

**Experiência em jogos móveis locativos durante a pandemia da COVID-19:
o caso do *Pokémon Go!***

*Locative mobile game and the gameplay experience during the COVID-19 pandemic:
the case of Pokémon Go!*

Breno Maciel Souza REIS¹

Resumo

Este trabalho tem por objetivo compreender como a pandemia alterou a experiência de jogo de jogadores de *Pokémon Go!* dadas as medidas de restrição de circulação e as recomendações de distanciamento social. Assim, a metodologia é fenomenológica-hermenêutica, e a coleta de dados se deu por meio de um formulário disponibilizado por 30 dias. Os resultados obtidos apontam o forte engajamento e o caráter social do game antes da pandemia, e como as mudanças nas dinâmicas do jogo realizadas pela sua desenvolvedora Niantic foram recebidas. Por fim, sua efetividade na manutenção deste engajamento no formato remoto através de atividades coletivas e ações que facilitaram a continuidade do interesse da comunidade pelo jogo.

Palavras-chave: Jogos móveis locativos. Pokémon Go! Pandemia. Jogos digitais. Comunidade de jogadores.

Abstract

This paper aims to understand how the pandemic changed the gameplay experience of Pokémon Go! players, given the lockdown strategies and the recommendations for social distance. Thus, the methodology is phenomenological-hermeneutic, and data were collected using a form available for 30 days. The results obtained evidence the strong engagement and social character of the game before the pandemic, as well as the changes in the dynamics of the game carried out by its developer Niantic and how it was received by the players, in addition to its effectiveness in maintaining this engagement in the remote gameplay through collective activities and actions that facilitated the continuity of the community's interest in the game.

Keywords: Locative mobile games. Pokémon Go! Pandemic. Digital games. Players community.

¹ Doutor em Comunicação e Informação (UFRGS). Pesquisador do Laboratório de Artefatos Digitais – LAD (PPGCOM-UFRGS). E-mail: brenomaciel@gmail.com

Introdução

O paradigma da mobilidade, tanto física, espacial, tecnológica e informacional é, sem dúvida, um dos princípios que fundamentam a existência e a organização de um aparente destino global. Castells, em *Sociedade em Rede* (1998), já colocava em perspectiva uma realidade que se constituiria mediada a partir de múltiplos dispositivos, espaços, objetos, sujeitos e redes informacionais interconectados entre si permanentemente. O caráter pervasivo e ubíquo de um *modus vivendi* contemporâneo marcado pelo imperativo da mobilidade afetou, como já sabemos, todas as esferas da vida humana de maneira multidimensional.

Portanto, torna-se desnecessário contextualizar detalhadamente todos os efeitos que estas transformações causaram. Ao invés, iremos saltar para o fenômeno específico sobre o qual nos debruçamos, que são os jogos desenvolvidos para artefatos digitais móveis que possuem um caráter locativo – ou seja, aqueles que incorporam em sua cosmologia, narrativa e jogabilidade (seu *gameplay*), o contexto físico, social, temporal, espacial, simbólico e tecnológico nos quais são jogados.

Os LARGs² são jogos que incorporam em sua lógica, narrativa e jogabilidade, elementos urbanos e configurações espaciais, sociais, históricas e culturais (REIS, 2014; 2017). Assim, eles estão diretamente vinculados ao paradigma da mobilidade, uma vez que estes jogos inserem uma camada lúdica por meio da apropriação e do entrelaçamento de elementos físicos e simbólicos urbanos com a cosmologia que sustenta a narrativa e a jogabilidade do *game* – dando origem, assim, a possibilidades distintas de experiência do que compreendemos como as cidades contemporâneas. Já para Andrade (2015),

podemos definir os ARGs³ como jogos que utilizam o potencial das novas tecnologias de comunicação e informação, especialmente os dispositivos de geolocalização, para criar uma forte impressão de “mundo paralelo” na mente de seus

² Sigla em inglês para *Locative Alternate Reality Games*, ou Jogos Locativos de Realidade Alternativa, em tradução livre.

³ Andrade (2015) denomina este gênero de jogos pela sigla ARG (*Alternative Reality Games*), em tradução livre, Jogos de Realidade Alternativa. Embora estejamos falando do mesmo fenômeno sobre o qual Andrade se debruça, preferimos, ao adotar a expressão, explicitar o fator locativo – fundamental neste caso – utilizando a sigla LARGs (FRAGOSO; REIS, 2016; REIS; FRAGOSO, 2017).

jogadores. Junto a este importante valor, podemos somar a característica de usar o espaço urbano como base da disputa (ANDRADE, 2015, p. 39).

Entre os títulos mais populares deste gênero de *games*, podemos citar o *Ingress* (2012)⁴ – depois reformulado e renomeado como *Ingress Prime* (2018)⁵ – e o *Pokémon Go!* (2016)⁶, ambos da desenvolvedora Niantic⁷, vinculada à gigante tecnológica Google. Através da combinação de sensores e tecnologias embarcadas nos dispositivos móveis – como GPS, giroscópio, acelerômetro, câmeras integradas e redes de dados móveis Wi-Fi ou 4G –, o aplicativo calcula a localização exata onde o/a jogador/a se encontra no momento em que o aplicativo do jogo é iniciado no telefone celular.

Ocorre que, por sua característica locativa, a experiência do/da jogador/a em relação a este gênero *depende* da circulação pelo espaço urbano – muitas vezes em grupo. Isso porque estes jogos possuem como elemento fundamental a sociabilidade entre os/as jogadores/as através do pertencimento a uma equipe. É comum, portanto, que jogadores/as destes dois títulos citados anteriormente organizem encontros para jogar em grupo, transitando pelo espaço público e realizando ações no jogo coletivamente. Há, neste sentido, iniciativas da própria desenvolvedora para que a interação social entre jogadores se dê presencialmente (REIS, 2017; REIS; FRAGOSO, 2017)

Logo no início de 2020, o mundo foi tomado de assalto pela pandemia causada pela COVID-19, doença causada pelo SARS-CoV-2, um vírus altamente contagioso e potencialmente fatal. Enquanto laboratórios e cientistas por todo o globo se esforçam a estudar o vírus e desenvolver tanto um remédio específico, quanto uma vacina contra o Coronavírus, as recomendações indicadas por órgãos de saúde mundiais incluíam a redução da circulação de pessoas através de quarentena e o distanciamento social.

Ou seja, jogar *Ingress Prime* e *Pokémon Go!* com base na sua dinâmica geolocalizada e social não apenas é pouquíssimo recomendável do ponto de vista da saúde pública, como pode representar um risco aos/às próprios/as jogadores/as, uma vez

⁴ Disponível em: <https://ingress.com/>. Acesso em 10 set. 2020.

⁵ O *Ingress Prime* é uma reformulação lançada em 2018 do título original *Ingress*, criado pela Niantic e disponibilizado em 2012.

⁶ Disponível em: <https://www.pokemongo.com>. Acesso em 13 out. 2020.

⁷ Disponível em: https://nianticlabs.com/pt_br/. Acesso em 13 out. 2020.

que pode aumentar a exposição dos/das mesmos/as ao vírus ao tornar imprescindível a circulação espacial pela configuração urbana.

Neste cenário, a manutenção do engajamento de jogadores/as em relação a estes jogos – sem que seja necessária a locomoção física e nem a formação e de grupos em espaços físicos –, se torna um desafio. Este trabalho, portanto, analisa as estratégias, modificações e adaptações que a desenvolvedora Niantic lançou mão, bem como as apropriações e como estas ações foram percebidas pelos/as jogadores/as, influenciando ou não na sua experiência de jogo.

O método é fenomenológico-hermenêutico, uma vez que busca compreender a experiência de jogo considerando os múltiplos elementos e contingências nas quais esta experiência é produzida. Para isso, utilizamos como inspiração metodológica a netnografia (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011; HINE, 2000; 2005; 2015; KOZINETS, 2010) ou etnografia digital (PINK *et al.*, 2016).

Através da criação de um formulário contendo questões que buscavam compreender a experiência do/da jogador/a pré e durante a pandemia de COVID-19, entramos em grupos locais e nacionais no Facebook, postando na linha de tempo uma mensagem convidando à participação na pesquisa. A coleta de dados se deu do dia 11 de outubro ao dia 11 de novembro de 2020. Após este período, os dados obtidos foram compilados e analisados, e algumas reflexões e entendimentos possíveis a partir deles serão expostos a seguir.

Como jogar LARGs em um cenário de pandemia de Covid-19?

Em 01 de dezembro de 2019, na cidade de Wuhan, China, foram notificados os primeiros sintomas de uma infecção respiratória grave, causada por um novo vírus com provável origem zoonótica⁸. Desde 11 de março de 2020, quando a Organização Mundial de Saúde (OMS) categorizou o surto da doença como uma pandemia, estamos enfrentando um cenário de distanciamento social, quarentena e, a depender da possibilidade, isolamento domiciliar.

Faz-se desnecessário detalhar em pormenores todos os impactos que a pandemia da COVID-19 causou para todos os países do globo, uma vez que as mesmas

⁸ Doenças zoonóticas são aquelas infecções que podem ser transmitidas entre outros animais e os seres humanos. Os agentes que causam essas doenças podem ter variadas causas, como bactérias, vírus, fungos e outros micro-organismos.

vêm sendo amplamente divulgadas pelos veículos de mídia – tanto analógicos quanto digitais. Porquanto, podemos direcionar ao problema que norteia este artigo, que é o efeito que estas medidas de contenção da pandemia da COVID-19 tiveram em um gênero de jogos digitais específico – como dito, os LARGs.

Entretanto, cumpre destacar o papel que os games tiveram para que as pessoas, uma vez encerradas em suas residências, tivessem mais opções de diversão com consoles e computadores domésticos⁹. Ao mesmo tempo, Ellis *et al.* (2020) destacam as consequências, tanto físicas quanto mentais, para a saúde das pessoas que permanecem em isolamento, com preocupações que vão desde o sedentarismo e a perda do hábito de atividades físicas externas, chegando até a aumento de ansiedade e problemas de sono.

Evidencia-se um cenário que se mostra muito pouco oportuno para que estes jogos continuem a engajar seus/suas jogadores/as por um período mais extenso, na medida em que também se tornam mais extensas as recomendações epidemiológicas de se evitar aglomerações sociais – especialmente em um *game* que possui em seu *core* a presencialidade física de seus/suas participantes. A seguir apresentaremos algumas medidas e ações tomadas pela desenvolvedora do *Pokémon Go!* neste contexto pandêmico.

Jogando com o mundo real de casa

Deste modo, a partir da lógica e das premissas que os LARGs inserem em sua lógica de funcionamento, o contexto inaugurado pela pandemia da COVID-19 parece muito pouco oportuno para o engajamento dos jogadores em relação a este gênero de jogos. Utilizando sensores múltiplos de posicionamento geolocalizados, eles obrigam o jogador a estar fisicamente próximo aos locais no espaço urbano que estão inseridos na cosmologia do *game* e com os quais se joga – no caso do *Ingress*, os portais; do *Pokémon Go!*, as *pokestops* e os ginásios. É incentivado também que o jogador esteja em constante movimento, transitando nos locais públicos e visitando progressivamente novos locais.

Além disso, ambos os títulos são jogos cuja sociabilidade – não apenas limitada às comunicações possibilitadas pelas interfaces dos jogos – é um dos pilares

⁹ Inclusive a própria OMS, em março de 2020, realizou campanhas junto à indústria dos jogos digitais por meio da campanha *#PlayApartTogether* (*#JogarJuntosàDistância*, em tradução livre).

que sustentam o engajamento a longo prazo, principalmente por meio da formação de grupos de jogadores que frequentemente se encontram presencialmente para jogar de modo coletivo (VELLA *et al.*, 2017).

Ou seja, eles inserem complexificações sobre a materialidade do digital e de espacialidades lúdicas híbridas, através de sobreposições contínuas entre o “mundo do jogo” e o “jogo no mundo” – fornecendo um entendimento dos múltiplos componentes que compõem as contingências a partir das quais os jogadores experienciam o seu mundo vivido (*Lebenswelt*) (HUSSERL, 2000; PINK, 2012; STEIN, 2004).

Precisamente por serem jogos que inserem suas cosmologias como uma camada simbólica à já complexa e intrincada rede de sentidos, apropriações e experiências individuais e coletivas em relação ao espaço físico (ROCHA; ECKERT, 2013), a experiência do/da jogador/a é diretamente vinculada à circulação do/da mesmo/a no contexto citadino. Ou seja, os jogadores que, desde 2016, estavam acostumados a uma experiência de jogo em situações de mobilidade social, tecnológica, espacial e lúdica, tiveram rapidamente que se adaptar (assim como em todas os âmbitos das suas vidas, por certo) a jogar o jogo de modo distinto – e às vezes remoto.

Laato *et al.* (2020) esclarecem como os LARGs influenciam o comportamento do/da jogador/a em relação às suas práticas urbanas e sociais. Através de uma extensa revisão sobre os variados efeitos que *Pokémon Go!* pode ter sobre os hábitos e rotinas de seus/suas jogadores/as, os autores concluem que este gênero de jogo, ao mesmo tempo em que promove a realização de exercícios físicos, pode contribuir para a disseminação não-intencional do vírus da COVID-19 (LAATO *et al.*, 2020).

Podemos supor que os impactos relacionados à experiência do/da jogador/a de *Pokémon Go!* e de outros LARGs possui efeitos para além de sua jogabilidade, mas também na própria materialidade das cidades, na circulação das pessoas pelas ruas, bem como na concentração de jogadores/as em determinados locais¹⁰.

Por consequência, as contingências e especificidades impostas pela pandemia da COVID-19, as recomendações e políticas públicas de saúde, diretrizes sanitárias locais, bem como no aumento ou diminuição da circulação do vírus entre diferentes bairros e cidades de uma mesma região, são fatores que impactam diretamente na

¹⁰ Um exemplo são as várias cenas registradas de aglomerações de jogadores em diversas cidades do mundo, nas quais ruas e avenidas foram bloqueadas quando do aparecimento de um Pokémon raro ou de uma batalha especial.

experiência deste gênero de *games* – não apenas no plano individual, mas também na esfera coletiva.

Isso porque o aspecto social do jogo, que é a formação de equipes e o encontro presencial de jogadores em determinados locais da cidade – geralmente de fácil acesso e contando com alguma segurança – é uma estratégia de duas vias: a desenvolvidora do jogo, Niantic, pode incentivar o engajamento e o sentimento de pertencimento a uma equipe, de modo a reforçar a identidade do/a próprio/a jogador/a, ao mesmo tempo em que efetiva que suas ações interferem coletivamente na progressão do time.

Esse sentimento de pertencimento social e a memória afetiva que a cosmologia da franquia Pokémon é capaz de propiciar em seus admiradores e, em especial no caso *Pokémon Go!*, é defendida por Vella *et. al.* (2017) como um dos pilares para o grande sucesso do título. Junto disso, jogar um jogo que possui como premissa mesclar à experiência lúdica a espacialidade e a sociabilidade cotidianas – não apenas através de interfaces e aparelhos digitais, mas principalmente a partir dos aspectos físicos e relacionados aos locais nos quais o jogo acontece – aponta, de acordo com os autores, um potencial de engajamento até então inédito (VELLA *et al.*, 2017).

Diante deste cenário, a Niantic publicou em seu blog¹¹, ainda em março de 2020, um comunicado recomendando que os/as jogadores/as tivessem como preocupação principal neste momento a sua segurança e das pessoas próximas. A empresa afirma na nota, intitulada “*Embracing real-world gaming from home*” (*aderindo aos jogos do mundo real a partir de casa*, em tradução livre) que tomaria ações no sentido de adaptar mecânicas e funções do jogo para que fosse possível manter o engajamento e a sociabilidade, sem que isso implique colocar em risco a própria saúde e a de familiares.

Além disso, os eventos oficiais¹² promovidos pela empresa – tanto do *Pokémon Go!* quanto do *Ingress*, e que ocorrem de forma presencial em diversas cidades do mundo a cada mês, também foram oficialmente suspensos por tempo indeterminado.

Vejamos a seguir as alterações anunciadas pela empresa na ocasião:

- a) A sincronização entre os passos dados em ambientes fechados para a contagem de distância percorrida, garantindo a obtenção de itens do jogo como os doces,

¹¹ Disponível em <https://nianticlabs.com/en/blog/stay-safe/>. Acesso em 13 out. 2020.

¹² Disponível em: <https://nianticlabs.com/niantic-live/>. Acesso em 15 out. 2020.

- a mecânica da incubação dos ovos de *Pokémons* e a evolução do personagem companheiro do/da jogador/a;
- b) Aprimoramento dos recursos sociais do jogo, mantendo a comunicação entre a comunidade de jogadores/as, e a participação remota de atividades coletivas, como as batalhas de *reide*;
 - c) Possibilidade de deslocamento remoto até *pokestops* e ginásios, sem que o/a jogador/a tenha que sair de casa para visitar estes pontos e obter itens necessários à manutenção do jogo, como as *pokébol*as e poções, além da obtenção de pontos de experiência (XP) e aumento de nível (*level up*);
 - d) Promoção de eventos como o *Pokémon Go! Fest* com participação remota e com atividades que possam ser realizadas sem a necessidade do deslocamento físico e nem de encontro presencial entre jogadores/as.

Adicionalmente, a empresa também aplicou estas mesmas diretrizes para seus outros títulos que, a exemplo do *Pokémon Go!* também são jogados *na* e *com* a cidade, como o *Ingress Prime* (2018) e *Harry Potter: Wizards Unite* (2019)¹³. Cumpre lembrar que, no Brasil, o *Ingress Prime* também é um jogo com bastante adesão e uma forte comunidade de jogadores e, em relação a este título, os eventos oficiais organizados pela Niantic também foram todos cancelados, e aqueles encontros informais promovidos pela comunidade dos jogadores locais também foram fortemente desencorajadas.

Ainda que a desenvolvedora tenha estabelecido diretrizes globais para todos os jogadores, existem especificidades socioculturais locais que influenciam em maior ou menor grau na mudança dos hábitos de jogo: desde o número de casos de infectados pela COVID-19, as legislações locais, o respeito ao distanciamento social ou não, e até mesmo a quantidade de jogadores e a articulação entre eles, por exemplo. Assim, é preciso considerar as peculiaridades regionais nas quais estas alterações realizadas pela Niantic foram recebidas pela comunidade de jogadores em cenários também distintos.

Por isso, a seguir apresentamos um breve panorama do cenário da comunidade de jogadores do *Pokémon Go!* que responderam ao questionário que será detalhado a seguir.

¹³ Disponível em: <https://www.harrypotterwizardsunite.com/>. Acesso em 13 out. 2020.

O universo de pesquisa: a experiência de jogo no *Pokémon Go!* antes e durante a pandemia da Covid-19

De modo a buscar evidências que possam indicar as alterações na experiência de jogo em relação ao *Pokémon Go!* desde o início das medidas mais restritivas de distanciamento social no Brasil, especialmente a partir de março de 2020, realizamos uma imersão nas comunidades e grupos de jogadores anteriormente citados. A partir das observações, desenvolvemos um questionário¹⁴ no serviço *Google Forms* com duas etapas: uma focada na experiência socioespacial que o *Pokémon Go!* possibilitada no período anterior à pandemia da COVID-19; e a outra com questões cujo propósito era compreender as alterações que a pandemia trouxe nos hábitos e experiências dos jogadores.

Inspirada na netnografia (KOZINETS, 2010), a metodologia utilizada foi também ancorada nas recomendações de Lacerda e Ramalho (2020) em relação às possibilidades de imersão cultural e da exploração etnográfica de grupos e comunidades neste contexto restritivo. Assim, este método “(...) permite não apenas traçar uma análise da cultura em meio digital, mas também possibilita observar como se transmitem para este meio as questões e fenômenos que se dão fora dele” (LACERDA; RAMALHO, 2020, p. 19).

O formulário permaneceu no ar de 11 de outubro a 11 de novembro de 2020, perfazendo um total de 30 dias; após este período, o formulário foi fechado para aceitar novas respostas. No período analisado, foram contabilizadas 157 respostas de pessoas de diversos locais do país: a maioria do Rio Grande do Sul (tanto região metropolitana quanto interior), mas também dos estados de São Paulo, Minas Gerais, Mato Grosso, Rio de Janeiro, Espírito Santo, Pará, Santa Catarina e Paraná.

A seguir, detalharemos alguns dados encontrados, focando especificamente na experiência socioespacial dos jogadores *antes e durante* a pandemia do Coronavírus, até mesmo pois, dada a brevidade deste trabalho, não seria possível expor todos os entrecruzamentos, reflexões e implicações que o cenário exposto causou nas práticas e experiências individuais e coletivas em relação ao *Pokémon Go!*

¹⁴ Disponível em: <https://forms.gle/mu5MmRkdf7nvLzJQ8>. Acesso em 20 jan. 2021

Experiência de jogo em *pokémon go!* antes e durante a pandemia do coronavírus

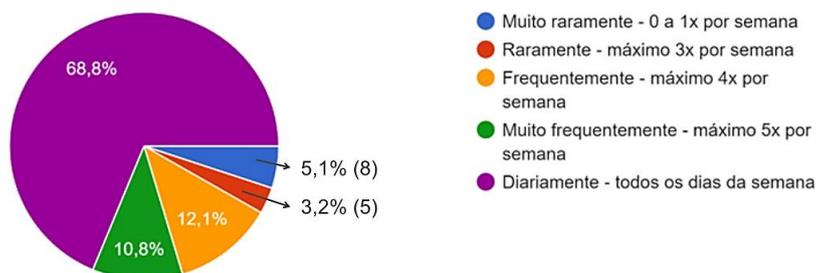
De modo a delinear, ainda que inicialmente, os hábitos e a experiência de jogo dos participantes – tanto no plano individual quanto social com a comunidade de jogadores, além das relações espaciais e urbanas que emergem neste contexto –, inserimos questões voltadas a compreender as transformações nas práticas e experiências lúdicas no contexto pandêmico.

Além disso, é importante também entender as modificações realizadas pela Niantic e como estas iniciativas foram recebidas e apropriadas pelos sujeitos respondentes, de modo a considerar a ampla rede de sentidos e forças atuantes: tanto do lado do jogador, dos grupos de jogadores em sua articulação ou desmobilização nesta conjuntura da pandemia, bem como as alterações no funcionamento e lógica do jogo.

Em relação à frequência semanal de dedicação dos respondentes com o *game*, a maioria (68,8%) revelou jogar diariamente antes da pandemia. Considerando todas as outras respostas que revelavam a prática do jogo, a que revelava um baixo engajamento semanal (0 a 1 vez por semana) teve 5,1%, sendo a opção de 8 dos 157 participantes. Já as opções intermediárias, indicando média semanal de cinco, quatro e três dias obtiveram, juntas, 26,1% das respostas (fig. 1):

Figura 1: frequência e experiência de jogo *antes* da pandemia da COVID-19

Como você classificaria a sua frequência média semanal jogando Pokémon Go! antes da pandemia?
157 respostas



Fonte: o autor (2020)

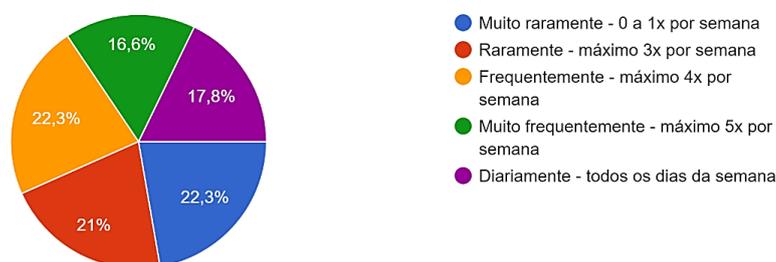
Percebemos, portanto, que as respostas indicam uma alta assiduidade por parte dos jogadores, de modo que é possível depreender que jogar *Pokémon Go!* é uma

atividade que faz parte da vida cotidiana dos mesmos. Tal assertiva ainda é confirmada quando estas pessoas foram questionadas em relação à frequência com a qual se deslocavam por locais da cidade com o propósito específico de realizar alguma ação no jogo.

Seja passar por uma rua ao invés de outra enquanto se desloca para o trabalho, p. ex., ir a um local próximo em horário de intervalo de estudo, ou até mesmo ir a pontos da cidade com nenhuma outra intenção *a não ser jogar*, considerando também a média semanal, os dados são os seguintes (fig. 2):

Figura 2: frequência semanal média de deslocamentos apenas para jogar *antes* da pandemia

Com qual frequência você ia a pontos da cidade com o propósito ESPECÍFICO de jogar Pokémon Go!?
157 respostas



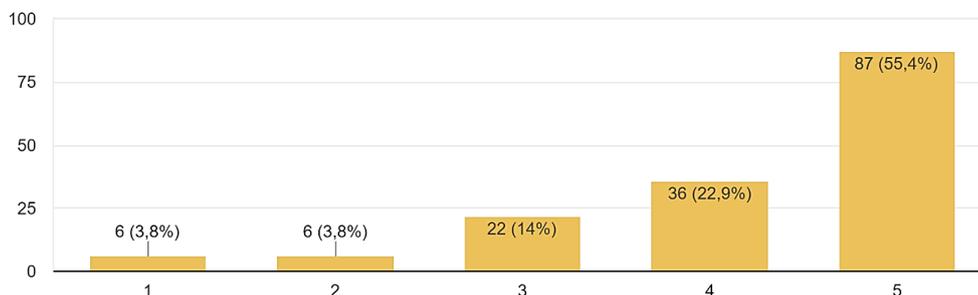
Fonte: o autor (2020)

Já quando questionados sobre o impacto que a pandemia da COVID-19 teve em seus hábitos de jogo – e, portanto, em sua experiência de jogo –, solicitamos que indicassem em uma escala de 1 a 5 (sendo 1 como não alterou, e 5 como alterou radicalmente) o quanto consideravam que foram afetados na sua participação no jogo. Assim, mais da metade dos 157 participantes (87, ou seja, 55,4%) afirmaram que seus hábitos foram radicalmente alterados. De modo geral, podemos interpretar que a maioria dos respondentes entendem que sua experiência de jogo, nos moldes como até então estavam habituados, sofreu alterações (fig. 3):

Figura 3: alterações nos hábitos de jogar Pokémon Go! em função da pandemia

Você considera que a pandemia mudou seus hábitos cotidianos de jogar Pokémon Go!?

157 respostas



Fonte: o autor (2020)

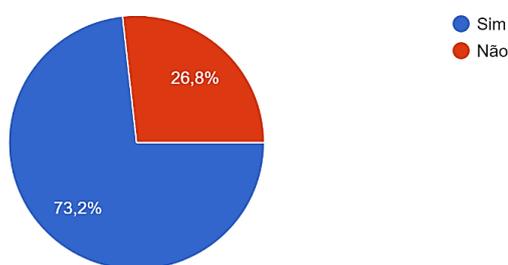
Em relação aos aspectos sociais, estes se mostrarão como fundamentais à consolidação da experiência de jogo e para desenvolver uma noção de pertencimento a uma equipe ou grupo de jogadores. Se considerarmos que, ao contrário dos grupos de jogadores em *games* tradicionais para consoles ou computadores, nos quais as interações se dão primordialmente através de redes sociais e serviços de trocas de mensagens instantâneas, no caso do *Pokémon Go!* este componente social quase sempre se desloca para os encontros presenciais em locais de jogo no espaço físico das cidades.

Por isso, questionamos aos respondentes se o encontro com outros jogadores, antes da pandemia, era um hábito. Deste modo, 73,2% afirmaram que sim, compareciam a encontros com outros jogadores. Já a frequência com que estes encontros ocorriam variavam, porém é importante notar que a maior parte deles afirmou se encontrar não apenas aos fins de semana, por exemplo – evidenciando a existência de fortes laços sociais entre a comunidade de jogadores analisada. As figuras 4 e 5 a seguir detalham estes dados:

Figura 4: hábitos sociais presenciais antes da pandemia

Você se encontrava presencialmente com outros/outras jogadores/as para jogar em grupo e participar de atividades em algum ponto da cidade?

157 respostas

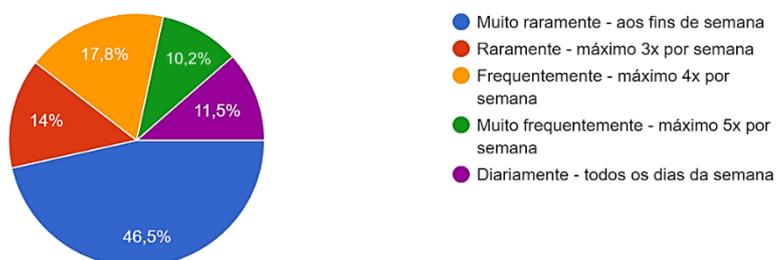


Fonte: o autor (2020)

Figura 5: frequência de encontros presenciais com outros jogadores antes da pandemia

Se sim, com qual frequência?

157 respostas



Fonte: o autor (2020)

Já em relação à sociabilidade, percebemos que entre aqueles que afirmaram encontrar jogadores de *Pokémon Go!* antes da pandemia do Coronavírus (73,2%), a maioria – 90,4% – revelou que *não encontrou outros jogadores desde que as medidas restritivas sobre encontros sociais passaram a ser recomendadas*. Entre aqueles que informaram ter mantido os encontros, independente da frequência com que estas reuniões aconteciam, um afirmou: “*Diminuiu, mas agora vamos de carro ou ficamos distantes uns dos outros*”, ou ainda “*Um jogador veio à minha casa pra trocarmos Pokémon, mas foi um de cada lado do portão, bem afastados*”.

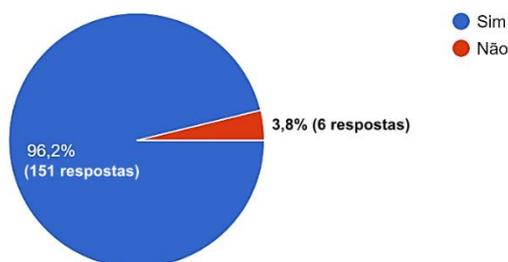
Um depoimento interessante que vincula as medidas externas e o seu impacto na experiência de jogo em mobilidade foi dado por um participante: “*Estou na Espanha. Sair pra jogar pokémon = cadeia e multa. Não sou louco nem burro*”. Curiosamente, para um outro participante, “ *aumentou a frequência, mas sempre mantendo distanciamento social*”.

Por outro lado, as mudanças providenciadas pela Niantic em relação à possibilidade de jogar *Pokémon Go!* em uma situação de distanciamento social e menor deslocamento físico pelo espaço urbano foram bem recebidas pelos jogadores que responderam à pesquisa. A maioria dos participantes – 151, correspondendo a 96,2% das respostas obtidas – tomaram conhecimento das alterações nas mecânicas e dinâmicas na jogabilidade do jogo; contra apenas 6, ou 3,8% do total, conforme demonstra a figura 7, a seguir:

Figura 6: porcentagem dos jogadores participantes que revelaram ter tomado conhecimento das mudanças no *Pokémon Go!*

Você ficou sabendo das mudanças promovidas pela Niantic (desenvolvedora do jogo) para que os jogadores continuassem jogando, mesmo que de casa, durante a pandemia?

157 respostas



Fonte: o autor (2020)

Questionamentos em seguida se os respondentes tinham participado de alguma atividade remotamente e se achavam que elas tinham sido importantes para a manutenção e interesse no jogo durante a pandemia da COVID-19, obtivemos alguns depoimentos interessantes que confirmam que as ações empreendidas pela Niantic foram, larga medida, bem recebidas e apropriadas pelos jogadores da amostra em questão.

Destacamos alguns comentários sobre as alterações: “*Sim, todas. Grande maioria foram importantíssimas para manter e aumentar o engajamento no jogo*”, ou ainda que “*sim todas e foram muito importantes pois estava apenas abrindo presentes antes disso*”; e também que “*Sim, eles conseguiram desenvolver estratégias para tornar possível algumas atividades e foi muito por isso que continuei a jogar*”.

Porém, algumas críticas também foram levantadas, especificamente em relação à disponibilização de compra via loja de produtos no próprio jogo de itens que davam vantagens maiores aos jogadores dispostos a pagar por benefícios extras ou atividades.

Assim, “*Não achei tão legais porque os passes de raids à distância se paga e caro e como eu posso jogar na rua pra ganhar moedas pra comprar os passes de raids?*”.

Já outra pessoa afirmou que “*Foram importantes, mas não mantiveram o engajamento pois tínhamos que comprar os passes remotos para jogar*”; e esta necessidade de compra de passes especiais para a participação em batalhas de *reide* remotas também foi a principal reclamação dos respondentes.

Curiosamente, um participante afirmou que ampliou muito mais a sua rede de contatos com outros jogadores durante o período da pandemia se comparado à sua experiência anterior: “*Sim. Conheci muuuuito mais gente com a pandemia através dos convites virtuais. Não sei a cara de ninguém, mas estou com muito mais amigos no jogo agora do que antes. E jogo muito mais por poder fazer as raids a distância e por convite. Tbm nunca tinha usado incenso*¹⁵”. Um outro respondente também afirmou:

Acabei conhecendo muita gente de toda Belém através de grupos de wpp, e assim eu tenho vários amigos de icoaraci e faço sempre com eles raids e marcamos tudo pelo wpp e eles estao em suas casas em icoaraci e através da opção convite do passe remoto eles me convidam para participar nas raids do bairro deles e eu estando em casa no bairro do Guamá.

Finalmente, buscamos saber se as pessoas que participaram da pesquisa gostariam que algumas das mudanças, ou mesmo todas, fossem mantidas pela Niantic quando o cenário inaugurado pela pandemia chegasse ao fim – ou, pelo menos, se abrandasse. As respostas, em sua maioria, foram favoráveis. Neste sentido, trazemos o depoimento de um participante, que revelou que “*Sim, com certeza! Isso facilita muito a participação continua nestas atividades, em horários que não seriam viáveis pessoalmente, seja por outros compromissos ou até pela questão de segurança (à noite, em parques, por exemplo)*”.

Já um outro depoimento reforça a importância que as mudanças tiveram para a manutenção dos laços sociais entre a comunidade de jogadores de *Pokémon Go!* durante o distanciamento social:

¹⁵ Incensos são itens que podem ser ativados pelo jogador com o objetivo de atrair *Pokémons* para as proximidades do local onde é aceso.

Me parece que esse formato de atividade tem ajudado a manter o senso de comunidade em relação ao jogo. Alguns amigos que jogam com frequência chegaram a comentar comigo sobre o sentimento de integração através de comunidades, fórum e até por grupo de whats app.

Aqui cabe uma importante observação: a maioria das medidas tomadas visando a continuidade do jogo em formato remoto foram canceladas pela desenvolvedora no início de 2021. Cremos que isso se dê, principalmente, pela melhoria do quadro e o início da vacinação em países da Europa e nos Estados Unidos da América.

Por outro lado, enquanto no Brasil tenhamos continuado em uma situação cada vez mais crítica e com uma vacinação lenta, a retirada destes recursos importantes para a manutenção das atividades e experiência de jogo à distância também foi realizada no país. Ou seja, evidencia-se assim que tais decisões não foram tomadas tendo como base as particularidades da pandemia em cada país.

Esta decisão não passou despercebida pelos jogadores respondentes: “*Sim. Acho que facilitaria muito o jogo. Se não fosse pelo home office eu estaria jogando ainda mais que no presencial*”. Já outro disse que, com a remoção das atividades remotas, “*corremos sério risco de desistência de diversos jogadores, incluindo eu mesmo, caso ocorra a reversão dessas medidas que tornam o jogo muito melhor do que era antes*”; e, por fim, que após a retirada das ações remotas, “*praticamente estou desistindo do jogo. Espero que a Niantic altere algumas configurações, pra voltar a atrair o público*”.

Considerações finais

Neste trabalho, buscamos entender como a pandemia da COVID-19 impactou a experiência de jogo entre a comunidade de jogadores de *Pokémon Go!*, um game quem ao contrário dos jogos digitais tradicionais voltados a consoles e computadores, prescinde uma interrelação contínua entre o universo do jogo e os contextos social, físico e simbólico que compõem a materialidade urbana. Além disso, por ser um jogo com um senso de comunidade fundamental às suas atividades – especialmente pelo incentivo da formação de grupos presenciais de jogadores para ações coletivas em alguns lugares da cidade.

Quando nesta conjuntura, em que são recomendáveis o distanciamento social e o isolamento doméstico, a manutenção do interesse dos jogadores mostrou-se como uma preocupação fundamental da desenvolvedora do *game*, a Niantic. Neste sentido, ações foram tomadas nas dinâmicas do jogo visando facilitar a jogabilidade em formato remoto, como a participação em batalhas de *reide*, coleta e envio de itens entre jogadores, bem como a captura de novos personagens do jogo (os *pokémons*) lançados especialmente visando a manutenção do engajamento no jogo.

Diante disso, realizamos uma coleta de dados no formato *survey*, com um questionário online disponibilizado no Google Forms pelo período de 30 dias entre outubro e novembro de 2020. Tendo como propósito central entender a experiência de jogo pré e durante a pandemia no âmbito tanto individual quanto social, coletamos respostas de 157 participantes de diversas partes do Brasil.

Os dados confirmaram que o engajamento dos jogadores com o *game* em questão era bastante alto, considerando que a maior parte revelou a prática de jogar com grande frequência. Isso se dá, entre outros motivos, pelo seu caráter móvel e locativo, além de que não é necessário o uso de nenhum equipamento especial além do próprio smartphone, o qual é bastante popular e está constantemente junto às pessoas, especialmente em situações de deslocamento. Isso cria um cenário ideal para que *Pokémon Go!* seja jogado de modo secundário enquanto o jogador está em trânsito para o trabalho, estudo e outras atividades que demandam que os jogadores saiam de casa.

Ao mesmo tempo, o hábito de jogar em grupo pelas ruas da cidade foi também bastante presente – prática que, evidentemente, foi bastante prejudicada pelas recomendações de distanciamento social e pelas diferentes medidas de restrição de circulação de pessoas em todo o globo. De acordo com as respostas fornecidas pelos participantes da pesquisa, pode-se depreender sobretudo que as alterações promovidas pela Niantic foram fundamentais à manutenção do engajamento da comunidade de jogadores durante a pandemia.

Fundamentais também foram as ações coletivas remotas no sentido de manter os aspectos de sociabilidade; inclusive alguns participantes ressaltaram que até mesmo ampliaram a sua rede de contatos com outros jogadores através de articulações das próprias mecânicas do jogo ou pela sua extrapolação ao sistema do jogo, em grupos de WhatsApp e em redes sociais na Internet. Dado o forte aspecto emocional que permeia a

franquia *Pokémon*, há a tendência de que estes laços se mantenham uma vez que a situação da pandemia se abrande, como destacam Ellis *et al.*(2020).

Ainda que não tenham sido apresentadas aqui todas as respostas obtidas no questionário proposto, haja vista a concisão desse trabalho, a investigação delineada aqui abre oportunidades de compreensão sobre a multidimensionalidade dos efeitos que a pandemia da COVID-19 causou, e continua causando, especialmente nas práticas sociais e no compartilhamento das experiências de jogo neste contexto.

Portanto, a observação de outras nuances das respostas obtidas, sobretudo nas questões nas quais era permitido que os participantes pudessem fornecer descrições textuais que nos ajudassem a compreender como a experiência de jogo, em todas as suas dimensões, foi alterada pela pandemia – bem como, e se, as alterações promovidas visando a manutenção de atividades remotas foi uma estratégia bem-sucedida, o que foi confirmado pelas respostas.

Entretanto, há que se ressaltar a desconsideração da Niantic em relação às particularidades locais de cada país sobre a gravidade da pandemia, ou mesmo as estratégias de combate diferenciadas. O fim prematuro das dinâmicas remotas no Brasil não foi bem recebido pelos respondentes, especialmente porque continuamos enfrentando um cenário gravíssimo da pandemia no país.

Referências

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Jogos digitais, cidade e (trans)mídia: a próxima fase.** Curitiba: Appris, 2015.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1998.

ELLIS, Louise A *et al.* COVID-19 as ‘game changer’ for the physical activity and mental well-being of augmented reality game players during the pandemic: mixed methods survey study. *J Med Internet Res*, v. 22, n. 12, p. e25117, 2020.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRAGOSO, Suely; REIS, Breno Maciel Souza. Ludic re-enchantment and the power of locative games: a case study of the game Ingress. *In: ABDELNOUR-NOCERA, J.;STRANO, M., et al (Org.). Culture, Technology, Communication. Common World, Different Futures: 10th IFIP WG 13.8 International Conference, CaTaC 2016, London, UK, June 15-17, 2016, Revised Selected Papers.* Cham: Springer International Publishing, 2016. p.131-148.

- HINE, Christine. **Virtual ethnography**. Londres: Sage, 2000.
- HINE, Christine. **Virtual methods: issues in social research on the internet**. Oxford: Berg, 2005.
- HINE, Christine. **Ethnography for the Internet: embedded, embodied and everyday**. Nova York: Bloomsbury, 2015.
- HUSSERL, Edmund. **A ideia da fenomenologia**. Lisboa: Edições 70, 2000.
- KOZINETS, Robert V. **Netnography: doing ethnography research online**. Londres: Sage, 2010.
- LAATO, Samuli; LAINE, Teemu H.; ISLAM, A. K. M. Najmul. Location-Based Games and the COVID-19 pandemic: an analysis of responses from game developers and players. *Multimodal Technologies and Interaction*, v. 4, n. 29, 2020.
- LACERDA, Ana; RAMALHO, Laís. **Guia de pesquisa na quarentena: obstáculos e possibilidades para as ciências humanas e sociais em isolamento social**. Rio de Janeiro: Laboratório de Humanidades Digitais (dhlab) da PUC-Rio e Laboratório de Metodologia (LabMet) do Instituto de Relações Internacionais (IRI)/PUC-Rio (digital), 2020.
- PINK, Sarah. **Situating everyday life: practices and places**. Londres: Sage, 2012.
- PINK, Sarah *et al.* (Org.) **Digital ethnography: principles and practice**. [Versão para Kindle]. Londres: Sage, 2016.
- REIS, Breno Maciel Souza. A experiência urbana e apropriação espacial a partir do jogo de realidade aumentada (ARG) Ingress. *Iluminuras*, v. 15, n. 36, p. 360-378, ago/dez. 2014.
- REIS, Breno Maciel Souza. Relações sociais a partir do jogo móvel locativo Ingress: relatos sobre o encontro Ingress FS Porto Alegre. *Sessões do Imaginário*, v. 22, n. 37, p. 30-40, 2017.
- REIS, Breno Maciel Souza; FRAGOSO, Suely Dadalti. **O reencantamento lúdico da cidade contemporânea: Ingress e o tensionamento da instrumentalidade**. *Metamorfose*, v. 2, n. 1, p. 134-149, 2017.
- ROCHA, Ana Luiza Carvalho da; ECKERT, Cornelia. **Antropologia da e na cidade: interpretações sobre as formas da vida urbana**. Porto Alegre: Marcavizual, 2013.
- STEIN, Ernildo. **Mundo vivido: das vicissitudes e dos usos de um conceito da fenomenologia**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2004.
- VELLA, Kellie *et al.* **A sense of belonging: Pokémon GO and social connectedness**. *Games and Culture*, 2017.