem mais de casa e a fazerem mais exercício físico. Durante a pandemia, as pessoas também utilizaram

o jogo para poderem sair de casa e, acima de tudo, para manterem a saúde mental estável. Qual é a sua opinião acerca do papel do jogo no campo do exercício físico, combate ao sedentarismo e saúde mental?

A nível económico

- Antes da pandemia gastava dinheiro com o jogo?
- Após a pandemia começar, começou/continuou/deixou de gastar dinheiro com o jogo? Porquê?

Em relação às decisões tomadas pela Niantic

- Qual é a sua opinião em relação às decisões tomadas pela Niantic no início da pandemia, permitindo aos jogadores continuarem a jogar em segurança?
- Qual é a sua opinião em relação às decisões tomadas pela Niantic nos meses de verão, nomeadamente a tentativa de regressão ao modo de jogo normal?
- Qual é a sua opinião em relação ao facto da Niantic ter ouvido a comunidade e voltado atrás com as decisões?

Deve reforçar-se que, por terem sido entrevistas de carácter semiaberto, a conversa com os jogadores deu azo a novas questões que não estão listadas, mas que foram impactantes no que concerne à pesquisa de informação. Tomando como exemplo, um dos membros da comunidade foi entrevistado por duas vezes – a primeira conversa prendeu-se com as perguntas listadas previamente, enquanto a segunda entrevista deveu-se ao facto deste jogador ter um papel bastante importante na comunidade, e essa importância transpareceu para um dos subcapítulos do estudo de caso.

ESTUDO DE CASO: A COMUNIDADE LOCAL “POKÉMON RIBAGO”

Caracterização da comunidade

Como referido anteriormente, o jogo *Pokémon GO* foi lançado no dia 6 de julho de 2016, e, como qualquer videojogo, rapidamente inúmeras comunidades se formaram a nível mundial. O mesmo aconteceu em Portugal, com comunidades a nascerem nas grandes cidades, inicialmente, e nos meses seguintes em várias cidades mais pequenas – jogadores que se encontravam na rua enquanto jogavam, iam conversando durante sessões de jogo e combinando *raids* em conjunto, por exemplo, acabaram por, eventualmente, se tornar comunidades de prática.

A cidade de Torres Novas não fugiu à regra e a 3 de setembro de 2017 (cerca de um ano e três meses após o lançamento do jogo) nasceu a comunidade “*Pokémon RibaGO*”, que tencionava juntar jogadores não só da cidade, mas como também dos arredores da mesma. Dois jogadores locais criaram um grupo privado chamado “*Pokémon RibaGO (Raids & Spawns)*” – no qual são, também, moderadores junto com um terceiro jogador – na rede social *Facebook* e foram adicionadas algumas pessoas. Ao longo dos anos a comunidade foi crescendo, através do convite por parte dos membros de jogadores seus conhecidos ou com a entrada de jogadores que encontravam na rua, enquanto jogavam, e aos quais faziam saber da existência deste grupo. A comunidade conta, até à data da redação desta dissertação, com mais de 550 elementos, de ambos os géneros, de diversas faixas etárias e classes sociais. Com membros pertencentes às três equipas existentes no jogo, “*Pokémon RibaGO*” era uma comunidade bastante ativa até ao início da pandemia. Esta comunidade, tendo em conta as características que apresenta, encaixa no perfil atribuído por Wenger às comunidades de prática: um conjunto de pessoas, unidos por interesses e objetivos em comum, que procuram aprender e ensinar mutuamente. Deste modo, contraria-se os autores Majgaard e Larsen que referem que um grupo de *Facebook* de jogadores de videojogos poderá ser considerado um “grupo de afinidade”. Contudo, como referido pelos autores, é possível apontar características similares entre ambos os conceitos, sublinhando, expressamente, que uma comunidade de jogadores de *Pokémon GO* pode ser descrita como uma mistura entre um grupo de afinidade e uma comunidade

de prática (Majgaard & Larsen, 2017). Por se tratar de uma comunidade híbrida – *online* e *offline* – a interação entre elementos não é limitada ao espaço *online* onde esta está presente. Facilmente se observam membros a jogarem juntos, nomeadamente tendo em conta o conceito do jogo em questão. Citando Majgaard & Larsen (2017), a comunidade virtual – neste caso, o grupo de *Facebook* – tem um propósito maior de ser utilizado como fórum de discussão ou reflexão das experiências de jogo.

Como foi referido anteriormente, no que concerne à caracterização dos membros da comunidade não existe um “rótulo” atribuído a cada um, ou seja, não existe um núcleo explícito, por exemplo. Contudo, para o propósito do estudo, foi associado um nível a cada membro participante tendo como base a atividade do mesmo no grupo de *Facebook* e o trabalho desenvolvido em prol da comunidade, apenas para que fosse possível entrevistar pessoas pertencentes aos três níveis existentes. Deste modo, a caracterização dada aos membros do grupo foi a seguinte:

- núcleo (jogadores que publicam e respondem constantemente no grupo de *Facebook* e ajudam a comunidade de variadas formas) – entre seis e doze membros;
- grupo ativo (respondem de quando em vez, participando momentaneamente) – entre vinte e trinta membros;
- membros periféricos – os restantes.

Considerando o que fora estabelecido por Wenger (2002), os membros da comunidade “*Pokémon RibaGO*” não vão ao encontro das percentagens que o autor estabeleceu relativas ao número total de elementos de uma comunidade de prática. Tendo em conta a dimensão da comunidade – mais de 560 indivíduos – seria expectável um núcleo e um grupo ativo com mais elementos. Não é perceptível se esta será uma característica comum às comunidades de prática de jogadores de videojogos *location-based*, ou única à comunidade em questão, sendo necessários mais estudos para que se possa alcançar uma conclusão relativa a tal.

Atualmente, nenhum dos três membros administradores – onde se inserem os dois membros fundadores – podem ser considerados parte do núcleo da comunidade, sendo caracterizados como parte do grupo dos membros periféricos devido à mínima atividade

dos mesmos no grupo “*Pokémon RibaGO (Raids & Spawns)*”. Sublinha-se o facto de alguns membros da comunidade “*Pokémon RibaGO*” estarem inseridos em outras comunidades de outras cidades das redondezas, nomeadamente as cidades onde trabalham. Estes jogadores que se inserem em várias comunidades tendem a ter um papel diferente em cada uma delas, ou seja, como referido por Wenger (2002), podem fazer parte do núcleo em uma comunidade, mas ser um membro periférico em outra, ou vice-versa.

Desde a criação do grupo que por diversas vezes houve tentativas de migração para outras aplicações – a primeira foi logo no dia seguinte à criação do grupo de *Facebook*, com a criação de um grupo na plataforma *WhatsApp* – porém os membros entenderam sempre que um grupo de *Facebook* seria a plataforma mais viável para a comunidade, tendo em conta a dinâmica da mesma. Contudo, em 2018 foi criado um servidor próprio da comunidade na plataforma *Discord* – contextualizado mais à frente – que tem vindo a ser desenvolvido ao longo do tempo por um dos membros tido como parte do “núcleo” do grupo.

A título de curiosidade, a comunidade dispõe de um logótipo oficial com o nome da mesma e as cores do município, que foi desenhado por um dos membros. A ideia para tal surgiu após um evento presencial no qual estiveram presentes inúmeros jogadores pertencentes à comunidade, o que suscitou a necessidade da existência de algo que trouxesse uma identidade à mesma.



Figura 3 - Logótipo oficial da comunidade "Pokémon RibaGO"

As regras da comunidade

A comunidade rege-se sob um conjunto de regras próprias que, apesar de não estarem listadas em qualquer lado, são do conhecimento geral dos membros – os jogadores mais antigos tendem a informar os elementos mais recentes da comunidade sobre essas

regras. A principal regra é a limitação do antijogo, motivada por um jogo justo para todos os *treinadores* da região.

O elemento “*ginásio*” tem uma relevância extrema no jogo, principalmente – e como fora explicado previamente – no que concerne ao ganho diário das moedas virtuais, essenciais para os jogadores *free-to-play*. É possível o *in-game name* dos jogadores que têm um *Pokémon* no *ginásio*, e, tendo isso em consideração, foi decidido unanimemente que os jogadores não batalharão contra um *ginásio* da cidade, de forma a reclamarem-no para si, ao reconhecerem o *in-game name* de outro jogador que lá tenha algum *Pokémon* há menos de oito horas. O intuito desta regra é permitir todos os *treinadores* possam ganhar as cinquenta moedas diárias gratuitas – oito horas é o tempo mínimo necessário para obter a quantia máxima diária de moedas. Ao longo dos quatro anos de existência da comunidade, várias foram as publicações sobre jogadores que não seguem essa regra, nomeadamente membros que partilham *screenshots* de *ginásios*, de forma a saber quem é o jogador que não seguiu a regra e que praticou o que a comunidade considera ser antijogo (Figuras 4 e 5). Ao ser reconhecido, o jogador desrespeitador é chamado à atenção por outros elementos da comunidade, o que por vezes não é levado de bom tom pelo mesmo. Se o jogador insistir em não cumprir esta regra, em última instância é expulso da comunidade, o que já aconteceu por diversas vezes ao longo do tempo.

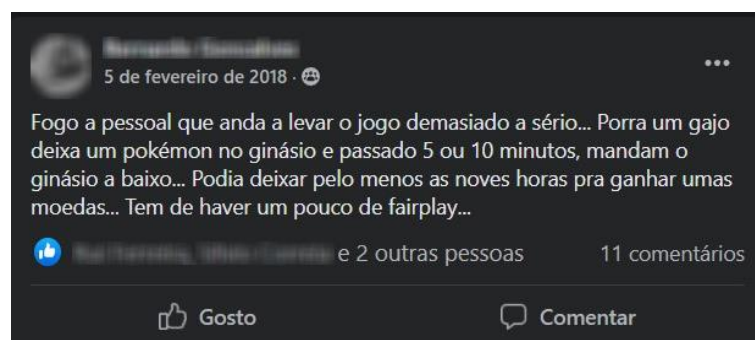


Figura 4 - Publicação com queixas sobre antijogo de outros jogadores



Figura 5 - Publicação com queixas sobre antijogo, com screenshots a comprovar, já durante o período pandémico

Outra regra bastante importante na comunidade é a reprovação de qualquer tipo de *cheating* – formas de praticar batota no jogo – sendo a mais mal vista a alteração do sinal de GPS, o que permite ao jogador poder jogar em qualquer parte do mundo sem a necessidade de sair do local onde está – método conhecido como *fake gps* ou *spoofing*. Esta não é, apenas, uma regra da comunidade, sendo uma das principais bandeiras da Niantic no que concerne a um jogo justo para todos, e está explícita nos Termos de Serviço da empresa a proibição deste tipo de mecânicas. Também neste caso, quando um membro é exposto como utilizador de qualquer tipo de *software* que permita a manipulação do sinal de GPS, são tomadas ações contra esse membro, nomeadamente a expulsão direta do grupo. Contudo, desde o início da situação pandémica que esta regra tem sido posta um pouco de parte. Alguns jogadores começaram a recorrer a este tipo de batota para poderem jogar em segurança, e é sabido por outros membros da comunidade que estes utilizam esse método alternativo. De modo consensual, os elementos entrevistados que revelaram saber da manipulação do GPS por parte de outros *treinadores* que pertencem à comunidade referiram que, apesar desse tipo de batota não ser bem visto, é perceptível a sua utilização – tendo em conta a situação pandémica – desde que não afete o seu jogo, e dos restantes jogadores da comunidade.

“Não aquece nem arrefece, só não afetem os outros jogadores...”
elisabethdark77

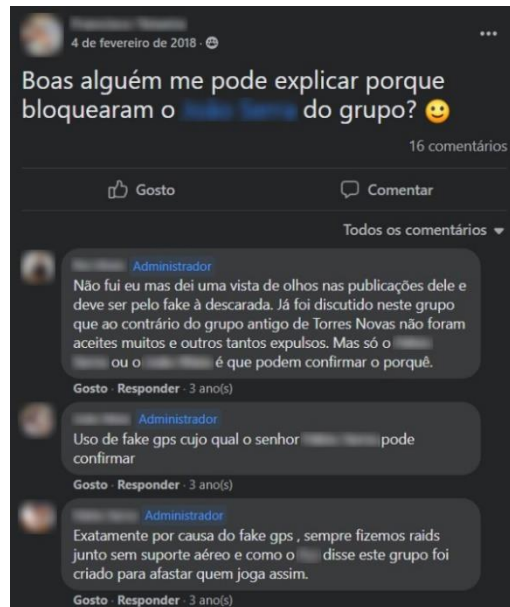


Figura 6 - Publicação sobre um jogador expulso do grupo por utilizar métodos ilegais para jogar

Além das regras citadas, é pedida uma interação e socialização cuidada e responsável entre os membros da comunidade, e a compreensão por parte dos jogadores mais ativos para com os novos jogadores – que, geralmente, não conhecem o jogo tão aprofundadamente ou tendem a desrespeitar as regras – de forma a perpetuar o bem-estar na comunidade.

As ferramentas “RibaMap Radar”

A plataforma social *Discord* sempre foi muito “acarinhada” por comunidades de *gaming*, o que também se aplica ao jogo *Pokémon GO*, e em particular à comunidade local em estudo. Consiste num serviço de comunicação por voz, vídeo ou texto muito utilizado pela comunidade *gaming*, no qual se podem criar servidores públicos ou privados, sobre os mais variados assuntos, acessíveis através de um *link* de convite. Esta plataforma foi criada em 2015 por Jason Citron e Stan Vishnevskiy e conta, atualmente, com mais de cento e cinquenta milhões de utilizadores mensais.

As primeiras referências a um servidor de *Discord* inteiramente dedicado à comunidade “*Pokémon RibaGO*” possíveis de encontrar no grupo de *Facebook* datam de 2018, contudo não havia uma concordância entre os membros acerca da utilidade que esta plataforma poderia ter para a comunidade. Em 2019 a opinião dos *treinadores* mudou quando um jogador local modificou o servidor da comunidade que já existia, tornando-o bastante mais útil. Além da atualização dada ao servidor, o mesmo jogador criou, posteriormente, um *website* no qual é apresentado um mapa interativo da cidade e arredores e onde é possível obter inúmeras informações relacionadas com o jogo, tais como: a localização e *status* de *Pokémon* específicos, a localização de *PokéStops* e *ginásios* existentes na zona, ou *raids* ativos ou a começar brevemente. Tanto este mapa como o servidor de *Discord* da comunidade são completamente personalizáveis pelo utilizador (Figura 7). A adesão ao referido servidor pode ser feita por qualquer pessoa, porém é requisitada um pequeno montante trimestral para custos de manutenção. Para que se possam manter constantemente atualizados, as duas ferramentas trabalham com recurso a *bots* – contas “fictícias” que funcionam de forma automática, sem requererem mão humana, e que, deste modo, recolhem as informações mostradas tanto no servidor de *Discord* como no mapa. Posteriormente, foi criada a ligação entre o mapa e o servidor que já existia antes.

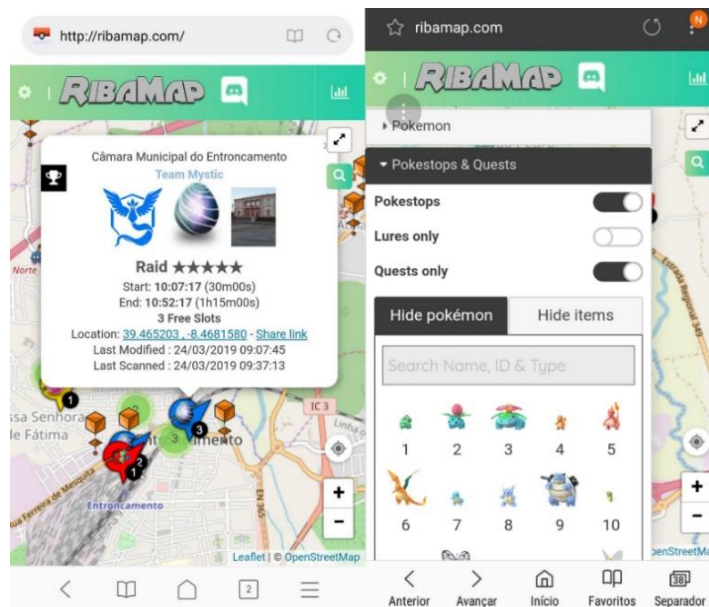


Figura 7 - Website RibaMap e referência às informações possíveis de mostrar e personalizar pelos seus utilizadores

Numa publicação partilhada no grupo de *Facebook* no dia 24 de março de 2019, em jeito de anúncio, o *treinador DDias27* mostrou o protótipo, resultado de cerca de um ano de trabalho, daquele que viria a ser o mapa oficial da comunidade torrejana: *RibaMap* (Figura 8). Como referiu na altura o jogador, a ideia por detrás desta criação prendeu-se com a vontade em “dinamizar o jogo e trazer algum tipo de alerta de eventos/raids para os [...] que têm pouco tempo para jogar”. O jogador aproveitou para agradecer aos membros que o ajudaram a desenvolver e a testar o mapa, reforçando, mais uma vez, o sentimento de comunidade presente entre os mais de 500 membros. Inicialmente, segundo *DDias27*, o desenvolvimento do servidor de *Discord* e do mapa foi tido como se de um *hobby* se tratasse, sempre com a ideia de se desafiar a si próprio por trás, porém as proporções que tomaram puderam transformá-los em duas ferramentas oficiais, e essenciais, à comunidade “*Pokémon RibaGO*”.

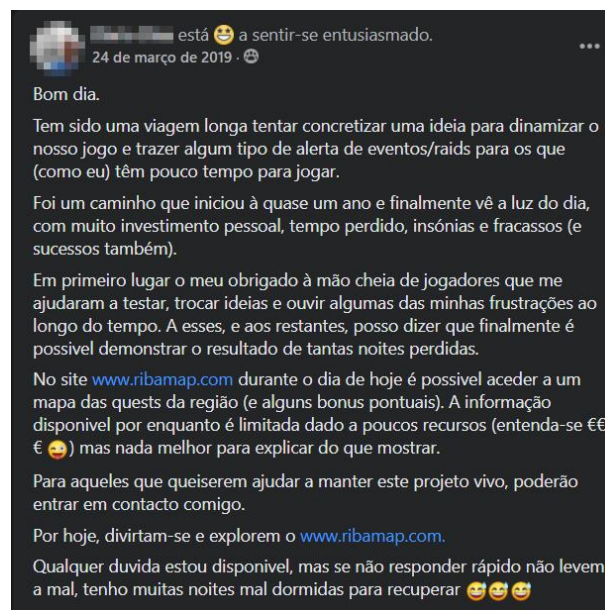


Figura 8 - Publicação do jogador *DDias27* onde anuncia o lançamento do website *RibaMap*

O objetivo inicial do servidor era facilitar e tornar mais prática a descoberta de *raids* nas redondezas, daí ter sido criado perto da data de criação da comunidade, altura em que foi lançada essa mecânica, contudo ainda eram eventos escassos. Porém, segundo palavras do próprio em entrevista, “havia um segundo objetivo por trás: [...] dar uma alternativa à organização de *raids* [em relação] àquilo que nós tínhamos no nosso grupo,

mas nunca andou para a frente. Basicamente, eu apresentei uma alternativa, mas a comunidade estava satisfeita com o que tinha, funcionava.”. Contudo, a informação que era disponibilizada no servidor era obtida através de mecanismos que não estavam de acordo com as regras rígidas da Niantic, e em 2018 esses mecanismos foram eliminados, o que fez com que “o projeto tivesse adormecido um bocadinho” (entrevista a *DDias27*).

Após alguma pesquisa e trabalho, nomeadamente a atualização do que fora feito no passado, em 2019 foram finalmente apresentadas as ferramentas *RibaMap*. O jogador *DDias27* destacou a importância que a comunidade teve no desenvolvimento das duas ferramentas até à versão atual: “[...] eu precisava de saber o que é que interessava aos outros também, o que é que os outros viam, o que é que os outros gostavam e não gostavam. Coisas tão importantes como ter um mapa, um aspeto visual, onde é que as coisas estavam, ou a própria ordem pela qual as coisas são apresentadas. E daí perguntar a algumas pessoas chave – a algumas pessoas que eu sabia que jogavam, algumas pessoas que já me tinham dado críticas construtivas no passado – o que é que gostavam de ver de diferente, o que é que para eles é útil e o que é que não é. Porque aquilo que uma pessoa considera útil, outra pessoa pode não ligar.” (entrevista a *DDias27*). Ao longo do período de desenvolvimento do servidor e do mapa, o jogador procurou saber a opinião de outros membros da comunidade e “através dos feedbacks todos, consegui tentar criar uma experiência uniforme para toda a gente.” (entrevista a *DDias27*).

Mas, nem sempre, a disponibilização da informação foi automática. O *treinador DDias27* tentou, sem sucesso, que a comunidade se unisse para que conseguissem obter as informações desejadas. Por essa razão, mais uma vez o jogador teve que recorrer à pesquisa para que fossem encontradas formas alternativas de disponibilizar determinadas informações, e deste modo mais funcionalidades surgiram no mapa. Como jogador, *DDias27* menciona que existe uma grande diferença entre as formas de funcionamento do servidor e do mapa: “[...] no mapa tu procuras o que queres; no *Discord* és avisado quando o que tu queres aparece.” (entrevista a *DDias27*), referindo-se à possibilidade de os jogadores poderem personalizar as notificações que recebem diretamente no seu *smartphone* ou computador. O jogador reforça, ainda, que ambas as ferramentas dispõem a mesma informação, que é recolhida do mesmo sítio, e só a forma como esta é mostrada é que difere de uma ferramenta para a outra, sendo disponibilizada

de forma visual no mapa e por escrito no servidor de *Discord*, sempre adaptável à experiência do utilizador: “Tu sabes que não estás limitado àquilo que eu escolho, também tens liberdade de escolher, criar filtros, dizeres o que queres. Não são só uma forma de veres, mas também são uma forma de interagires e fazeres as tuas próprias escolhas.” (entrevista a *DDias27*).

Em suma, o servidor e o mapa que estão à disposição da comunidade “*Pokémon RibaGO*” tencionam melhorar a jogabilidade dos seus elementos, disponibilizando informações de utilidade extrema acerca do jogo. Além desse objetivo – que é a principal funcionalidade destas ferramentas – o jogador *DDias27* acrescenta, na entrevista, que estas são “uma forma de dar prioridade ao tempo” e de “aproveitar o meu tempo da maneira mais eficaz possível”, e de cumprir os objetivos autopropostos após alcançar o nível máximo possível no jogo. Como dito previamente, as ferramentas *RibaMap* tornaram-se duas ferramentas essenciais aos jogadores, com vários utilizadores a usufruírem das mesmas todos os dias. Foram pensadas e feitas por um membro da comunidade, com recurso ao *feedback* de outros membros, para a própria comunidade.

À exceção das informações obtidas diretamente no grupo de *Facebook*, o que fora supramencionado foi possível de obter através de uma conversa com o jogador *DDias27* acerca das ferramentas criadas pelo mesmo.

A comunidade antes da pandemia vs a comunidade após o início da pandemia

Como já fora referido previamente, a comunidade “*Pokémon RibaGO*” era bastante ativa antes da situação pandémica começar (considera-se março de 2020, data em que foi reportado o primeiro caso de COVID-19 em território português) – entre publicações diárias e eventos criados por vários elementos parte do núcleo, a atividade no grupo era constante. No meio de centenas de publicações ao longo dos cinco anos de existência da comunidade, um número reduzido não se relacionaram diretamente com o jogo, tendo, até, existido encontros presenciais entre os membros fora do ambiente de jogo, como é notável nas figuras seguintes.

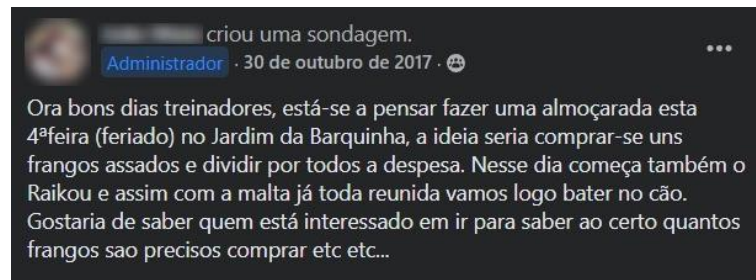


Figura 10 - Publicação acerca do primeiro almoço da comunidade

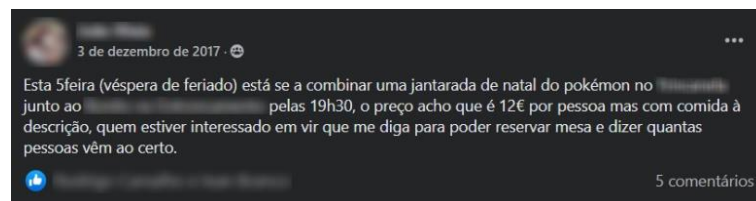


Figura 9 - Publicação acerca do primeiro jantar de Natal da comunidade

O sentimento de comunidade foi evoluindo, e, como foi referido por vários jogadores no decorrer das entrevistas, esta deixou de ser, apenas, um grupo de *treinadores Pokémon* e tornou-se um grupo de amigos. Com recurso às entrevistas realizadas, foi perceptível a opinião comum dos membros de que antes da situação pandémica atualmente vivida a comunidade era muito mais unida. Reforçando essa ideia, vários são os jogadores que confessaram que, após o início da pandemia, o sentimento de comunidade se perdeu, utilizando, até, a expressão “a comunidade desligou-se”.

“[A comunidade] desligou-se um bocadinho. Há um ou outro que eu vejo [...] há dois ou três... [...] A comunidade desintegrou-se um bocadinho.”
QuandoPosso

Através de observação do grupo de *Facebook* – quer por inserção direta na comunidade desde o seu início, quer numa análise realizada mais recentemente, no âmbito do presente estudo de caso – foi possível perceber a existência dos mais variados géneros de publicações. Foi, também, perceptível que, geralmente, esses *posts* foram efetuados pelo mesmo círculo de elementos (membros pertencentes ao núcleo ou ao grupo ativo). As publicações no grupo em tempos pré-pandemia foram organizadas sob os seguintes

temas – com base no artigo “*Pokémon GO: A Pervasive Game and Learning Community*”, de Majgaard & Juel Larsen, adaptou-se a seguinte listagem à realidade estudada:

- Metas pessoais, como por exemplo a subida de nível, o alcance de determinados objetivos ou a captura de *Pokémon* surpreendentes (constantemente parabenizados pelos restantes jogadores);
- Notícias, como eventos a decorrer brevemente ou a implementação de bónus ou discussão de teorias relacionadas com o jogo;
- Manipulação do mapa de jogo, como a discussão em grupo de localizações que poderiam beneficiar de novas *PokéStops* ou o pedido de manipulação de *PokéStops* já existentes;
- Aparecimento de *Pokémon* mais raros, nomeadamente a sua localização;
- *Bugs* do jogo;
- Reclamações e queixas sobre outros jogadores, como o incumprimento das regras estabelecidas pela comunidade ou a suspeita de que determinado jogador estaria a fazer batota;
- Pedidos de ajuda e esclarecimento de dúvidas, como saber se alguém poderia retirar um *Pokémon* de um determinado *ginásio* com o intuito de ganhar as moedas do dia (Figura 11);
- Partilha de *raids*, a começar num espaço de tempo até cerca de uma hora após a publicação, ou que já tinham começado, de forma a perceber quem estaria disposto a participar no mesmo, a que horas começariam e a sua localização.

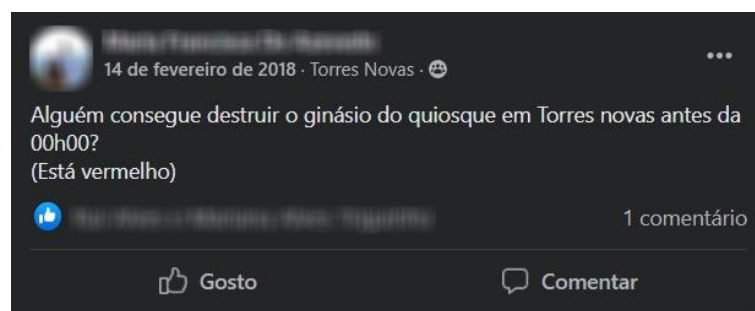


Figura 11 - Pedido de ajuda a outros membros da comunidade para ganhar as moedas diárias

Através da pesquisa realizada no grupo de *Facebook*, nomeadamente a visualização de todas as publicações desde a criação do mesmo, foi possível observar que este último ponto (partilha de *raids*) se prendeu com a maioria das publicações feitas antes da situação pandémica começar, mantendo-se como o principal género de publicações após a pandemia ter início em Portugal. Também a partilha de metas pessoais e os alertas sobre a localização de *Pokémon* mais raros eram dois tópicos bastante falados na comunidade e permaneceram após o início da pandemia, porém de maneira bastante mais reduzida. Publicações com queixas sobre o anti-jogo de alguns jogadores (pertencentes ou não à comunidade) ou sobre suspeitas de batota (Figuras 12 e 13) sempre foram, também, um assunto que gerou muita discussão no grupo antes da situação pandémica despoletar em Portugal. Porém o número de *posts* desse género não é tão grande assim – os membros da comunidade optavam por discutir sobre o assunto diretamente na secção de comentários, abordando, por vezes, diretamente o jogador em questão. Realça-se que alguns dos temas listados também eram assunto de conversa nos encontros físicos entre os jogadores, não sendo limitados à rede social.

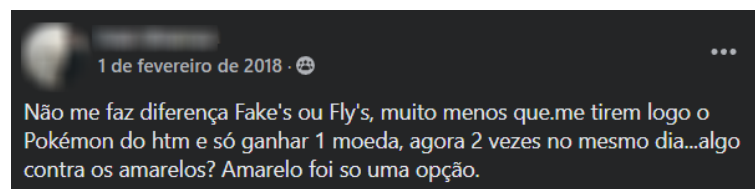


Figura 12 - Queixas sobre jogadores que fazem batota

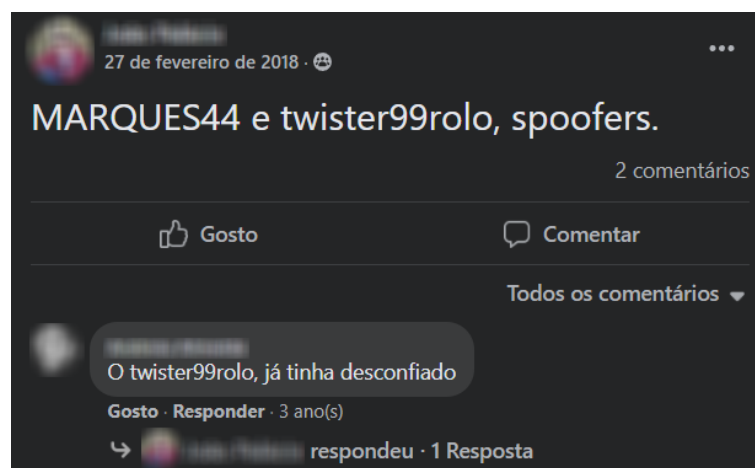


Figura 13 - Acusação contra jogadores em específico

Já após a pandemia começar, como dito anteriormente, a grande maioria das publicações no grupo são partilhas de *raids*. Contudo, existe uma diferença em relação aos *posts* relativos a *raids* feitos antes da pandemia: com a introdução dos passes remotos (que permitem a realização de *raids* à distância), os comentários escritos nessas publicações não são apenas de membros que confirmam a sua participação como também de jogadores que partilham o seu código de jogo para que possam ser adicionados pelo *treinador* que vai iniciar o *raid* (geralmente, o jogador que publicou), de forma a que este os adicione à lista de amigos e os convide para que, deste modo, possam participar no *raid* independentemente do local onde estejam. Foi possível perceber a enorme redução de publicações relacionadas com quatro dos temas da listagem suprarreferida: notícias (eventos, bónus, teorias, etc...), *bugs* do jogo, pedidos de ajuda e manipulação do mapa de jogo. Não foi possível apurar razões concretas para que tais tópicos passassem a ser menos abordados, e, conseqüentemente, discutidos após março de 2020. Contudo, em relação ao tópico “notícias”, o surgimento de vários canais de informação espalhados pelas diversas redes sociais, tornando mais fácil e rápido aos jogadores saberem as notícias mais recentes acerca do jogo, pode ser a principal causa para a redução da partilha de informações no grupo “*Pokémon RibaGO (Raids & Spawns)*”. No que concerne aos pedidos de ajuda, nomeadamente na colaboração de outros jogadores para o ganho das moedas diárias, a razão por detrás da redução de publicações deste tópico prende-se, acima de tudo, com o facto de os jogadores mais ativos da comunidade – conseqüentemente, os que requisitavam mais este tipo de ajuda – terem, ao longo do tempo, criado contas secundárias pertencentes a outra equipa, o que fez com que já não precisem da ajuda de outros jogadores. Em ambas as alturas – pré-pandemia e após o início da pandemia - grande parte das publicações fizeram-se acompanhar de *screenshots* que comprovam a veracidade da publicação ou ajudam à compreensão da mesma.

Com base no alarmismo social vivido nos primeiros meses de pandemia, algumas publicações sobre o coronavírus foram feitas nessa altura, no grupo, em jeito de humor, mas sempre com o intuito de precaver e chamar à atenção dos *treinadores* para que se mantivessem em segurança, tendo em conta o carácter social e comunitário do videojogo. O mais pedido aos jogadores era que aproveitassem os bónus iniciais oferecidos pela

Niantic e ficassem em casa, contrariando o principal intuito do jogo, para que, deste modo, em breve a comunidade pudesse voltar a reunir-se no exterior das suas casas.

No que concerne à manipulação do mapa de jogo, a conversa à volta desse tópico antes de março de 2020 era bastante: os membros costumavam analisar em conjunto localizações da cidade que poderiam beneficiar de mais pontos de interesse e o que poderia ser submetido, de forma a trabalharem em prol de toda a comunidade, e quando surgiam novas *PokéStops* e novos *ginásios* os jogadores reportavam no grupo para que outras pessoas tivessem conhecimento. Contudo, a situação inverteu-se durante o primeiro período de confinamento em 2020: muito pouco foi falado acerca deste tópico na comunidade, porém o mapa de jogo por toda a cidade e arredores sofreu uma alteração extrema. Apesar de não existir uma razão concreta para a redução de publicações acerca deste tópico, a causa mais plausível para tal prende-se com a falta de células vazias – como explicado previamente, o mapa de jogo rege-se por células quadradas, e pode apenas existir um ponto de interesse em cada célula – onde poderiam ser inseridas novas *PokéStops*, logo os jogadores tendem a encontrar cada vez menos pontos de interesse reais que possam ser submetidos e transpostos para o jogo. Após uma contabilização com recurso ao servidor de *Discord* da comunidade foi possível concluir que desde março de 2020 foram adicionados mais de 80 *waypoints* por toda a cidade e arredores, através do programa *Niantic Wayfarer*. No que diz respeito ao *Pokémon GO* apareceram mais de 60 *PokéStops* novas e, pelo menos, 3 *ginásios* novos, não só através de submissões de pontos de interesse que não existiam ainda nos jogos da Niantic, mas também recorrendo à alteração da localização de outros já existentes. As figuras 14 e 15 são uma representação fidedigna da cidade de Torres Novas e de duas aldeias vizinhas dos mapas de jogo da Niantic, recolhida através da ferramenta *Ingress Intel Map* (<https://intel.ingress.com/intel>). No meio da figura 14 é possível ver a zona mais central da cidade, onde a maioria dos pontos de interesse se localizam, fazendo desta uma zona bastante utilizada pela comunidade para jogar. Esta mudança no mapa de jogo não aconteceu apenas em Torres Novas, como também nos arredores. Como explicado previamente, os *treinadores* em localizações mais remotas sempre se sentiram negligenciados pelo reduzido número – ou inexistência, até – de pontos de interesse nessas áreas. Os jogadores habitantes de locais mais remotos sempre sentiram a

necessidade de se deslocar até ao coração da cidade para poderem jogar de uma maneira mais ativa, mas, durante o período pandémico, em diversas aldeias e vilas vizinhas o mapa de *Pokémon GO* foi alterado por completo, devido ao trabalho e esforço conjunto de alguns jogadores da comunidade. Explicando as figuras seguintes: todos os pontos apresentados no mapa têm contraparte no jogo *Pokémon GO*, à exceção dos pontos vermelhos. Os pontos azuis são pontos de interesse que correspondem a *PokéStops* e os pontos verdes e rosa são *ginásios* no mapa do jogo. As linhas a verde e a vermelho dizem respeito às delimitações das células previamente explicadas.

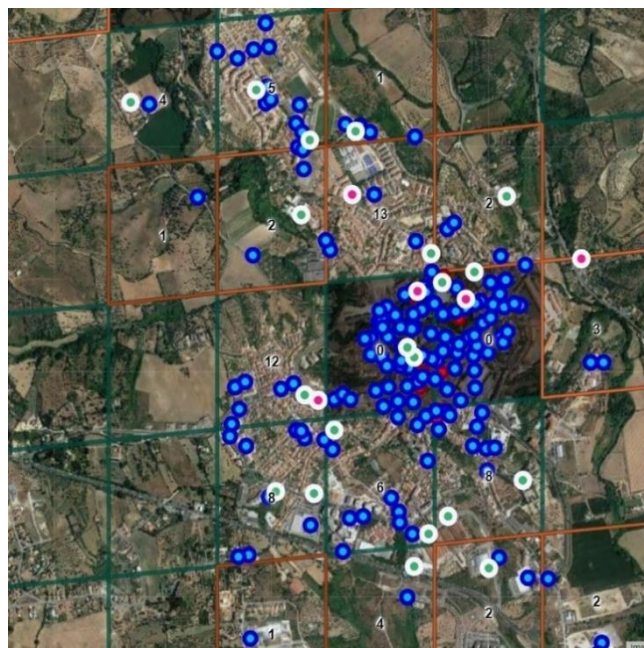


Figura 14 - Visualização das células e pontos de interesse existentes na cidade de Torres Novas



Figura 15 - Visualização das células e pontos de interesse adicionados durante a pandemia em duas aldeias dos arredores, que antes eram quase inexistentes

DISCUSSÃO E RESULTADOS

O jogador, o jogo e a relação com a comunidade

Em que ano começou a jogar?			
2016	2017	2018	2019
9	1	0	1

Tabela 1 – Indicação dos anos em que os jogadores começaram a jogar

Parou de jogar em 2016, tendo voltado posteriormente?	
Sim	Não
5	4

Tabela 2 – Perceção sobre o comportamento dos jogadores que desistiram do jogo em 2016

Por que razão deixou de jogar em 2016?		
Falta de interesse	Problemas de hardware	NS/NR
2	2	1

Tabela 3 – Razões apontadas para a pausa no jogo

Como fora referido previamente, já era esperado que a informação obtida através, exclusivamente, de uma pesquisa extensiva do grupo de Facebook “Pokémon RibaGO (Raids & Spawns)” fosse reduzida. E como proposto, foram realizadas onze entrevistas a onze jogadores membros da comunidade, de ambos os géneros, variadas idades, classes sociais e habilitações literárias. Deve realçar-se que não foram colocadas questões de nível pessoal por não serem consideradas relevantes para o estudo de caso a realizar. As perguntas colocadas prenderam-se com o tempo e hábitos de jogo do indivíduo; com o seu papel e a sua opinião acerca da comunidade; com o comportamento adotado, no que concerne à jogabilidade, face à situação pandémica vivida desde março de 2020; e com as recentes decisões da Niantic, e as repercussões destas no jogo e na comunidade global, especificamente, pretendeu-se compreender a opinião dos jogadores. As informações obtidas com as entrevistas foram, em grande parte, ao encontro do que já era esperado, porém, após a análise das mesmas, foi possível alcançar conclusões que dificilmente eram expectáveis, tendo em conta o conhecimento prévio da comunidade estudada.

A primeira questão refere-se à janela temporal entre o ano em que a pessoa começou a jogar *Pokémon GO* e o ano em que se juntou à comunidade torrejana. Nove dos entrevistados referiram que começaram a jogar *Pokémon GO* entre o momento em que o jogo foi disponibilizado em Portugal – julho de 2016 – e os meses seguintes, porém deve salientar-se que cinco dos membros que responderam dessa forma revelaram que pararam de jogar pouco tempo depois (Tabelas 1 e 2). As razões para tal prendem-se com problemas no *hardware* (nomeadamente, a necessidade da utilização de *smartphones* melhores à medida que iam saindo novas atualizações para o jogo) e com o crescente desinteresse no jogo, no seu estágio inicial (Tabela 3).

Em que ano se juntou à comunidade?			
2017	2018	2019	Não tem a certeza
3	2	3	3

Tabela 4 – Anos apontados pelos jogadores nos quais se juntaram à comunidade

No que concerne ao ano de adesão ao grupo de *Facebook*, três dos elementos entrevistados não puderam dar certezas do mesmo. Contudo, os anos maioritariamente apontados são 2017 (ano da criação da comunidade) e 2019 (Tabela 4). No verão de 2017 foram implementados no jogo os *raids*, pelo que se torna compreensível a noção, à altura, da necessidade de começar a jogar com outras pessoas. Esta foi a principal razão da criação do grupo e muito possivelmente também a principal razão da adesão em massa ao mesmo. Mais se acrescenta que não foi possível entrevistar elementos que tenham entrado na comunidade já dentro do período pandémico, ao contrário do que era pretendido no início da investigação.

Por que razão se juntou à comunidade?				
Criador	Conhecia um membro	Encontrou outros membros a jogar	Para acompanhar outro/s jogador/es	NS/NR
1	2	4	1	3

Tabela 5 – Razões apontadas pelos jogadores para que se tenham juntado à comunidade

Os motivos revelados pelos jogadores entrevistados para que se tivessem juntado à comunidade diferem, mas a maioria entrou no grupo de *Facebook* ao tomar conhecimento do mesmo através de outros jogadores que foram encontrando na rua, durante sessões de jogo. O processo não varia muito, tendo sido referido por várias das pessoas entrevistadas: durante, ou após, a realização de um *raid*, um *treinador* que já faria parte da comunidade, e que estaria no local, informa os restantes jogadores presentes que existiria uma comunidade de jogadores da cidade e arredores, adicionando-os no momento, ou posteriormente, ao grupo (Tabela 5).

Uma das pessoas entrevistadas, *Ryzz94*, é um dos fundadores do grupo, juntamente com outro jogador seu conhecido. *Ryzz94* explicou que estava a jogar com um amigo e ambos perceberam que seria interessante conhecer outras pessoas da mesma cidade, e arredores, que jogassem, o que levou à criação da comunidade hoje chamada “*Pokémon RibaGO*”. Este jogador também foi quem convidou alguns dos entrevistados para a comunidade.

“Eu sou um dos fundadores da comunidade, fui eu e outro rapaz que a começámos. [...] Estávamos os dois a jogar e ele ‘Vamos fazer um grupo.’ [...] e pronto, fizemos.” *Ryzz94*

Salientam-se dois casos específicos. Um dos jogadores aponta 2019 como o ano em que começou a jogar, tendo entrado praticamente ao mesmo tempo para a comunidade, através de uma pessoa conhecida que já era membro prévio da mesma. Além desse jogador, foi entrevistado um outro membro da comunidade que revelou que se juntou a esta ainda antes de ter uma conta própria: a razão para tal foi a necessidade que sentiu de acompanhar o filho, que já jogava antes, em *raids*. O jogador disse que jogava de vez em quando na conta do filho, porém, a vontade de jogar o jogo quando o filho não podia, aliada ao sentimento de comunidade que sentiu, fez com que este criasse uma conta própria. Como o mesmo diz, essa conta serviu, também, para ajudar o filho a jogar.

“Comecei a jogar porque [o filho] nem sempre podia, e depois arranjei outro telemóvel e criei outra conta para ajudar a bater nas *raids*, porque ele tinha dificuldade em juntar-se, e sempre éramos dois a batalhar.” *QuandoPosso*

A nível pessoal, qual a importância que a comunidade tem?			
Conhecer locais novos	Conhecer pessoas novas	Conviver/ trocar opiniões	Escape à rotina
2	6	9	1
Motivação para fazer exercício físico	Motivação para jogar	Para colaborar no jogo	Não tem opinião
3	6	7	2

Tabela 6 – Importância, a nível pessoal, da comunidade para os jogadores

A nível da importância da comunidade a nível pessoal (Tabela 6), é unânime a menção à confraternização com outros jogadores – nove das onze pessoas entrevistadas referem este como o ponto mais importante. Contudo, estes referem-se ao convívio na vida real, longe das redes sociais – ao contrário de outras comunidades de jogadores, os jogadores de videojogos *location-based* podem encontrar-se fora do mundo virtual durante sessões de jogo, o que converte, muitas vezes, a comunidade num grupo de amigos. Alguns referem que estes momentos de convivência, por vezes durante pouco tempo do dia, serviam como forma de escapar à rotina. Vários membros também mencionam a importância da comunidade no que diz respeito a conhecerem novas pessoas, de diferentes faixas etárias e classes sociais, que, de outro modo, dificilmente conheceriam. A título de curiosidade, um dos jogadores entrevistados refere, até, ter conhecido um familiar que lhe era desconhecido até à altura, mas que era também membro da comunidade.

“[A importância da comunidade] é mesmo descobrir pessoas novas, o contacto interpessoal. Depois são pessoas de diferentes idades, de diferentes níveis sociais, que se juntam todos à volta de um interesse em comum. Acho que isso é o mais interessante no meio de tudo. Pessoas com convivências completamente diferentes, com idades diferentes, que arranjam uma forma de comunicarem entre elas, num interesse comum.”
eduardonf77

“[...] [tem importância] existir uma comunidade, de muitas pessoas que gostavam do mesmo jogo. Conseguias partilhar ideias, conseguias partilhar informação acerca do jogo, e acho que foi fundamental, mesmo para a continuação do jogo, ter muitas pessoas ativas [...]” *calexandre72*

“A parte do convívio que estava associado era importante: era uma maneira de escapar à rotina e era uma maneira de conviver com pessoas [...] conversar um bocadinho com as pessoas uns minutos [...], normalmente eram o mesmo grupo de pessoas e mais algumas que iam aparecendo, fazer dois dedos de conversa, e depois fazer o resto da minha vida normal.” *DDias27*

Os dois aspetos referidos estão diretamente relacionados com a interação social, e foram os mais afetados pela situação pandémica vivida desde março de 2020. A recomendação do distanciamento social e os vários confinamentos impostos pelo governo português fizeram com que os jogadores deixassem de se poder encontrar para jogar – desprezando o conceito de comunidade – adotando um modo de jogo mais isolado, de forma a poderem jogar em segurança – isto será perceptível mais à frente, com recurso às respostas obtidas a uma diferente pergunta. De acordo com opinião de vários jogadores, devido às soluções apresentadas pela Niantic que trouxeram uma maior facilidade em jogar sem sair de casa, e a conseqüente falta de interação presencial entre os membros, o sentimento de comunidade foi-se perdendo durante os vários meses em que o país esteve parado e as ruas vazias, e isso resultou numa desintegração lenta da comunidade.

“[...] o jogo perdeu a importância que tinha. Perdeu a beleza que era a gente juntar-se, a gente falarmos, confraternizarmos um bocadinho [...] Acho que não há integração porque a pandemia ainda nos recolhe um bocadinho. Espero que a malta se venha a juntar como fazia antes, porque era a beleza que o jogo tinha.” *QuandoPosso*

“[...] a maior motivação que eu tinha para jogar, que era sair da rotina, falar com as pessoas, ver pessoas diferentes daquilo que é o meu ambiente normal de trabalho, não é algo que seja compatível com fazer um *raid* remoto em casa. Por muito que a gente se esforce para manter algum convívio, há alguma coisa que se perde nesse contacto pessoal.” *DDias27*

Várias pessoas referem que a importância que a comunidade “*Pokémon RibaGO*” tem também passa por ser um meio de comunicação e troca de ideias, assim como pela colaboração entre jogadores do mesmo jogo que, de outro modo, dificilmente se conheceriam ou teriam como comunicar.

“Comunidades dão sempre jeito onde quer que seja, porque partilham ideias [...]” *DestroyerTK*

“[...] uma comunidade é essencial para manter a comunicação e impor a organização do que quer que seja para se fazer no jogo.” *Doomchill*

“[...] tu avanças muito mais em comunidade do que propriamente sozinho, e isso é importante num jogo. Por isso é que as comunidades são importantes, e para a troca de impressões. Dez pessoas pensam mais e melhor do que só uma.” *calexandre72*

“É isto que eu sinto que qualquer comunidade em jogos, às vezes, traz: conhecimento sobre o jogo, traz experiências diferentes. É frequente ver numa comunidade de jogo, por exemplo, pessoas que têm estilos completamente diferentes de jogar [...] Aí é que eu acho que está o valor da comunidade: troca de experiências, troca de conhecimento.” *DDias27*

Foi possível entender que mais de metade dos entrevistados procuram motivação para jogar junto dos outros membros da comunidade, informando que, por vezes, ligam o jogo apenas devido às publicações que veem no grupo de *Facebook*. Também a ajuda dos membros da comunidade durante eventos que ocorrem diretamente no jogo foi referida por alguns dos entrevistados. Um dos eventos referidos trata-se de *raid days*, eventos de três horas existentes antes da pandemia começar que consistiam em todos os *ginásios* alojarem um *raid* do nível mais elevado durante algumas horas, o que pressupõe a colaboração de vários jogadores. A disposição geográfica dos *ginásios* na cidade de Torres Novas fazia com que diversos *raids* pudessem ser completados em pouco tempo, o que levava a que a comunidade se unisse e durante algum tempo andassem em grupo pelas ruas da cidade, com um objetivo em comum a cumprir. Outro evento citado foi o *Community Day*, evento que dura apenas algumas horas, criado pela Niantic em 2018 com o intuito de levar as pessoas a jogarem mais em comunidade. Antes da pandemia, eventos como estes juntavam dezenas de *treinadores* nas ruas de Torres Novas, e os membros da comunidade sentem a falta desses momentos.

“As poucas vezes que a comunidade importou foi em *raid days*, por exemplo, em que juntávamos um grupo, fazíamos uma série de *raids* todos seguidos e era ótimo para ganhar *XP* e passar de nível.” *DestroyerTK*

“[...] num dia comunitário com um *Pokémon* como deve ser tu vias duas pessoas ali, quatro acolá, duas ali, e paravam e “olha está ali um 100%!” e dávamos a volta ao contrário... Disso tudo, um gajo sente um bocadinho de saudade. Estar a fazer um *raid* com 20 gajos.... Estar ali um bocado à conversa...” *AshSC87*

“[...] vês, de repente, um *post* de alguém ligado à comunidade que posta um *raid* para jogares. Se calhar tu nem estavas a pensar em jogar, mas se vires o *post*, tu pegas no jogo e vais jogar.” *calexandre72*

Esta motivação para jogar pode traduzir-se, também, em motivação para fazer exercício físico. Três membros revelam que a comunidade os levava a tal, através de *raids* ou eventos que faziam em grupo, ou da partilha de metas alcançadas por outros jogadores, que fazia com que estes quisessem ombrear essas mesmas metas.

“[...] também caminhava e fazia muito mais quilómetros. Um gajo estava em casa no sofá, via nos grupos [...] ‘Olhem, está este aqui. Quem é que quer fazer?’. Um gajo deslocava-se, fazia *sprints*...” *QuandOPosso*

“Pessoas que saem um bocado para fazer exercício físico, para andar a pé, até na nossa comunidade temos caso assim. Temos pessoas que jogam somente para apanhar os bonecos, mas não é tanto para isso, é mais para fazer exercício. Ajuda-os a fazer exercício físico, a caminhar.” *calexandre72*

“[...] já muita gente usava [o jogo] para combater o sedentarismo, ter um objetivo para além do ‘sair de casa’. Acredito que para essas pessoas, se não fosse isso seria outra coisa qualquer, porque se calhar são pessoas que só o facto de andar por andar não lhes dá motivação suficiente para o continuarem a fazer.” *DDias27*

Considera que o jogo tem um papel importante para os jogadores, no que concerne ao cuidado da sua saúde?	
Sim	Não
11	0

Tabela 7 – Opinião dos jogadores acerca do impacto do jogo Pokémon GO na saúde

O exercício físico foi um dos tópicos abordados no decorrer das entrevistas, mais concretamente a saúde das pessoas, quer física, quer mental. Pretendeu-se compreender, de uma maneira sucinta, o papel que o jogo *Pokémon GO* pode ter no estado mental e físico dos seus jogadores, na opinião dos membros da comunidade “*Pokémon RibaGO*”. Foi unânime a ideia de que o jogo tem, definitivamente, um papel importante na saúde dos seus jogadores (Tabela 7).

Em que aspetos da saúde considera que o jogo possa ter um papel importante?			
Combate ao sedentarismo	Convivência com outras pessoas	Escape à realidade	Exercício físico
5	3	1	8

Tabela 8 – Formas apontadas pelos jogadores de como o jogo Pokémon GO pode impactar positivamente a saúde dos jogadores

Antes da pandemia, essa importância, segundo as pessoas entrevistadas, estava presente apenas no que dizia respeito à saúde física: os aspetos mais flagrantes prendiam-se com o exercício físico e o combate ao sedentarismo, e apenas um jogador mencionou a relação entre o jogo e o bem-estar mental (Tabela 8). Contudo, dois jogadores referiram o facto de, muitas vezes, os *treinadores* se colocarem em situações de insegurança devido ao jogo. Ao longo dos anos de existência do *Pokémon GO*, várias foram as notícias de jogadores que se colocaram em risco, e essas situações levaram a que a Niantic tomasse precauções e colocasse avisos no próprio jogo, de forma a alertar os jogadores para os perigos que os rodeiam.

“[...] ao mesmo tempo, acho que diminui a segurança das pessoas quando elas não têm consciência de que realmente precisam de ter atitudes de segurança.” *Doomchill*

“Quando o jogo saiu [havia jogadores que] atravessavam a autoestrada para apanharem *Pokémon*, pondo em risco a sua vida e a dos outros. Tanto que quando o jogo saiu não tinha aqueles avisos de atenção. [...] Houve muitos casos, até, de pessoas que se magoaram fisicamente por causa do jogo, e acho que, em termos desses, o jogo evoluiu bem. Pôs um bocadinho um *stop* nesse tipo de atitudes.” *elisabethdark77*

Durante a pandemia, que importância teve o jogo para si no que concerne à sua saúde?		
Escape à realidade	Exercício físico	Nenhuma
6	3	2

Tabela 9 – Perceção do impacto do jogo Pokémon GO na saúde, a nível pessoal, durante a pandemia, nos jogadores entrevistados

Já durante o período pandémico, seis dos entrevistados acreditam que o jogo teve maior importância no bem-estar mental dos jogadores. Estes acreditam que o *Pokémon GO* possa servir, e ter servido, como escape à realidade, inclusive a título pessoal, sendo essa a experiência que tiveram. Alguns revelaram que o facto de saírem de casa para jogar lhes fazia bem, por se manterem ocupados e abstraídos dos problemas, e isso refletia-se na sua saúde mental. A possibilidade de encontrarem outras pessoas a jogar, e, deste modo, conviver um pouco num período em que a socialização foi algo que foi posto de parte, também foi referida (Tabela 9).

“[...] para as pessoas em geral acho que pode ser bastante interessante, visto que uma pessoa que não saía de casa, passaria a sair, passaria a encontrar-se com outras pessoas... Iria estimular um bocadinho a parte da interação social” *BNVL8*

“[...] enquanto estava no jogo, esquecia o resto, não estava a pensar só naquilo. Mas isso foi o meu caso. Foi um escape [...] foi muito importante para a saúde mental. [...] Foi muito bom. Acho que a gente quando saía se esquecia do resto, dos problemas.” *QuandOPosso*

“[Jogar é] uma maneira para te abstraíres do que está a acontecer. Um bocado escape, sim.” *calexandre72*

“Acho que uma das maneiras que a gente tinha para sair à rua era passear o cão, ou assim, e aproveitava-se e aliviava-se a cabeça [...]” *trafuga*

Antes da pandemia gastava dinheiro com o jogo?		
Sim	Sim, esporadicamente	Não
4	3	4

Tabela 10 – Comportamento dos jogadores a nível monetário com o jogo Pokémon GO, antes da pandemia

E após a pandemia começar?			
Sim	Sim, mas deixou de gastar	Sim, esporadicamente	Não
2	1	1	7

Tabela 11 – Comportamento dos jogadores a nível monetário com o jogo Pokémon GO, após a pandemia começar

Os jogadores foram questionados sobre os seus hábitos financeiros no que diz respeito ao jogo, antes e após a pandemia começar (Tabelas 10 e 11). Sete jogadores explicaram que gastaram dinheiro com o jogo antes da pandemia, quer sucessivamente, quer esporadicamente, com o intuito de adicionarem moedas à sua conta para poderem adquirir mais itens que os ajudassem a progredir no jogo, ou ainda para adquirirem bilhetes que dariam acesso a eventos exclusivos.

“Eu acho que este jogo se torna um bocado limitado a nível de queres avançar no jogo. Claro que se tu investires dinheiro no jogo consegues comprar mais passes, consegues fazer mais *raids*, consegues ‘jogar mais’. Consegues estar mais tempo ativo dentro do jogo [...]” *calexandre72*

Quatro dos entrevistados referiram que não gastavam dinheiro antes da pandemia, número que aumenta para sete após a pandemia começar. Uma pessoa em particular referiu que gastava dinheiro antes da pandemia começar, e gastou dinheiro sucessivamente já dentro do período pandémico, porém, eventualmente, parou de o fazer para mostrar o seu desagrado para com as decisões tomadas pela Niantic em 2021.

“Antes e depois... Pouco, mas não foi a pandemia que me veio alargar os bolsos para gastar dinheiro no jogo. [...] Gastei pouco, só mesmo para certos eventos. Agora não gasto, mas é por outra razão que tem a ver com a própria empresa.” *DestroyerTK*

Qual(is) a(s) razão(ões) para que não gaste/gastasse dinheiro?					
Boicote à empresa	Controlo financeiro	Deixou de jogar	Gosta do free-to-play	Não achou necessário	NR
2	2	1	4	2	1

Tabela 12 – Razões apontadas pelos jogadores para não despenderem dinheiro no jogo Pokémon GO, antes e após a pandemia começar

Aos jogadores que revelaram não gastar dinheiro antes da pandemia começar e/ou atualmente foi pedida uma justificação para tal, de modo a compreender a opinião de cada um acerca da possibilidade de despender dinheiro num videojogo (Tabela 12). A principal razão para tal prende-se com o facto de os jogadores questionados gostarem da versão *free-to-play* do jogo. Com isto, subentende-se que estes sentem que o que é oferecido pelo jogo é suficiente para o estilo de jogo que aplicam, sem que tenham que gastar dinheiro no mesmo, como frisado por alguns jogadores.

“Nunca fui de gastar dinheiro. Jogo por prazer. Se dava, dava, se não dava, não dava.” *QuandoPosso*

“[...] sinto que a partir do momento em que preciso de gastar dinheiro para ter algum tipo de vantagem ou igualdade durante o jogo, já estou a jogar o jogo errado [...]” *BNVL8*

Também foi mencionado por dois jogadores que não gastavam dinheiro por considerarem que era uma maneira de se fazerem ouvir – como referido anteriormente, uma das

peças mencionou que gastava antes da pandemia começar, mas após as más decisões tomadas pela Niantic, deixou de o fazer em jeito de boicote. O outro *treinador* que aponta esta como sendo a razão para não gastar dinheiro com o jogo explicou que gosta mais de jogar a versão gratuita do mesmo, mas também é contra a vertente económica estar cada vez mais presente no *Pokémon GO*.

Após a pandemia começar

Que comportamento adotou após a pandemia começar?			
Aumentou o tempo de jogo	Continuou a jogar o mesmo tempo	Deixou de jogar	Reduziu o tempo de jogo
1	6	1	3

Tabela 13 - Comportamento adotado pelos jogadores após a pandemia começar

Foi colocada uma questão relacionada com o impacto direto da pandemia no tempo gasto a jogar por cada jogador, em comparação aos seus hábitos antes do período pandémico (Tabela 13). Ao contrário do que era expectável, mais de metade dos membros entrevistados consideraram que mantiveram o mesmo tempo de jogo, apesar de terem optado por jogar mais isolados quando na rua, ou em casa.

“Eu saía na mesma, só que se saís de casa, tinhas que estar mais resguardado, com uma distância maior.” *calexandre72*

Apenas um dos jogadores entrevistados revelou ter deixado de jogar por completo, por outros motivos além da pandemia. Esse jogador foi o criador da comunidade, provável razão que fez com que não perdesse todo o interesse na mesma, mantendo-se atento ao que se passa no grupo.

“[...] fui reduzindo drasticamente até ao ponto em que não ligo o jogo há meses e meses. Sim, a pandemia tirou um bocadinho a vontade de jogar. [...] Se calhar ia [ao grupo] três a quatro vezes por dia, hoje em dia não. Hoje

em dia se calhar passo lá uma vez por semana, uma vez por mês, vejo se está tudo bem... Com regularidade não.” *Ryzz94*

A reação esperada por parte dos *treinadores* seria a redução do tempo passado a jogar, tendo em conta os confinamentos e as várias alturas da pandemia em que a proibição de andar no exterior estava em vigor, porém essa atitude só se verificou em três dos onze entrevistados. Contudo, dois dos jogadores que consideraram terem reduzido o tempo de jogo admitiram terem começado a utilizar métodos alternativos para continuarem a jogar, nomeadamente a utilização de uma versão alternativa da *app* que permitia a manipulação de GPS (chamado pelos jogadores de “*spoofing*”) que lhes possibilitou jogar em qualquer parte do mundo sem precisar de sair do mesmo sítio. Como referido anteriormente, a pandemia provocou uma desintegração lenta da comunidade, e esse foi um fator decisivo para que a vontade de jogar fosse, cada vez mais, reduzida, e, conseqüentemente, o tempo passado a jogar também, como explica o jogador *QuandOPosso*:

“[...] o jogo perdeu a importância que tinha. Perdeu a beleza que era a gente juntar-se, a gente falarmos, confraternizarmos um bocadinho. Ao perder essa beleza, o jogo, para mim, perdeu um bocadinho. Jogo por jogar.”
QuandOPosso

Este *treinador* admitiu ter começado a utilizar métodos alternativos para jogar, nomeadamente *spoofing*. Contudo, na opinião deste jogador o sentimento de comunidade e o facto de conviver com outras pessoas sempre foram das principais razões que o fez jogar e esse género de batota tornava-se incompatível com isso, pelo que não sentiu que fosse um modo de jogo do seu agrado. Também o facto de a comunidade estar “desligada” – nas palavras dele – provocou uma redução prolongada do tempo que passava a jogar.

“De vez em quando jogo com a malta. Estou a jogar com vocês mas estou a jogar *fake*. [...] Joguei assim muitas vezes.” *QuandOPosso*

O outro jogador que afirmou ter reduzido o tempo de jogo, apesar de ter instalado a versão modificada da *app* previamente citada, referiu que os seus objetivos dentro do jogo se alteraram ao longo do tempo, e que a manipulação da localização cumpria com o que este procurava.

“[...] eu sentia que com o que eu queria dentro do jogo fazia mais sentido eu estar a jogar com *spoofing* que era mais fácil com tempo que eu tinha, e por não sair, do que estar a jogar [de modo] normal.” *BNVL8*

O único jogador que considera ter aumentado o seu tempo de jogo justifica-se com o facto de não sair de casa, aproveitando as possibilidades oferecidas pela Niantic para, deste modo, poder dedicar mais tempo ao jogo.

Como conseguiu manter o mesmo ritmo de jogo?			
Em casa	Métodos alternativos	Sozinho	NR
4	1	1	1

Tabela 14 - Formas arranjadas pelos jogadores para poderem continuar a jogar o mesmo tempo

Como referido previamente, metade dos jogadores entrevistados consideram ter mantido o mesmo ritmo de jogo. Na Tabela 14 estão listadas as maneiras referidas pelos jogadores para que pudessem continuar a jogar, mas em segurança e com o devido distanciamento social recomendado. Quatro dos seis *treinadores* mencionaram que passaram a jogar mais em casa graças aos recursos oferecidos pela Niantic para tal – aumento do raio de interação com *PokéStops* e *ginásios*, aumento da duração e eficácia dos *incensos*, etc..... Porém, um jogador em particular refere uma mudança no seu método de jogo ao longo do tempo: deixou de jogar de uma maneira legítima, e começou a jogar com recurso à versão modificada da *app*. Justificou-se com o facto de não se sentir seguro a jogar na rua. Deste modo, esse jogador enquadrou-se em dois dos critérios da Tabela 14.

“[...] introduziram-me a uma *app* que [...] permite ir um bocadinho mais longe que o normal, então digamos que seria mais fácil andar a passear sem, realmente, andar a passear.” *DestroyerTK*

Um dos recursos mais recorridos pelos jogadores para que pudessem jogar em casa foram os *remote raid passes*, que, como previamente explicado, permitiram a participação em *raids* à distância.

“Além de nos ajudarem a não estar em contacto com mais ninguém e podermos fazer *raids* à distância, para eles monetariamente, ou seja, foi um dois em um. Eu gosto muito de *raid passes* à distância, permite-me fazer muitos mais *raids* do que fazia anteriormente. Ajudaram a comunidade no *lockdown* [...]” *AshSC87*

Contudo, as opiniões acerca desta mecânica dividem-se: enquanto alguns *treinadores* realçaram a importância que os *remote raid passes* tiveram na segurança dos jogadores e na persistência em jogar, outros destacaram a influência que estes tiveram na desintegração lenta da comunidade. Desde o momento em que a percentagem da população vacinada atingiu valores significativos que o clima de insegurança se levantou um pouco, e as pessoas puderam voltar a sair de casa com um maior à vontade. Esta regressão à normalidade previa um maior número de jogadores de *Pokémon GO* nas ruas, porém tal não se verificou, justificado, em parte, pela existência dos *remote raid passes*.

“Eu acho que nos tempos de hoje, sobretudo na nossa comunidade, acho que seria bom para revitalizar o jogo acabarem com os passes à distância. Voltava-se à atividade presencial, ou seja, a comunidade voltava-se a encontrar e voltava-se a erguer, e voltava-se ao passado.” *QuandoPosso*

“Os [*remote*] *raid passes*... Deu jeito, é uma nova maneira de jogar. Não sei se deu o resultado que queriam, é uma ‘faca de dois gumes’. Deu jeito nesta altura. Gosto dos [*remote*] *raid passes*, e também podem criar distanciamento. Portanto, é uma ‘faca de dois gumes’ a nível de jogo comunitário.” *DDias27*

No artigo “*Did Location-based Games Motivate Players to Socialize During COVID-19?*”, de 2020, os autores Laato, Islam e Laine concluíram que os jogadores mais intensivos de videojogos *location-based* continuaram a socializar durante o período pandémico, contudo os resultados presentes na Tabela 14 contradizem essas mesmas conclusões. É perceptível que os jogadores passaram a jogar mais em casa, e, deste modo, sentem a falta de jogar em comunidade, sentem falta de estar com outros jogadores e conviver fora de uma rede social. Posto isto, existe a ideia consensual de que a própria comunidade poderá ser uma das razões com maior peso no regresso à jogabilidade normal por parte dos jogadores que reduziram o tempo de jogo, ou que tenham abandonado mesmo.

“Acho que a comunidade vai ter influência. Um gajo, às vezes, para estar na cavaqueira, dizer umas bacoradas... Também faz falta.” AshSC87

Procurou ajudar a comunidade durante a pandemia?	
Sim	Não
8	3

Tabela 15 – Perceção do número de jogadores que ajudaram a comunidade durante a pandemia

De que forma ajudou a comunidade?		
Pontos de interesse novos	Raids (convidar/participar)	Outra
2	7	1

Tabela 16 – Formas de ajuda à comunidade citadas pelos jogadores

Os onze jogadores foram questionados sobre de que forma possam ter ajudado a comunidade durante o período pandémico, e três dos membros entrevistados admitiram não ter ajudado de forma alguma (Tabela 15). Contudo, houve jogadores que procuraram ajudar a comunidade de diversas maneiras, nomeadamente através da submissão de novos pontos de interesse e convites para *raids* – uma grande parte dos jogadores considerou que a maneira mais prática de ajudar a comunidade seria através de *raids*, quer convidando, quer participando (Tabela 16).

O primeiro tópico supracitado – submissão de novos pontos de interesse – foi o que maior impacto teve na comunidade, numa altura em que jogar a partir de casa poderia ser uma tarefa árdua para alguns *treinadores*. Vários jogadores membros da comunidade trabalharam bastante em prol desta, transformando por completo o mapa de jogo quer na cidade, quer em aldeias e vilas vizinhas. Esta evolução do mapa beneficia não só o

jogador que submeteu os pontos de interesse, mas também toda a comunidade, nomeadamente os jogadores rurais.

“[...] passei para nível 40 e aí comecei a esforçar-me – porque não depende só de mim, depende também das pessoas que avaliam as submissões – para na minha vila andar a criar *PokéStops*, e ainda criei umas quantas. Pelo menos, tenho a minha ‘marca no mundo’, no mundo *Pokémon GO*, com várias stops [...]” *DestroyerTK*

“[...] uma pessoa da comunidade que é de lá [da aldeia onde mora], ela é que anda mais ativa a pôr *PokéStops*.” *eduardonf77*

Também em termos culturais as *PokéStops* foram referenciadas por alguns jogadores no decorrer das entrevistas. Membros da comunidade consideraram que graças à submissão, por parte de outros elementos, de pontos de interesse que passavam despercebidos passaram a conhecer melhor a sua própria cidade. Além disso, um jogador outrora bastante ativo no que diz respeito à manipulação do mapa de jogo – nomeadamente, através do jogo *Ingress* – admitiu ter começado a prestar maior atenção aos monumentos, edifícios e paisagem urbana que o rodeia, dando ênfase na vertente exploratória dos jogos *location-based*.

“Dar importância, depois, na criação das *PokéStops*, a certos monumentos que a gente passava e não os via, e começámos a vê-los, e depois líamos o que estava escrito [na descrição da *PokéStop*].” *QuandoPosso*

“A questão de adicionar novas *PokéStops*, e por aí fora, eu já tinha estado bastante ativo antes da comunidade [...] já tinha andado a palmear a cidade à procura de tudo e mais alguma coisa [...]” *DDias27*

No geral, apesar do notável impacto que a pandemia teve na comunidade “*Pokémon RibaGO*”, o sentimento de comunidade e a ideia de partilha de informação entre os jogadores e os seus pares está sempre presente, considerando que vários *treinadores* referiram que comunicaram com outros jogadores no sentido de os ajudarem em questões relacionadas com o jogo quando, e se, necessário, durante o período pandémico.

Em relação à forma como a Niantic lidou com a pandemia

Qual é a sua opinião em relação às primeiras decisões tomadas pela Niantic (entre março de 2020 e julho de 2020, aproximadamente)?			
Aceites pela comunidade	Boas decisões	Beneficiaram o jogo	Encaixe financeiro para a empresa
3	10	1	3
Fomentaram o sedentarismo	Levou a um acréscimo de jogadores	Mudaram o conceito do jogo	Permitiram continuar a jogar ativamente
1	1	3	7
Permitiram a pessoas com deficiências físicas e motoras poderem começar a jogar		Promoveram a segurança dos jogadores	Promoveram um jogo desigual
1		6	3

Tabela 17 – Opiniões apontadas pelos jogadores em relação às decisões iniciais da Niantic

Como é observável na tabela 17, foi unânime a opinião de que as decisões iniciais tomadas pela Niantic (entre março de 2020 e julho de 2020, aproximadamente) foram boas decisões. Dez dos jogadores entrevistados referiram isso mesmo, inclusive três destes mencionaram a excelente aceitação das mesmas por parte da comunidade. Várias foram as razões apresentadas pelos *treinadores* entrevistados para que as considerassem boas decisões, mas as principais razões apontadas prendessem com o facto de estas terem permitido aos jogadores puderem continuar a jogar ativamente, e em segurança – quer fosse no interior das suas casas, ou na rua – impedindo o provável insucesso do jogo.

“[...] as decisões acho que foram muito bem tomadas. Acabar, sobretudo, com as atividades presenciais acho que foi muito bom.”
QuandOPosso

“Eu acho que isso foi excelente. Eles precisavam de tomar essas decisões porque as pessoas não podiam sair de casa, o que eles fizeram foi bom. [...] Eu acho que o que eles fizeram foi bom e era, basicamente, o que precisava de ser feito.” *BNVL8*

“Obviamente que, com a situação que se vivia, era um bocado contraproducente manterem as coisas como estavam, e foram boas decisões. A meu ver, conseguiram manter o jogo vivo e até houve, e continua a haver, um acréscimo de novos jogadores.” *eduardonf77*

“Eles tentam conciliar o que está a acontecer com o jogo deles. Mas eu acho que foram decisões bem feitas. O distanciamento dos *ginásios*, os *remotes passes*, até o cancelamento das *ex raids*, que era o que atraía muita gente...” *calexandre72*

Um jogador frisou, ainda, a importância que as mecânicas desenvolvidas para ultrapassar o impacto negativo da pandemia tiveram noutra contexto: diversos jogadores incapacitados fisicamente, a nível mundial, partilharam relatos pessoais em fóruns dedicados ao jogo e nas redes sociais sobre como estas soluções lhes permitiram continuar, começar, ou voltar, a jogar.

“[...] existem inúmeros exemplos de pessoas com desvantagens físicas motoras, por exemplo, que conseguem jogar com muito mais segurança que antes, porque muitas vezes temos um *ginásio* do outro lado da estrada e tínhamos que atravessar a estrada para poder interagir com o *ginásio*, e no caso de uma pessoa de cadeira de rodas, por exemplo, vai ser extremamente difícil se não tiver os acessos apropriados para tal. E, com o aumento do raio de interação, tornou-se muito mais fácil, muito mais seguro.” *DestroyerTK*

Há um consenso geral acerca do impacto positivo das decisões tomadas nos primeiros meses vividos em situação pandémica, contudo existem algumas opiniões menos positivas que foram partilhadas no decorrer das entrevistas. Três jogadores mencionaram que as mudanças implementadas no jogo vieram, também, alterar o próprio conceito do jogo, contribuindo, até, para a incitação ao sedentarismo dos jogadores, como aponta uma pessoa. Nos últimos meses, a missão da Niantic – incentivar à exploração, ao exercício físico, e à interação social no mundo real – foi bastante afetada devido a tudo o que se passa no mundo, e o jogo foi reinventado numa versão mais caseira, não sendo necessário os jogadores saírem de casa para conseguirem jogar de uma forma ativa.

“[...] existe aquele ‘sabor amargo na boca’ de que isto já não é *Pokémon GO*, é ‘*Pokémon Home*’. Um jogo que foi construído de maneira que as pessoas vão à rua para interagir tornou-se um jogo que podes fazer isso tudo em casa. O jogo fugiu um pouco ao conceito inicial [...]” *Doomchill*

Também a promoção de um jogo desigual foi uma opinião citada por vários jogadores, nomeadamente no que diz respeito aos *treinadores* rurais, que foi o caso particular de uma das pessoas entrevistadas. As soluções encontradas pela Niantic prenderam-se, especialmente, com o aumento da distância de interação com *PokéStops* e *ginásios* e a criação de passes que permitem a participação em *raids* à distância, o que, para jogadores em localizações mais rurais, não beneficiou, nem melhorou, a sua jogabilidade. No caso do jogador *Ryzz94*, fundador da comunidade e morador em um meio rural, este foi um dos motivos que o levou a abandonar o jogo de vez.

“Aqueles pessoas que estavam no meio do nada era mais chato, mas eu não estou a ver, mantendo eles a essência [do jogo], o que é que eles poderiam fazer mais por essas pessoas.” *BNVL8*

“É a tal coisa: para quem já está num meio grande se calhar nem sentiram assim tanto. [...] para mim, foi mesmo ir deixando de ter vontade, sequer, de ligar o jogo...” *Ryzz94*

Qual é a sua opinião em relação às decisões tomadas pela Niantic nos meses de verão de 2021?			
Já eram esperadas	Más decisões	Promoveram a insegurança dos jogadores	Restauraram o “sentimento de comunidade”
1	8	2	1
Revelaram má gestão	Revelaram falta de comunicação para com os jogadores	Revelaram interesse económico por trás	Não tem opinião
3	6	2	1

Tabela 18 – Perceção das opiniões dos jogadores em relação às decisões mais recentes da Niantic

Em relação às decisões tomadas pela Niantic no verão de 2021, apesar de não terem afetado os jogadores portugueses diretamente, a opinião dos membros da comunidade também foi questionada, e foi consensual: todos explicaram que acharam que foram más

decisões, quer diretamente, quer através de opiniões similares (Tabela 18). Porém, como apontou uma pessoa, a remoção dos bónus criados durante a pandemia já era expectável, pois a desenvolvedora reforçou, várias vezes, a ideia de que as medidas eram temporárias. Um ponto indicado por dois jogadores para que considerassem más decisões foi o impacto direto na segurança: ao incentivarem a jogabilidade no exterior, e em grupo, puseram em causa a segurança dos treinadores.

“[...] é um bocado mau terem tirado antes de estar mesmo resolvido porque enquanto nós podíamos estar bem, outro país podia estar em confinamento e não poder jogar na mesma.” *BNVL8*

“Acho mal, porque há muitas pessoas que ainda não se sentem em segurança para irem para a rua, que querem continuar a jogar na mesma com os bónus que eles deram sem custos nenhuns.” *elisabethdark77*

“Foram decisões prematuras. [...] realmente era um bocado prematuro essas decisões de voltar tudo ao estado quase original do jogo.” *eduardonf77*

A falta de comunicação por parte da empresa para com a sua comunidade também foi apontada em seis das onze entrevistas, nomeadamente a falta de uma resposta breve perante os milhares de queixas que inundaram as suas contas nas redes sociais – as respostas chegaram, mas foram tardias, como foi referido várias vezes ao longo das entrevistas, e como pode ser lido em diversos fóruns dedicados a *Pokémon GO*. Da visível falta de comunicação provém outra opinião citada por três *treinadores*: a má gestão da Niantic perante um problema que afetou diretamente os seus jogos e jogadores a nível mundial.

“[...] quando a Niantic disse que ia começar a reverter as coisas os fãs disseram ‘Não o façam, porque isto tem inúmeros benefícios não só em tempo de pandemia, como no tempo normal.’. A Niantic, além de não responder sequer, é como se fizesse orelhas moucas, não ouvia nem via nada. [...] a Niantic não ligava nenhuma e continuavam a fazer decisões más que os fãs não queriam ou achavam mal. E o problema é que nem havia espaço de expressão.” *DestroyerTK*

O jogador mais velho entrevistado referiu um aspeto positivo na remoção de alguns bónus e na tentativa de regressão ao conceito inicial do jogo: o restauro do sentimento de comunidade. Este *treinador* sentia que os passes à distância “*deviam ser retirados para as comunidades voltarem a jogar*” e que o aumento da distância que permite a interação com as *PokéStops* e com os *ginásios* “*sobretudo os ginásios, também devia acabar porque obriga as pessoas a lá ir*” (*QuandoPosso*). No caso da comunidade “*Pokémon RibaGO*”, foi perceptível ao longo do estudo de caso que esta foi tendo cada vez menos atividade em comparação ao que era anteriormente à pandemia, sendo, de momento, uma comunidade “*desligada*” em que já há pouca interação entre os membros, tanto *online* como na vida real.

Um jogador em particular frisou não ter uma opinião formada acerca do assunto, pois não sentiu que estas decisões atingissem, de algum modo, a sua jogabilidade. A justificação dada para tal prendeu-se com o facto de os bónus temporários não terem sido removidos, ou alterados, em Portugal, pelo que, como foi referido anteriormente, não afetou os jogadores portugueses.

“Eu não estou bem a par das decisões que eles tomaram em relação a isso. [...] como não afetou [Portugal] não estou assim tão dentro do assunto.” *calexandre72*

A luta da comunidade a nível mundial

Em resposta às más decisões tomadas pela Niantic, os jogadores uniram-se como uma comunidade única a nível mundial, e através de diversos boicotes, inúmeras queixas nas redes sociais, e até um abaixo-assinado, lutaram contra a empresa. Com o apoio impactante de vários jogadores influentes a nível global e de criadores de conteúdo *online* com conexão direta com a desenvolvedora, a comunidade foi ouvida e a sua luta deu resultados: as decisões foram repensadas, os bónus que foram retirados voltaram a ser implementados, e alguns até deixaram de o ser, tornando-se recursos do próprio jogo.

Qual é a sua opinião sobre a Niantic ter ouvido a comunidade e ter voltado atrás com as decisões que tinha tomado?		
Atuaram devido ao boicote financeiro dos jogadores	Atuaram devido à pressão da comunidade	Demoraram demasiado tempo a ouvir a comunidade
3	7	3
Deveriam ter atuado mais cedo	Fizeram bem em ouvir a comunidade para o bem do jogo	Não acha que a Niantic tenha ouvido a comunidade
2	2	5

Tabela 19 - Perceção das opiniões dos jogadores em relação ao retrocesso da Niantic

Contudo, no que concerne às entrevistas realizadas, as opiniões são distintas (Tabela 19). Enquanto apenas dois jogadores consideram que a Niantic ouviu as queixas e por essa razão voltou atrás com as decisões tomadas, cinco dos entrevistados confessaram que acham que tal não aconteceu, considerando que as ações da empresa podem ter sido apenas uma estratégia momentânea adotada com vista a diminuir o desagrado dos jogadores. Também cinco *treinadores* puseram em causa a brevidade com que a empresa lidou com a situação: de forma resumida, foi frisado que a Niantic deveria ter ouvido mais cedo as queixas dos seus jogadores, e, conseqüentemente, agido, também, mais cedo.

“Demoraram demasiado tempo. Deviam ter atuado mais cedo e à conta disso perderam inúmeros jogadores.” *DestroyerTK*

“Não sei se a Niantic ouviu mesmo a comunidade... Não ficou claro para mim que eles tivessem anulado. Eu fiquei com a ligeira sensação de que a decisão ficou adiada, não ficou cancelada. [...] Só estão a escutar a comunidade quando a medida se torna impopular, mas quando decidiram revertê-la deveriam ter escutado a comunidade antes, porque a comunidade já estava a dizer há muito tempo que assim é que era para se manter.” *DDias27*

Dos onze jogadores entrevistados, sete partilham a opinião de que a Niantic sucumbiu à pressão e aos boicotes da comunidade, o que demonstrou a força e o impacto que esta tem, algo de que os jogadores ainda não se tinham percebido. Como já foi explicado

previamente, as ações resultantes da revolta dos jogadores revelaram-se frutíferas, sendo isso mesmo referido em nove das entrevistas.

“Acho que eles ainda vieram a tempo, e acho que foi um ‘abre-olhos’ para eles. Acho que eles no futuro vão ter mais atenção àquilo que nós jogadores desejamos e queremos para o jogo. [...] Acho que lhes serviu para eles verem o que é que a gente quer e deseja para o jogo.” *AshSC87*

“Eu acho que, neste caso, a comunidade passou a ter mais a noção do peso que tem, e acho que se voltar a acontecer uma situação idêntica, de haver um grande número de pessoas que não estejam de acordo com alguma decisão da Niantic, acho que vai haver novos boicotes. Porque acho que houve um despertar para o peso que a comunidade tem. Ao fim ao cabo, nós é que fazemos o jogo. Tudo bem que a Niantic o desenvolve, mas se desenvolve num sentido que a comunidade não adere, as pessoas deixam de jogar.” *eduardonf77*

“A comunidade tem um grande impacto sobre como a empresa faz a gestão do próprio jogo. [...] Tem um impacto grande e acho que tem um papel importante, tem alguma palavra a dizer.” *calexandre72*

“É sinal de que ela [a Niantic] está atenta ao que os jogadores querem e ao que pedem. Em grandes massas, juntaram-se todos mais uma vez.... É para isso que servem estes grupos: juntam-se todos, comunicam todos entre si, e fazem as coisas correr como eles entendem que tem que correr, já que são eles que jogam. E a Niantic, a ouvir essa parte, acho que está a fazer um bom papel.” *trafulha*

Qual é a sua opinião acerca da luta da comunidade e do papel demonstrado pela mesma junto da Niantic?		
A comunidade será mais ouvida no futuro	A comunidade não pôde ser ignorada	A comunidade percebeu a força que tem
2	1	6
As ações da comunidade deram resultado	Fará o comportamento da empresa mudar	Não vai ter influência no comportamento da empresa no futuro
9	3	7

Tabela 20 – Perceção das opiniões dos jogadores em relação à reação da comunidade perante as decisões tomadas pela Niantic

No entanto, apesar do resultado positivo da luta levada a cabo pela comunidade mundial, mais de metade dos membros da comunidade “*Pokémon RibaGO*” entrevistados revelaram que não consideram que esta luta vá ter influência no comportamento da desenvolvedora de videojogos no futuro, sendo perceptível a imagem negativa com que esta ficou diante dos seus jogadores (Tabela 20).

“Com toda a certeza que sim, não tenho qualquer dúvida que [a Niantic] vai [continuar a cometer erros]. [...] Vai fazê-los porque a metodologia deles não mudou: é fazer primeiro e escutar depois.” *DDias27*

Somente dois *treinadores* consideraram que as queixas e reclamações da comunidade serão mais ouvidas de agora em diante, e três referiram, até, que esta terá influência em decisões futuras da empresa – pode considerar-se, neste caso, que essa influência será, não só da comunidade, mas também por parte da *task-force* que fora criada em agosto, constituída por líderes de comunidade e jogadores influentes a nível global.

“Eles sabem que o *Pokémon GO* baixou bastante o número de pessoas que jogam e que gastam dinheiro [...] Sei de muitas pessoas que deixaram de o fazer porque começou a ser tudo pago e as pessoas começaram a fartar-se um bocado disso. O que é que eles vão fazer da próxima vez? Vão pensar, talvez, que não vale a pena ser tão ganancioso, digo eu. É mais com o medo de afastar as pessoas.” *Ryzz94*

“Acredito que eles tenham realmente ouvido a comunidade em geral, e mesmo que voltem a cometer pequenos erros, não voltam a cometer um erro gigantesco como cometeram da outra vez.” *elisabethdark77*

Em suma, é notável a importância a nível pessoal que a jogabilidade em comunidade tem para os jogadores de videojogos *location-based*. Isto conclui-se pela percepção da existência de uma relação de amizade e companheirismo entre os membros da comunidade “*Pokémon RibaGO*”. A pandemia levou ao distanciamento social da população e isso levou a um maior desinteresse por parte dos jogadores pelo próprio jogo, por não poderem conviver, como foi compreensível através das entrevistas realizadas e da investigação levada a cabo nos fóruns de discussão dedicados ao videojogo *Pokémon GO* e em publicações em várias redes sociais. Também a forma como a Niantic lidou com

a situação pandémica foi uma das principais razões pelas quais os jogadores perderam o interesse no jogo, e, conseqüentemente, foi uma das causas da redução da atividade da comunidade "*Pokémon RibaGO*". Ou seja: havendo pouco interesse no jogo por parte dos próprios jogadores, também a atividade na comunidade se foi reduzindo com o tempo, apesar das tentativas constantes dos membros desta em mantê-la ativa.

PROPOSTAS DE AÇÃO

Através da análise das informações obtidas com o estudo de caso, alcançou-se uma principal conclusão: existe um problema presente na comunidade “*Pokémon RibaGO*” que é a falta de convívio e interação física entre os jogadores membros da comunidade, o que levou a um crescente desinteresse pelo jogo que, outrora, os uniu. Inevitavelmente, e como foi observado através do estudo do grupo de *Facebook*, a atividade no referido grupo diminuiu drasticamente nos últimos meses.

Após a realização do estudo de caso, foi possível delinear algumas estratégias que terão em vista a resolução do problema apresentado. Reforçam-se dois fatores com importância na delimitação das sugestões listadas posteriormente: “rede social” e “pandemia”. Este último fator, como é de conhecimento geral e já foi referido previamente nesta dissertação, implica a existência de distanciamento social, o que se torna num grande problema a ultrapassar no contexto dos jogos *location-based*. No que concerne ao grupo na rede social *Facebook*, as sugestões apresentadas incidem sob a dinamização do mesmo, mas também foram pensadas idealizadas estratégias para levar a comunidade a voltar a jogar no exterior, em grupo, sempre com a segurança necessária.

Propostas para a dinamização do grupo

Uma das ideias pensadas para a dinamização do grupo “*Pokémon RibaGO (Raids & Spawns)*” prende-se com a nomeação de um elemento da comunidade – ou um jogador voluntário – que, semanalmente, reúna as principais notícias e/ou destaques relacionados com o jogo *Pokémon GO*. A publicação e a partilha de notícias ou atualizações, semanalmente, poderia dar azo a debates e discussões entre os jogadores, assim como levar a que novos membros da comunidade pudessem, mais facilmente, interagir com os elementos mais antigos.

Também foi considerada a comparação das conquistas dos jogadores, em jeito de desafios semanais, com atribuição de pontos – por exemplo, poderiam ser atribuídos pontos aos jogadores com mais *Pokémon* apanhados no decorrer de uma semana, criando, deste

modo, uma tabela classificativa dentro do grupo. Este desafio interno poderá levar a uma competição saudável entre os jogadores. Também poderão ser atribuídos pontos através de torneios e batalhas entre os elementos da comunidade, por exemplo.

Estas sugestões poderão levar a mais comentários e publicações, e, conseqüentemente, a uma maior interação entre os elementos da comunidade na rede social. Como consequência, a atividade no grupo de *Facebook* aumentaria, podendo voltar ao que era antes da pandemia começar.

Propostas para a dinamização da comunidade

Como foi possível concluir através do estudo de caso, a comunidade “*Pokémon RibaGO*” não é, apenas, um grupo de *Facebook* – para alguns jogadores trata-se, também, de um grupo de amigos. Posto isto, a falta de convívio presencial e de interação física entre os elementos tornou-se um obstáculo às amizades que foram sendo travadas ao longo dos anos de existência da comunidade, o que levou a um crescente desinteresse pelo jogo *Pokémon GO*, pois havia pessoas que consideravam o convívio como o principal motivo para jogarem. Para fazer frente a este problema, foi pensada uma estratégia que permitisse a interação segura, no exterior, entre os jogadores, e, potencialmente, o aumento do interesse no videojogo.

A solução idealizada consiste em aproveitar as zonas de lazer que a cidade de Torres Novas proporciona aos seus habitantes, e que, no mapa de *Pokémon GO*, são das áreas da cidade mais convidativas aos jogadores e que mais recursos lhes podem oferecer. Como notável na Figura 11, mais acima mostrada, a existência de pontos de interesse na parte central do mapa é bastante significativa, zona essa que corresponde ao jardim e a avenida previamente referidos, entre outros pontos que não foram mencionados. Por se tratar de uma enorme área de lazer, é possível a existência de muitas pessoas ao mesmo tempo, no mesmo local, enquanto é mantido o distanciamento social recomendado, estando, deste modo, em segurança.

A ideia baseia-se no cenário que já ocorria pré-pandemia, durante alguns eventos promovidos dentro do jogo, em que dezenas de jogadores se reuniam nestas zonas de

Torres Novas para jogar. Após a pandemia começar, e como fora referido previamente, os jogadores passaram a participar nesses eventos no conforto e na segurança das suas casas – sempre querendo regressar ao exterior e a jogar em comunidade. Por se tratar de uma zona geográfica extensa, tornar-se-á possível, através da colocação de *lure modules* em todos os pontos de interesse disponíveis – ação conhecida como “*lure party*” junto dos jogadores de *Pokémon GO* de todo o mundo – e com recurso a outras dinâmicas adotadas durante o período pandémico, juntar novamente os jogadores nos jardins da cidade, como outrora faziam, mas sempre apelando ao distanciamento social e zelando pela segurança das pessoas. A comunidade poderia jogar em conjunto novamente, e os jogadores poderiam estar juntos, apesar de distantes. Esta estratégia poderia levar à dinamização da comunidade “*Pokémon RibaGO*”, tornando-a no que outrora já foi, e restaurar o interesse dos seus membros no jogo *Pokémon GO*.

CONCLUSÕES

Como referido previamente, a presente dissertação teve como objetivo proceder a uma investigação-participante que visava compreender o impacto direto e indireto que a pandemia de Sars-COV-2 teve nas comunidades de práticas de jogadores de videojogos *location-based*. Com recurso a um estudo de caso, em que o objeto estudado foi uma pequena comunidade de prática local de jogadores do jogo *Pokémon GO*, foi possível alcançar-se diversas conclusões, algumas consideradas inesperadas.

Inicialmente, com recurso a revisão de literatura, procurou-se contextualizar as comunidades de prática, as comunidades no mundo dos videojogos, a tecnologia *location-based* e o jogo *Pokémon GO*, tendo já em vista o estudo de caso que viria a ser feito posteriormente. Através desta revisão de literatura, foi possível compreender a origem do termo “comunidade de prática”, assim como as suas características principais, tornando-se exequível caracterizar da melhor maneira a comunidade a estudar. Também neste capítulo procurou-se saber mais sobre comunidades no mundo dos videojogos: de quando datam os primeiros registos de existência destas, porque são criadas e a sua importância para os jogadores. Findado este capítulo, o próximo passo dado foi o conhecimento mais aprofundado de aplicações que utilizam a tecnologia *location-based*, nomeadamente do que se trata, um pouco da sua história, e as comunidades que se têm vindo a gerar à volta de videojogos que utilizam este tipo de tecnologia, como *Pokémon GO*. Este conhecimento permitiu contextualizar e fazer a ponte para o capítulo seguinte, debruçado sobre a Niantic Labs – produtora do videojogo suprarreferido – o próprio jogo, e o impacto direto e indireto da pandemia neste e nas comunidades constituídas pelos seus jogadores.

Após efetuada a revisão de literatura no seu todo, deu-se início ao estudo de caso sobre a comunidade de prática local da cidade de Torres Novas: “*Pokémon RibaGO*”. Concluída a realização de entrevistas a vários membros da mencionada comunidade e a análise das mesmas, puderam alcançar-se diversas conclusões relativas ao comportamento dos jogadores durante o período pandémico e sobre como a pandemia os afetou ao nível da sua jogabilidade e do sentimento de comunidade. Como concluído, a comunidade “*Pokémon RibaGO*”, como um grupo, tem um papel importante na vida dos seus membros, quer a nível pessoal, quer como jogadores. Como alguns dos entrevistados

apontaram, a certo ponto a comunidade deixou de ser apenas um grupo de pessoas que jogavam o mesmo jogo. Quando se começaram a travar amizades entre os elementos da comunidade, esta transformou-se num grupo de amigos que partilhavam um interesse em comum (sublinha-se que esta situação se aplica maioritariamente aos membros considerados parte do núcleo). As relações criadas *online* transpuseram-se para o mundo real, e passaram a ter maior importância fora das redes sociais – os jogadores não se sentem “presos” a uma rede social para poderem comunicar – mantendo-se assim durante o período pandémico. Porém, ao longo do tempo, o sentimento de comunidade foi-se desfazendo. O número de publicações no grupo de *Facebook* desde março de 2020 reduziu drasticamente em comparação ao cenário anterior a essa data, mas continuou a ser possível ver a relação *offline* dos treinadores, marcando encontros para *raids*, trocas de *Pokémon* ou pequenas sessões de jogo, sempre respeitando as normas de segurança exigidas. O género de publicações no grupo de *Facebook* também se alterou – reduziram-se as publicações sobre notícias relativas ao jogo ou queixas sobre outros jogadores – apesar do principal tema publicado ser o mesmo em ambos os períodos, tendo, até, sofrido um ligeiro aumento após a pandemia começar: o anúncio de *raids*.

O tempo despendido com o jogo também sofreu alterações. Muitos jogadores admitiram terem reduzido o tempo que passavam a jogar, devido à diminuição no seu interesse para com o jogo ou à importância do distanciamento social – fazendo com que não saíssem de casa, o que levou a que jogassem menos. No entanto, e como referido previamente, uma parte significativa dos *treinadores* que indicaram terem reduzido o tempo de jogo admitiram que começaram a utilizar métodos alternativos, e ilegais, para jogar – especificamente a manipulação do sinal de GPS, ou *spoofing*. Pressupõe-se que ao adotarem um método que lhes permitia jogar sem terem que sair de casa aumentassem o tempo dedicado ao jogo, contudo aconteceu exatamente o contrário. A razão para tal foi a falta que o sentimento de comunidade e que a convivência com outras pessoas fez aquando das sessões de jogo. Com isto, pode concluir-se que a comunidade e a socialização com outras pessoas no mundo real têm um papel extremamente importante para jogadores de jogos *location-based*, tendo em conta que o facto de não conviverem com outros jogadores sistematicamente foi um dos pontos referidos para que, a pouco e pouco, reduzissem o tempo de jogo. Em comparação com outros géneros de jogos, os

jogadores de videojogos *location-based* têm como cenário de jogo o mundo real, pelo que se encontravam fisicamente com bastante regularidade, antes da pandemia. Ao ser imperativo o distanciamento social, a vontade de jogar diminuiu pois os encontros com outras pessoas que partilhavam o gosto pelo mesmo videojogo também diminuíram. Contudo, e para reforçar a enorme importância da convivência com outros jogadores, aponta-se o facto de vários *treinadores* que admitiram a manipulação do sinal de GPS continuarem a jogar fisicamente, de forma legítima, nomeadamente no que diz respeito à deslocação a certos locais onde decorrem *raids* por saberem que vão encontrar outras pessoas.

A insistência dos jogadores em jogar no exterior, como referido por vários dos membros entrevistados, deveu-se, em parte, ao objetivo de continuarem a fazer exercício físico durante o período pandémico, mas esta não é a única, nem a principal, razão. Uma das razões apontadas prendeu-se com o conceito *FOMO*, que, como previamente explicado, consiste no receio que algumas pessoas podem ter em perderem algo se não participarem ou não fizerem parte de alguma coisa. No caso de jogos *location-based*, os jogadores devem deslocar-se a um local para obter algum tipo de bónus, e em particular no caso de *Pokémon GO* se os *treinadores* não saíssem de casa poderiam perder a possibilidade de apanhar um *Pokémon* mais forte ou mais raro, por exemplo, o que os levou a andar na rua durante os períodos de confinamento, contrariando o que fora aconselhado pelas organizações de saúde de quase todos os países do mundo. Conclui-se, desta forma, que a pandemia não afastou os jogadores de *Pokémon GO*, e potencialmente de outros jogos *location-based*, das ruas, apesar das soluções que permitiam a jogabilidade *indoor* encontradas e implementadas nos jogos pela Niantic (reforça-se que alguns dos jogos *location-based* mais jogados no mundo são produtos desenvolvidos pela Niantic Labs).

É quase unânime a opinião positiva dos jogadores a nível global face a essas soluções, porém, no caso específico da comunidade "*Pokémon RibaGO*" é apontada a ideia de como as novas mecânicas vieram diminuir o sentimento de comunidade, ao afastar os membros, e, desta forma, vieram, também, desintegrar a própria comunidade. Esta conclusão reforça a ideia previamente citada de que a comunidade se desligou um pouco ao não ser possível às pessoas jogarem no exterior das suas casas, e, deste modo, conviverem pessoalmente. Na opinião de um dos membros, uma forma de reavivar a

comunidade e revitalizar um jogo cujo conceito inicial fora completamente alterado com a pandemia passaria pela remoção dos passes remotos, obrigando aos jogadores voltarem a sair de casa para participarem em *raids*.

“Eu acho que nos tempos de hoje, sobretudo na nossa comunidade, acho que seria bom para revitalizar o jogo acabarem com os passes à distância. Voltava-se à atividade presencial, ou seja, a comunidade voltava-se a encontrar e voltava-se a erguer, e voltava-se ao passado.” *QuandoPosso*

No que concerne à atitude de alguns membros em prol da comunidade, destaca-se o trabalho relativo à submissão de novos pontos de interesse para possibilitar a uma grande parte dos jogadores da cidade de Torres Novas e arredores jogarem em segurança. Como referido previamente nesta dissertação, uma das zonas da cidade de Torres Novas mais dotadas de elementos de jogo localiza-se na baixa da cidade, nomeadamente a avenida que acompanha o rio e o jardim, como visível no mapa presente na imagem 14, disponibilizada anteriormente. Ao longo de ano e meio de pandemia foi notável o trabalho de vários membros da comunidade para evitar o insucesso do jogo e para permitir aos *treinadores* continuarem a jogar nessa zona com maior segurança. Esta foi a zona da cidade com maior aumento de pontos de interesse desde março de 2020 e onde se reúnem, constantemente, jogadores de *Pokémon GO*. Deste modo, foi notável o importante papel dos membros da comunidade no que diz respeito a uma jogabilidade justa e em segurança, com a submissão de dezenas de pontos de interesse um pouco por toda a cidade, e não só.

De modo geral, sublinha-se como a principal conclusão retirada do prévio estudo o facto de se ter chegado à perceção que um dos mais importantes aspetos que leva as pessoas a jogarem ativamente videojogos *location-based* é, sem dúvida, o sentimento de comunidade que se gera à volta deste género de jogos e com a convivência com os seus pares. Os jogadores não se limitam a interagir *online*, através das mais variadas vias de comunicação. Estes transpõem as suas relações para o mundo real. As conversas que travam através de um ecrã de um *smartphone* ou de um computador são trazidas para bancos de jardim e esplanadas, levando a que um grupo de pessoas outrora unidas apenas pelo gosto comum por um videojogo se tornem em um grupo de amigos. As medidas de

combate à pandemia de COVID-19 aplicadas desde março de 2020 tornaram-se um entrave à convivência entre pessoas, algo básico ao ser humano. Era expectável que a falta de convívio e a impossibilidade de deslocação no exterior levasse ao insucesso das várias aplicações *location-based* disponíveis. Porém, esse não foi o caso, e como perceptível no presente estudo, os jogadores deste género de videojogos viram-se mais afetados a nível pessoal do que ao nível da jogabilidade, levando a uma desconstrução das comunidades a que pertenceriam.

Apontam-se duas situações como principais barreiras no decorrer do estudo de caso. A primeira trata-se de uma falha da rede social *Facebook* ao não permitir a pesquisa cronológica de publicações em grupos. Esta situação forçou a que a pesquisa de *posts* fosse feita manualmente. Apesar de a pesquisa ter sido feita de forma extensiva e intensiva, a referida falha abriu a possibilidade de que informações importantes pudessem ficar por encontrar. A segunda barreira encontrada prende-se com a reduzida bibliografia acerca de comunidades de jogadores de jogos *location-based*. Apesar de ser reconhecida a existência de inúmeras comunidades do género, nos mais diversos jogos, os estudos existentes vão ao encontro de comunidades de jogadores no geral, ou particularmente de jogadores do estilo MMORPG. Deste modo, a presente dissertação, apesar de focada nas implicações da pandemia, contribui para um melhor conhecimento de comunidades de prática de jogadores de videojogos *location-based*, mas será sempre necessário um aprofundamento da temática, continuando, até, o que fora já estudado em 2017 por Majgaard e Larsen, que se debruçaram especificamente sobre uma comunidade de jogadores de *Pokémon GO*.

Por último, os resultados alcançados com este estudo, pondo de parte o elemento “videojogo”, podem levar a que empresas e organizações estejam determinadas a saber lidar melhor com as suas comunidades – como referido no início da presente dissertação, todos nos inserimos em comunidades de prática, seja em contexto laboral, escolar ou, até, familiar – em casos extremos, nos quais o convívio físico seja desaconselhado, por exemplo. Conclui-se, então, a presente dissertação com a ressalva de que os objetivos propostos inicialmente foram alcançados com sucesso.

ÍNDICE DE TABELAS

TABELA 1 – INDICAÇÃO DOS ANOS EM QUE OS JOGADORES COMEÇARAM A JOGAR	57
TABELA 2 – PERCEÇÃO SOBRE O COMPORTAMENTO DOS JOGADORES QUE DESISTIRAM DO JOGO EM 2016.....	57
TABELA 3 – RAZÕES APONTADAS PARA A PAUSA NO JOGO	57
TABELA 4 – ANOS APONTADOS PELOS JOGADORES NOS QUAIS SE JUNTARAM À COMUNIDADE	58
TABELA 5 – RAZÕES APONTADAS PELOS JOGADORES PARA QUE SE TENHAM JUNTADO À COMUNIDADE.....	58
TABELA 6 – IMPORTÂNCIA, A NÍVEL PESSOAL, DA COMUNIDADE PARA OS JOGADORES	60
TABELA 7 – OPINIÃO DOS JOGADORES ACERCA DO IMPACTO DO JOGO POKÉMON GO NA SAÚDE	64
TABELA 8 – FORMAS APONTADAS PELOS JOGADORES DE COMO O JOGO POKÉMON GO PODE IMPACTAR POSITIVAMENTE A SAÚDE DOS JOGADORES.....	64
TABELA 9 – PERCEÇÃO DO IMPACTO DO JOGO POKÉMON GO NA SAÚDE, A NÍVEL PESSOAL, DURANTE A PANDEMIA, NOS JOGADORES ENTREVISTADOS.....	65
TABELA 10 – COMPORTAMENTO DOS JOGADORES A NÍVEL MONETÁRIO COM O JOGO POKÉMON GO, ANTES DA PANDEMIA	66
TABELA 11 – COMPORTAMENTO DOS JOGADORES A NÍVEL MONETÁRIO COM O JOGO POKÉMON GO, APÓS A PANDEMIA COMEÇAR	66
TABELA 12 – RAZÕES APONTADAS PELOS JOGADORES PARA NÃO DESPENDEREM DINHEIRO NO JOGO POKÉMON GO, ANTES E APÓS A PANDEMIA COMEÇAR.....	67
TABELA 13 - COMPORTAMENTO ADOTADO PELOS JOGADORES APÓS A PANDEMIA COMEÇAR	68
TABELA 14 - FORMAS ARRANJADAS PELOS JOGADORES PARA PODEREM CONTINUAR A JOGAR O MESMO TEMPO	70
TABELA 15 – PERCEÇÃO DO NÚMERO DE JOGADORES QUE AJUDARAM A COMUNIDADE DURANTE A PANDEMIA	72
TABELA 16 – FORMAS DE AJUDA À COMUNIDADE CITADAS PELOS JOGADORES.....	72
TABELA 17 – OPINIÕES APONTADAS PELOS JOGADORES EM RELAÇÃO ÀS DECISÕES INICIAIS DA Niantic	74
TABELA 18 – PERCEÇÃO DAS OPINIÕES DOS JOGADORES EM RELAÇÃO ÀS DECISÕES MAIS RECENTES DA Niantic	76
TABELA 19 - PERCEÇÃO DAS OPINIÕES DOS JOGADORES EM RELAÇÃO AO RETROCESSO DA Niantic	79
TABELA 20 – PERCEÇÃO DAS OPINIÕES DOS JOGADORES EM RELAÇÃO À REAÇÃO DA COMUNIDADE PERANTE AS DECISÕES TOMADAS PELA Niantic	80

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Amaral, M., & Zélia, T. (2018). *Go! À caça de Pokémons: um estudo qualitativo sobre as vivências associadas ao jogo junto de jovens adultos*. (Tese de mestrado) Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Fernando Pessoa. bdigital.ufp.pt, <http://hdl.handle.net/10284/6533>.

Bhattacharya, A., Windleharth, T. W., Ishii, R. A., Acevedo, I. M., Aragon, C. R., Kientz, J. A., Yip, J. C., & Lee, J. H. (2019). Group Interactions in Location-Based Gaming: A Case Study of Raiding in Pokémon GO. In *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (pp. 1–12). Doi: 10.1145/3290605.3300817

Carmo, H., & Ferreira, M. M. (2008). *Metodologia da Investigação—Guia para Auto-Aprendizagem* (2ª ed.). Universidade Aberta.

CATANFiona. (2021). *CATAN – World Explorers is shutting down*. [mensagem em grupo de discussão]. Consultado a 11 de novembro de 2021, disponível em: <https://community.catanworldexplorers.com/discussion/1811/catan-world-explorers-is-shutting-down>

Catan World Explorers. (2021). *About Niantic Chat*. [mensagem de blog] Consultado a 17 de novembro de 2021, disponível em: <https://niantic.helpshift.com/a/catan-world-explorers/?s=trust-safety&f=about-niantic-chat&l=en&p=web>

Chandler, S. (2020). Coronavirus boosts Pokémon GO spending by 70% as gamers play inside. *Forbes*. Consultado a 24 de novembro de 2021, disponível em: <https://www.forbes.com/sites/simonchandler/2020/06/02/coronavirus-boosts-pokmon-go-spending-by-70-as-gamers-play-inside/>

Change.org. (2021). *Keep increased PokeStop and Gym interaction distance*. Disponível em: <https://www.change.org/p/niantic-keep-increased-pokestop-and-gym-interaction-distance>

Chapple, C. (2020, November 3). *Pokémon GO Hits \$1 Billion in 2020 as Lifetime Revenue Surpasses \$4 Billion* [mensagem de blog]. Consultado a 24 de novembro de 2021, disponível em: <https://sensortower.com/blog/pokemon-go-one-billion-revenue-2020>

Correia, M. (2009). A Observação Participante Enquanto Técnica de Investigação. *Pensar Enfermagem*. 2, (13)

de Souza e Silva, A. (2008). Alien Revolt (2005-2007): A Case Study of the First Location-Based Mobile Game in Brazil. *IEEE Technology and Society Magazine*. 27, (1), 18–28. Doi: 10.1109/MTS.2008.918036

de Souza e Silva, A., & Hjorth, L. (2009). Playful Urban Spaces: A Historical Approach to Mobile Games. *Simulation & Gaming*. 40, (5), 602–625. Doi: 10.1177/1046878109333723

Dionísio, A. (2021). *Padrões de Jogo e Fatores de Personalidade numa Amostra de Jogadores Portugueses de Pokémon GO*. (Tese de mestrado) Instituto Superior Miguel Torga, 2021. repositorio.ismt.pt, <http://repositorio.ismt.pt/jspui/handle/123456789/1272>.

- Discord. (sem data). *Sobre o discord | nossa missão e valores*. Disponível em: <https://discord.com/company>
- Dorothea. (2016). *Tips for new (Pokémon GO) mappers*. Consultado a 23 de novembro de 2021, disponível em: <https://blog.openstreetmap.org/2016/12/30/tips-pokemon-go>
- Doughty, M., & O’Coill, C. (2008). Online gaming and web-based communities: Serious games for community development. *International Journal of Web Based Communities*. 4, (3), 384-391. Doi: 10.1504/IJWBC.2008.019197
- Expresso (2 de março de 2020). Ministra confirma primeiro caso positivo de coronavírus em Portugal. *Expresso*. Disponível em: <https://expresso.pt/sociedade/2020-03-02-Ministra-confirma-primeiro-caso-positivo-de-coronavirus-em-Portugal>
- Farmer, F. R., Morningstar, C., & Crockford, D. (1994). From Habitat to global cyberspace. *Proceedings of COMPCON '94*, (pp. 186–192). Doi: 10.1109/CMPCON.1994.282925
- Fernandes, F. R., Cardoso, T. A., Capaverde, L. Z., & Silva, H. de F. N. (2016). Comunidades de prática: Uma revisão bibliográfica sistemática sobre casos de aplicação organizacional. *AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento*. 5, (1), 44-52. Doi: 10.5380/atoz.v5i1.46691
- Frequently Asked Questions. (sem data). Pokémon GO. Disponível em: <https://pokemongolive.com/en/faq>
- Geraghty, L. (2020) What 'Pokemon GO' and its Online Community During the Coronavirus Lockdown Show Us About Fandom. Disponível em: <https://www.port.ac.uk/news-events-and-blogs/blogs/popular-culture/what-pokemon-go-and-its-online-community-during-the-coronavirus-lockdown-show-us-about-fandom>
- Glisan, E., & Trainin, G. (2006). Online Community and Connectedness. *Research and Evaluation in Literacy and Technology*. 7. Disponível em: <https://digitalcommons.unl.edu/cehsgpirw/7/>
- Griffiths, M., Hussain, Z., Grüsser, S. M., Thalemann, R., Cole, H., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2011). Social Interactions in Online Gaming. *International Journal of Game-Based Learning*. 1, (4), 20–36. Doi: 10.4018/ijgbl.2011100103
- Harry Potter Wizards Unite. (2021) *Announcing the close of Harry Potter: Wizards Unite*. Disponível em: <https://harrypotterwizardsunite.com/en>
- jh. (30 de março de 2020) Embracing real-world gaming from home. *Niantic*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/blog/stay-safe>
- Kaytlin. (2020). Play 'Pokémon GO' From Home With New "Stay at Home" Update from Niantic. Chip & Company. Disponível em: <https://chipandco.com/play-pokemon-go-from-home-with-new-stay-at-home-update-from-niantic-385530/>
- Laato, S., Islam, A. K. M. N., & Laine, T. H. (2020). Did location-based games motivate players to socialize during COVID-19?, *Telematics and Informatics*. 54,. Doi: 10.1016/j.tele.2020.101458

Laato, S., Laine, T. H., & Islam, A. K. M. N. (2020). Location-Based Games and the COVID-19 Pandemic: An Analysis of Responses from Game Developers and Players. *Multimodal Technologies and Interaction*. 4, (2), 29. <https://doi.org/10.3390/mti4020029>

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation* (1.^a ed.). Cambridge University Press.

Lee, J. H., Windleharth, T., Yip, J., & Schmalz, M. (2017). Impact of Location-based Augmented Reality Games on People's Information Behavior: A Case Study of Pokémon GO. In *iConference 2017 Proceedings*.

Li, Y., Liu, Y., Ye, L., Sun, J., & Zhang, J. (2021). Pokémon GO! GO! GO! The impact of Pokémon GO on physical activity and related health outcomes. *MHealth*. Doi: 10.21037/mhealth-20-121

Liu, K. (2016). Pokémon GO: One of the World's Fastest Growing Discourse Communities. Disponível em: https://northeastern.digication.com/kevin_liu_interdisciplinary_adv_writing_portfolio/Pokemon_Go_One_of_the_World_s_Fastest_Growing_Disc.

Majgaard, G. (2016). Informal Communities for Hunter- Gatherers of Pokémons. *Interactions Between Nearby Strangers: Serendipity and Playfulness – Workshop at NordiCHI'16*. Gothenburg, Sweden.

Majgaard, G., & Larsen, L. J. (2017). Pokémon GO – A Pervasive Game and Learning Community. In M. Pivec, & J. Grundler (Eds.), *Proceedings of the 11th European Conference on Games Based Learning* (pp. 402-409). Academic Conferences and Publishing International.

Maloney-Krichmar, D., Abras, C., & Preece, J. (2002). Revitalizing an online community. *IEEE 2002 International Symposium on Technology and Society (ISTAS'02). Social Implications of Information and Communication Technology. Proceedings (Cat. No.02CH37293)*, pp. 13–19. Doi: 10.1109/ISTAS.2002.1013790

Marcel, W. (2017). Dicas para novos mapeadores (Pokémon Go). OpenStreetMap Blog. Consultado a 23 de novembro de 2021, disponível em: <https://blog.openstreetmap.org/2017/12/01/dicas-para-novos-mapeadores-pokemon-go/?lang=pt-pt>

Mobile Game Awards. (28 de julho de 2021). *Watch the moment @NianticLabs is awarded Best Innovation as sponsored by @scopely for #mobilegames thanks to their amazing updates* [Tweet]. Twitter. Consultado a 17 de novembro de 2021. <https://twitter.com/MobileGameAward/status/1420376109133320194>

Morningstar, C., & Farmer, F. R. (1990). The Lessons of Lucasfilm's Habitat. *The First International Conference on Cyberspace, Texas, Austin, maio 1990*. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.287>

Niantic. (s.d.). *Adventures on Foot*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/en>

Niantic. (s.d.) *Niantic Player Guidelines*. Disponível em: <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?s=safety-security&f=niantic-player-guidelines&l=en&p=web>

Niantic. (s.d.). *Submitting a PokéStop Nomination*. Disponível em: <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?s=in-game-locations&f=submitting-a-pokestop-nomination&l=en&p=web>

Niantic. (2015). *The games redefining our reality*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/en/products>

Niantic. (2015). *The Niantic Story*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/en/about>

Niantic Support. (13 de março de 2020). *Trainers, for community safety, we will be temporarily halting invites for EX Raids. Those who currently have invites will be* [Tweet]. Obtido a 17 de novembro de 2021, de <https://twitter.com/NianticHelp/status/1238588705096364032>

Niantic Support. (25 de março de 2020). *Trainers, due to the current public health situation, we have temporarily removed select Field Research tasks from the game* [Tweet]. Obtido a 17 de novembro de 2021, de <https://twitter.com/NianticHelp/status/1242866362642546695>

Niantic Support. (18 de agosto de 2021). *Trainers, due to New Zealand's recent move to Alert Level 4, we are rolling back the Explorer Bonuses* [Tweet]. Obtido a 17 de novembro de 2021, de <https://twitter.com/NianticHelp/status/1427796248245977089>

One-in-Herself. (3 de janeiro de 2021) *Questions for Anyone Stationed in Antarctica*. [Entrada no subfórum *TheSilphRoad*]. Reddit. Disponível em: https://www.reddit.com/r/TheSilphRoad/comments/kpknxi/questions_for_anyone_stationed_in_antarctica

OpenStreetMap. (s.d.). *O OpenStreetMap fornece dados a milhares de sítios na Internet, aplicações de telemóveis e outros dispositivos*. Disponível em: <https://www.openstreetmap.org/about>

Peña, J. (2015). Online Gaming. *The International Encyclopedia of Interpersonal Communication* (eds C.R. Berger, M.E. Roloff, S.R. Wilson, J.P. Dillard, J. Caughlin and D. Solomon). <https://doi.org/10.1002/9781118540190.wbeic243>

Pokémon GO. (25 de agosto de 2021). *Trainers - we're looking forward to sharing our plans as a result of the task force on September 1* [Tweet]. Obtido a 17 de novembro de 2021, de <https://twitter.com/PokemonGoApp/status/1430644448929718274>

Pokémon GO. (31 de agosto de 2021). *Trainers, As a result of our recent task force discussions, we will be replacing the two current sets* [Tweet]. Obtido a 17 de novembro de 2021, de <https://twitter.com/PokemonGoApp/status/1432797410376380420>

Pokémon RibaGO. Facebook. Consultado em 18 de novembro de 2021. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/842941365885468>

Proença, W. (2007). O Método da Observação Participante: Contribuições e aplicabilidade para pesquisas no campo religioso brasileiro. *Revista Aulas*. 4.

Rovai, A. P. (2002). Sense of community, perceived cognitive learning, and persistence in asynchronous learning networks. *The Internet and Higher Education*. 5, (4), 319–332.
[https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(02\)00130-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(02)00130-6)

Sicart, M. (2017). Reality has always been augmented: Play and the promises of Pokémon GO. *Mobile Media & Communication*. 5, (1), 1-4. Doi: 10.1177/2050157916677863

Solheim, Y., & Caudell-Feagan, L. (10 de dezembro de 2020) 2020 Niantic Social Impact Report. *Niantic*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/blog/sireport20>

Steinkuehler, C. A. (2004). Learning in Massively Multiplayer Online Games. Proceedings of the Sixth International Conference of the Learning Sciences, 521–528.

SuperData. (2021). *2020 Year In Review - Digital Games and Interactive Media*. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/19E0bXya2wX-tkuOln4lhbE9Z2Z2EPKwi/view>

Takahashi, D. (7 de maio de 2020). *GameRefinery: How developers have changed mobile games in the pandemic*. VentureBeat. Disponível em: <https://venturebeat.com/2020/05/07/gamerefinery-how-developers-have-changed-mobile-games-in-the-pandemic>

The Niantic Team. (9 de março 2020) Niantic Live Events Update - March 2020. *Niantic*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/blog/liveevents-update-20200306/>

The Niantic Team. (18 de março de 2020) Pokémon GO Safari Zone Update - Liverpool and Philadelphia. *Niantic*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/blog/liveevents-safarizone-postpone>

The Niantic Team. (8 de junho de 2020) Expanding Niantic Wayfarer Access and In-Game Rewards. *Niantic*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/blog/wayfarer-expansion>

The Niantic Team. (20 de novembro de 2020) Our Evolving Approach to COVID-19 Changes in Pokémon GO. *Niantic*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/blog/pokemon-go-changes>

The Niantic Team. (22 de março de 2021) Niantic and Nintendo Partner Together to Create New Mobile Apps. *Niantic*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/blog/nintendo-apps-partnership/>

The Niantic Team. (24 de maio de 2021) Looking Forward to Saying Hello World. *Niantic*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/blog/hello-world>

The Niantic Team. (5 de agosto de 2021) A Response To Our Pokémon GO Community. *Niantic*. Disponível em: <https://nianticlabs.com/blog/pgo-exploration-bonus-response>

The Pokémon GO Development Team. (2016) Frequently Asked Questions. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/en/faq>

The Pokémon GO Development Team. (25 de maio de 2016). Warmer! Closer!. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/pokemon-ft-us-start>

The Pokémon GO Team. (19 de junho de 2017). Raid Battles and New Gym Features are Coming!. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/raids>

The Pokémon GO Team. (13 de novembro de 2019) Community Note: Niantic Wayfarer, and PokéStop and Gym nominations, now available to level 40 Trainers!. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/communitynote-niantic-wayfarer-launch>

The Pokémon GO Team. (12 de março de 2020) Updates to events: Abra Community Day. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/updatedevents-abracommunityday>

The Pokémon GO Team. (17 de março de 2020) Updates to events: Raid Hour. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/updatedevents-raidhour>

The Pokémon GO Team. (23 de março de 2020) Increased Daily Bonuses, changes to Gifts, and rotating 1 PokéCoin bundles. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/updates-20200323>

The Pokémon GO Team. (31 de março de 2020) Temporary changes to Pokémon GO: Gym interaction distance has been doubled. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/gyminteractionupdate-20200331>

The Pokémon GO Team. (15 de abril de 2020) New ways to raid, power up your Pokémon, receive Gifts to send out, and more. *Pokémon GO*. Disponível em <https://pokemongolive.com/post/raidbattleupdate-april2020>

The Pokémon GO Team. (16 de abril de 2020) Abra Community Day rescheduled for Saturday, April 25, 2020. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/communityday-april2020>

The Pokémon GO Team. (18 de junho de 2020) Limited tests incoming: daily guaranteed Pokémon encounters and Daily Free Boxes in the shop. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/daily-encounter-daily-box>

The Pokémon GO Team. (30 de setembro de 2020) Enjoy a limited-time free Remote Raid Pass every Monday from October 5 to November 30!. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/limitedtime-remoteraidpass>

The Pokémon GO Team. (19 de novembro de 2020) Updates to temporary bonuses. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/update-20200929>

The Pokémon GO Team. (21 de junho de 2021) Exploration Bonus Updates Coming to Pokémon GO. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/hello-world-pokemon-go>

Tonetto, L., Lagerspetz, E., Yi Ding, A., Ott, J., Tarkoma, S., & Nurmi, P. (2021). The mobility laws of location-based games. *EPJ Data Science*. 10, (1), 10. Doi: 10.1140/epjds/s13688-021-00266-x

Vogt, W. P., & Johnson, B. (1999). *Dictionary of statistics & methodology: A nontechnical guide for the social sciences* (2nd ed.). Sage Publications.

Wang S., & The Pokémon GO Team. (1 de setembro de 2021) What we heard -- an update from our task force. *Pokémon GO*. Disponível em: <https://pokemongolive.com/post/sep-taskforce-update>

Wenger, E. (2010). Communities of Practice and Social Learning Systems: The Career of a Concept. Em C. Blackmore (Ed.), *Social Learning Systems and Communities of Practice* (pp. 179–198). Springer London. Doi: 10.1007/978-1-84996-133-2_11

Wenger, E., McDermott, R. A., & Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice: A guide to managing knowledge*. Harvard Business School Press.

Wenger-Trayner, E., & Wenger-Trayner, B. (2015). *Introduction to communities of practice*. Wenger-Trayner. Disponível em: <https://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice>

Windleharth, T., Schmalz, M., Peterson, S., & Lee, J. H. (2020). Identity, safety, and information management within communities of practice in location-based augmented reality games: A case study of ingress. *AMCIS 2020 Proceedings*. 10. Disponível em: https://aisel.aisnet.org/amcis2020/sig_hci/sig_hci/10

Yin, R. K. (2001). *Estudo de caso: Planejamento e Métodos* (D. Grassi, Trad.; 2ª). Bookman.

Zeroghan. (27 de fevereiro de 2019). *A Comprehensive Guide to S2 Cells and Pokémon GO*. Pokémon GO Hub. Disponível em: <https://pokemongohub.net/post/article/comprehensive-guide-s2-cells-pokemon-go>

Zeroghan. (5 de agosto de 2021). *#HearUsNiantic campaign takes place on Twitter and other Social Media*. Pokémon GO Hub. Disponível em: <https://pokemongohub.net/post/news/hearusniantic-campaign-takes-place-on-twitter-and-other-social-media>

