

Modo remoto Jogos locativos e pandemia no Nordeste do Brasil

LUIZ ADOLFO ANDRADE

*Universidade do Estado da Bahia
Salvador, Bahia, Brasil*

JESSE NERY FILHO

*Instituto Federal Baiano
Senhor do Bonfim, Bahia, Brasil*

ID 3064

Recebido em

15/5/2024

Aceito em

29/8/2024

Jogo locativo é um gênero de *mobile game* que estimula jogadores a jogarem nas ruas, promovendo encontros e atividades externas. Sua jogabilidade impactou as estratégias de distanciamento social na pandemia da Covid-19, porém, desenvolvedores implementaram mudanças, introduzindo o modo remoto. Este estudo analisa os impactos da pandemia nos jogos locativos, examinando o comportamento de jogadores do Nordeste do Brasil. Conduziu-se uma pesquisa compartilhando um questionário entre as comunidades de jogadores que residem na região Nordeste. Verificou-se que jogadores preferem investir seu tempo ganhando créditos cumprindo missões do jogo em vez de investir dinheiro para jogar em modo remoto.

Palavras-chave: Jogos locativos. Mobilidade. Covid-19. Microtransações.

Playing Remotely: Locative Games and Covid-19 Pandemic in Northeast Brazil

Locative game consists of a subset of *mobile games* that encourage players to go outside, by promoting outdoor activities and physical meetings. Their gameplay breaks the core of social distancing strategies implemented since the beginning of the Covid-19 pandemic, however, developers implemented changes in their locative games supported by the *mobile game* revenue model, which enabled a strategy called playing remotely. This study analyzes the impacts of the Covid-19 pandemic in locative gaming, by examining the behavior of players from the Northeast Brazil. We have conducted an online survey among communities of players located in Northeast Brazil, by sharing a questionnaire. We have found that players' preference is to invest their time in gathering resources by playing the game, instead of spending their money in microtransactions for playing remotely.

Keywords: Locative games. Mobility. Covid-19. Mobile revenue model.

Playing remotely: juegos locativos y pandemia de Covid-19 en el Noreste de Brasil

Los juegos locativos consisten en un subconjunto de juegos para móviles que animan a los jugadores a ir al aire libre, fomentando actividades al descubierto y encuentros físicos. Debido a esto, el gameplay rompe el núcleo de las estrategias de distanciamiento social implementadas desde el principio de la pandemia de Covid-19, sin embargo, los desarrolladores implementaron cambios en los juegos locativos, respaldados por el modelo de ingresos de juegos para móviles, lo que permitió una estrategia llamada playing remotely, que anima a los jugadores a gastar su dinero en microtransacciones. Este estudio analiza los impactos de la pandemia de Covid-19 en los juegos locativos móviles, examinando el comportamiento de los jugadores del Nordeste de Brasil. Hemos realizado una encuesta online entre jugadores ubicados en el Nordeste de Brasil, compartiendo un cuestionario. Hemos despejado que la preferencia de los jugadores es invertir su tiempo en recolectar recursos jugando, en lugar de gastar su dinero en microtransacciones para jugar de forma remota.

Palabras clave: Juegos locativos. Comunicación móvil. Covid-19. Modelo de ingresos móviles.

Luiz Adolfo **ANDRADE**

Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professor Titular na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), atuando no curso superior de Jogos Digitais e no Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC).

Universidade do Estado da Bahia, Salvador, Bahia, Brasil

E-mail: laandrade@uneb.br

ORCID



Jesse Nery **FILHO**

Doutor em Comunicação e Informação em Plataformas Digitais pela Universidade de Aveiro e pela Universidade do Porto, em Portugal. Professor de Informática em cursos técnicos e na Licenciatura em Ciências da Computação no Instituto Federal Baiano (IF Baiano).

Instituto Federal Baiano, Senhor do Bonfim, Bahia, Brasil

E-mail: jesse.filho@ifbaiano.edu.br

ORCID



Introdução

Jogos locativos (*locative games*) podem ser concebidos como um gênero de games para sistemas operacionais móveis (*mobile games*), cuja especificidade reside no uso de mídia locativa, isto é, de tecnologias e serviços baseados em localização como recurso para *game design*. O espaço torna-se suporte para interação, e a localização de cada jogador passa a influenciar no mundo do jogo (Andrade, 2016; 2019; Laato *et al.*, 2020; Saker; Evans, 2021). Ao longo de sua história, os jogos locativos foram construindo uma base sólida de jogadores, e atualmente representam um nicho importante no mercado de aplicativos, consolidado por *games* de sucesso como *Ingress Prime* (Niantic Labs, 2012); *Pokémon GO* (Niantic Labs, 2016); *The Walking Dead: Our World* (NextGames, 2018, descontinuado em janeiro de 2023), *Harry Potter: Wizards Unite* (Niantic Labs, 2019, descontinuado em janeiro de 2022), *Jurassic World Alive* (Ludia, 2021), *Pikmin Bloom* (Niantic Labs, 2021), dentre outros.

Justamente por estimular atividades ao ar livre e encontros entre jogadores, como ocorre nos eventos Dia da Comunidade, em *Pokémon GO*, e Ingress First Saturday, em *Ingress Prime*, os jogos locativos foram severamente impactados pelas estratégias de distanciamento social impostas no início da pandemia da Covid-19, em 2020. Assim, ao mesmo tempo em que estimulavam jogadores a ficarem em casa através de campanhas como a *#PlayApartTogether*, desenvolvedores(as) de jogos locativos lançaram recursos para implementar o que chamamos de “modo remoto”.

A noção de modo remoto pode traduzir a estratégia adotada pelos desenvolvedores de jogos locativos durante a pandemia da Covid-19: o(a) jogador(a) pode comprar itens especiais dentro do jogo e usá-los para jogar remotamente, sem a obrigatoriedade de estar presencialmente em determinada localização. Esse procedimento é suportado pelo modelo de microtransações dos sistemas operacionais móveis, que permite a realização de compras por usuários dentro de um aplicativo. Inicialmente, percebemos duas alternativas para jogar em modo remoto: i) Jogadores usam o próprio dinheiro para comprar os itens especiais ou ii) eles e elas devem “jogar o jogo” para obter créditos e usá-los na compra desses recursos.

Este estudo analisa os impactos da pandemia da Covid-19 nos jogos locativos, considerando as preferências e os comportamentos de jogadores residentes no Nordeste do Brasil. Nosso objetivo consiste em entender como esses(as) jogadores(as) agenciaram o modelo de microtransações para jogar em modo remoto durante o período. Para isso, circulamos um questionário on-line entre comunidades de jogadores(as) que residem em cidades do Nordeste brasileiro. Nordeste é a região do Brasil com o maior número de estados, totalizando nove: Alagoas (AL), Bahia (BA), Ceará (CE), Maranhão (MA), Paraíba (PA), Pernambuco (PE), Piauí (PI), Rio Grande de Norte (RN) e Sergipe (SE). Possui cerca de 55 milhões de habitantes e três metrópoles com população estimada acima de 1,5 milhão de habitantes em 2024: Fortaleza (CE), Recife (PE) e Salvador (BA) (Belandi, 2024).

Iniciamos o trabalho justificando a escolha pela região Nordeste como lócus desta pesquisa. Em seguida, discutimos como jogos locativos podem afetar a mobilidade urbana e a relação desses games com o paradigma das novas mobilidades. Na sequência, apresentamos pesquisas sobre os impactos da pandemia da Covid-19 nos jogos locativos e discutimos o modelo de microtransações. Por fim, descrevemos os dados coletados e apresentamos nossas conclusões – por exemplo, entendemos que os jogadores do Nordeste preferem investir seu tempo cumprindo missões para obter créditos no jogo do que usar o próprio dinheiro para jogar em modo remoto.

Por que o Nordeste?

A escolha pela região Nordeste como lócus desta pesquisa se deu por duas razões. A primeira refere-se ao contexto de suas cidades, nas quais os moradores precisam conviver com problemas como assaltos, roubos, violência, desigualdades sociais etc. A segunda reside no fato de sermos moradores de municípios da região, respectivamente Salvador e Senhor do Bonfim, ambos no estado da Bahia, e por isso estarmos em contato diário com esses problemas. É particularmente importante apontar que essas ocorrências também podem ser observadas em grau semelhante em outras regiões menos centrais do Brasil, por exemplo Centro-Oeste e Norte. Entretanto, pesquisas apontam o Nordeste como a região com maiores índices de pobreza no país, o que pode ser considerada uma justificativa para os problemas listados acima (Araújo; Tabosa; Khan, 2012; Caldas; Sampaio, 2015; Souza *et al.*, 2021; Gomes, 2023).

Por exemplo, Caldas e Sampaio (2015) analisaram a pobreza no Nordeste brasileiro estudando o perfil socioeconômico dos seus habitantes em termos multidimensionais, isto é, tanto com relação às demais macrorregiões do país quanto entre os estados dentro da própria região. Esses referenciais verificaram que o Nordeste apresenta os maiores percentuais de domicílios sem acesso aos itens de habitação e consumo; além disso, ainda é a região com os maiores índices de pobreza em termos absolutos. Entre os estados da região Nordeste, segundo Caldas e Sampaio, o Maranhão, o Piauí e a Bahia apresentaram o maior percentual de população carente do Brasil. A pobreza nas áreas rurais do Nordeste é mais sensível às mudanças no crescimento econômico; nas áreas urbanas, a pobreza é mais sensível às mudanças na desigualdade de renda (Araújo; Tabosa; Khan, 2012). Especificamente para a região Nordeste, parece haver um impacto maior na pobreza urbana quando desigualdade de renda é reduzida do que nas áreas rurais (Souza *et al.*, 2021).

Segundo indicadores sociais publicados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), mais da metade da população da região Nordeste do Brasil estava em situação de pobreza em 2022 (Gomes, 2023). A pobreza pode ser considerada uma das principais causas de problemas como assaltos, roubos, violência, desigualdades sociais, dentre outros que formatam o contexto social das cidades do Nordeste do Brasil. Por outro lado, aplicativos móveis podem servir de recursos para a prática de um exercício criativo pelos usuários, que pode servir para evitar riscos e superar obstáculos estabelecidos de uma infraestrutura urbana deficitária, como existe na maioria desses municípios.

Jogos locativos e mobilidade urbana no Hemisfério Sul

Uma forma de relacionar jogos locativos à vida comum é considerar como eles podem afetar a mobilidade urbana. Por exemplo, Moore (2015) percebeu que jogar *Ingress Prime* pode afetar de forma lúdica práticas cotidianas de mobilidade, como ir e voltar do trabalho; Laato e outros (2020) compreenderam que as jogabilidades de *Pokémon GO* e *Harry Potter: Wizards Unite* produziram atividades consideradas saudáveis e divertidas em ambientes externos, conectando o lúdico à vida social.

Stokes (2020) propôs o conceito de ajuste local para ilustrar a capacidade dos jogadores de alinhar e adaptar a disputa de jogos locativos à comunidade instalada em determinada localização, como pedestres, comerciantes, vizinhança etc. Assim, durante eventos como *Ingress First Saturday*, em *Ingress Prime*, ou o Dia da Comunidade, em *Pokémon GO*, jogadores devem considerar normas comuns de convívio social para jogar, como caminhar na calçada, não ficar parado do lado esquerdo das escadas rolantes, não obstruir a entrada de lojas etc.

Por outro lado, Hjorth e Richardson (2020) propuseram a noção de *pedestre digital* para ilustrar o comportamento de algumas pessoas nos jogos locativos: jogadores podem ser concebidos como pedestres digitais quando articulam jogabilidade à produção e ao compartilhamento de conteúdo sobre uma

localização. Por exemplo, usuários que frequentemente compartilham suas performances em partidas de jogos locativos em plataformas de *streaming* como *Twitch*, *TikTok* e *YouTube*. No momento em que cria uma PokéParada em *Pokémon GO* ou um Portal em *Ingress Prime*, o(a) jogador(a) deve se deslocar fisicamente para produzir e compartilhar conteúdo sobre a localização escolhida.

Entretanto, quando falamos de pessoas que participam de jogos locativos em cidades do Hemisfério Sul, devemos considerar que eles e elas precisam negociar a mobilidade urbana com outros elementos, além das suas estratégias. Assim, devem também considerar percepções de risco e segurança, escolhendo como se deslocar para evitar áreas perigosas (De Souza e Silva *et al.*, 2021; 2023). Por exemplo, De Souza e Silva e outros (2021; 2023) perceberam que jogadores do Rio de Janeiro devem negociar a questão da mobilidade física com outros elementos além da jogabilidade, gerenciando os riscos da vida comum.

Da mesma forma que no Rio de Janeiro, jogadores das cidades da região Nordeste devem considerar as condições prévias de segurança pessoal nas localizações escolhidas para jogar, competindo também contra situações de risco e problemas urbanos ligados à pobreza. Esta prática ilumina um exercício criativo concebido como *criatividade móvel em rede*, que pode ser utilizado para evitar situações de risco e superar os desafios de uma infraestrutura urbana deficitária, como existe na maioria das cidades do Nordeste do Brasil.

De Souza e Silva e Xiong-Gum (2020) introduziram o conceito de *criatividade móvel em rede* para definir uma prática emergente do relacionamento entre pessoas e tecnologias, mas ele pode ser aplicado a diferentes situações nas quais o exercício criativo emerge como produto de um processo sociotécnico em rede desenvolvido em situações de dificuldade. Para ilustrar seu conceito, as autoras usam como exemplo uma situação envolvendo a linha de ônibus urbano 581, no Rio de Janeiro. Durante os anos de 2018 e 2019, a frota de ônibus foi reduzida apenas a um carro, obrigando usuários a esperarem por mais de uma hora nos pontos. O único motorista da linha decidiu criar um grupo no *WhatsApp* para compartilhar em tempo real a localização do ônibus, o que não era um procedimento oficial da empresa de transporte urbano. Observando esta situação, De Souza e Silva e Xiong-Gum (2020) perceberam que, diante da dificuldade, o motorista e os usuários da linha produziram um exercício criativo em rede, apropriando-se de uma plataforma já existente (o *WhatsApp*) exercendo a função de um aplicativo de mobilidade urbana.

De forma semelhante, acreditamos que jogadores(as) brasileiros(as) podem se apropriar das funções de *apps* para jogar. Por exemplo, *Pokémon GO* e *Pikmin Bloom* não possuem uma ferramenta de comunicação interna, como *chats* ou mensagens diretas. Assim, essas pessoas podem se apropriar de ferramentas existentes, como *WhatsApp*, *Telegram* e *Facebook*, para suprir a falta de uma ferramenta efetiva para comunicação no jogo. Por outro lado, subvertem em alguns momentos as regras do jogo para jogarem em segurança, utilizando métodos para falsificar localizações (*GPS spoofing* ou *Fake GPS*) ou até mesmo dirigindo um carro em vez de caminhar durante as partidas (Andrade, 2020).

Jogos locativos e o paradigma das novas mobilidades

O *paradigma das novas mobilidades* foi proposto por Sheller e Urry (2006) para refletir sobre como novas formas de mobilidades virtuais e imaginativas estão emergindo e sendo combinadas à mobilidade física. De acordo com os autores, o telefone celular se tornou uma tecnologia bastante popular que viabiliza interação e comunicação em movimento. Esse modelo estabeleceu um ponto de partida para o entendimento de sociedades contemporâneas, que são fundamentadas no movimento de ideias, informação e objetos, em vez de em um conjunto fixo de relações, estruturas e instituições (Urry, 2007). Sheller (2014) argumenta que o *paradigma das novas mobilidades* abrange trabalhos que focam na mobilidade espacial de humanos, não-humanos e objetos, assim como estudos sobre meios físicos para movimento, como veículos, infraestruturas e sistemas de *software* que habilitam viagens e comunicação móvel.

Por outro lado, Cresswell (2010) aponta para dois problemas provocados pela noção de paradigma das novas mobilidades. Primeiro, a palavra “paradigma” sugere um tipo de transformação que descarta grande parte da discussão anterior sobre o conceito de mobilidade. Segundo, existem diversos caminhos pelos quais a terminologia “novas mobilidades” pode ser compreendida: se a ênfase estiver na palavra “novas”, fica subentendida a existência de um “paradigma das velhas mobilidades”; se a ênfase for na palavra “mobilidades”, pode-se entender que um eventual “paradigma das velhas mobilidades” relaciona-se à imobilidade ou ao sedentarismo. Entretanto, apesar dessas ressalvas, o autor admite a existência de “algo novo” nas reflexões atuais sobre mobilidade que é distinto das compreensões anteriores de movimentos migratórios e transporte.

Lemos (2009) pensa a questão da mobilidade a partir de três dimensões: i) mobilidade física refere-se ao transporte de corpos e coisas pelo espaço; ii) mobilidade informacional relaciona-se ao fluxo de informação promovido pelos meios de comunicação; iii) mobilidade imaginária representa o “movimento mental” potencializado por nossa imaginação, nossos pensamentos e sonhos. Com base nesta proposta, podemos perceber essas três dimensões na experiência dos jogos locativos: i) mobilidade física acontece através de movimentos realizados pelas pessoas para jogar, como caminhar; ii) mobilidade informacional reside tanto na comunicação entre jogadores, usando ferramentas próprias do jogo e/ou aplicativos de terceiros como *WhatsApp*, *Telegram*, *Facebook*, *TikTok*, *Twitch* etc., quanto na comunicação entre não-humanos, como o app do game e seus servidores; iii) a mobilidade imaginária pode ser percebida em diversos momentos, por exemplo, quando jogadores elaboram estratégias para as partidas ou relacionam o jogo a conteúdos em outras mídias, como *The Walking Dead: Our World* ao seriado *The Walking Dead*, *Harry Potter: Wizard Unite* aos livros de J. K. Rowling ou *Pokémon GO* ao universo do clássico game de *Pokémon*, lançado pela Nintendo nos anos 1990.

Assim, as nuances do *paradigma das novas mobilidades* podem ser percebidas quando pessoas jogam deslocando-se pela cidade ou nos momentos em que lembram de partidas anteriores, relacionando o conteúdo do game a outros formatos ou elaborando estratégias para jogar. Além desses aspectos pertinentes à experiência dos jogos locativos, esse paradigma pode servir para compreender a circulação de capital financeiro no sistema de microtransações.

Impactos da pandemia da Covid-19 nos jogos locativos

A pandemia da Covid-19 desafiou o âmago dos jogos locativos, que consiste na interação entre jogadores em mobilidade por ambientes urbanos. No período pandêmico, governos estabeleceram uma série de normas que restringiam a mobilidade física dos cidadãos, promovendo estratégias de distanciamento social e recomendando que as pessoas ficassem em casa. Ao mesmo tempo, pesquisadores se debruçaram sobre o problema e começaram a investigar os impactos causados pela pandemia nos jogos locativos.

Entre essas pesquisas, Laato, Laine e Najmul Islam (2020) analisaram como desenvolvedores(as) de jogos locativos influenciaram os movimentos de jogadores durante a pandemia. Os resultados mostraram que *game designers* foram monitorando cada vez mais as condições no mundo e ajustando a jogabilidade em seus projetos considerando novas situações, como o isolamento social. Os pesquisadores concluíram que isto pode revelar uma tendência em que jogos locativos são regularmente atualizados frente a mudanças impostas na sociedade.

Ellis e outros (2020) analisaram os efeitos causados pelas restrições sociais no bem-estar físico e mental de jogadores de *Pokémon GO* e *Harry Potter: Wizards Unite*. Os(as) pesquisadores(as) encontraram que a atividade de jogar esses jogos foi benéfica para a saúde mental de jogadores(as) no início da pandemia, que assim conseguiram realizar algum exercício e manter suas conexões sociais. Já Chen e outros

(2021) descreveram o projeto *MeetDurian* como um jogo locativo que buscou melhorar hábitos de higiene e assim reduzir a transmissão do novo coronavírus. Por exemplo, o(a) jogador(a) deveria usar a câmera do *smartphone* para escanear seu rosto antes de jogar, a fim de validar o uso da máscara. É importante ressaltar que esse procedimento não traduz efetivamente uma reconfiguração na jogabilidade, mas reflete uma nova mecânica implementada para estimular procedimentos a fim de evitar a difusão da Covid-19.

Reis (2021) investigou como a pandemia modificou a experiência de jogar *Pokémon GO* no Brasil, em face do lockdown e das estratégias de distanciamento social. Compartilhando um questionário pela internet, o pesquisador compilou 157 respostas de jogadores(as) situados em nove estados do Brasil, porém nenhum deles na região Nordeste. O autor concluiu que esses(as) jogadores(as) consideraram úteis as novas configurações introduzidas pelos desenvolvedores de *Pokémon GO* durante a pandemia, que permitem a aquisição de itens especiais para jogar à distância mantendo isolamento social, sem a obrigatoriedade de estar presencialmente em determinada localização.

Apesar da relevância desses achados, as pesquisas listadas acima não consideraram um elemento-chave que deu suporte às novas configurações de jogos locativos: o modelo de microtransações. Nesta direção, os trabalhos de Leorke (2019) e Paul (2020) oferecem um ponto de partida interessante. Leorke (2019) introduziu a noção de *ecologia de aplicativos* para se referir tanto ao sistema de infraestrutura econômica e material quanto às culturas de uso que simplificaram as formas de criar e distribuir aplicativos para sistemas operacionais móveis. Nessa direção, o pesquisador estabeleceu quatro aspectos da ecologia de aplicativos: arquitetura fechada, precariedade, microtransações e extrações de dados. Para fins desta pesquisa, optamos por focar apenas no aspecto das microtransações. Esse modelo de receitas é caracterizado pelo *download* gratuito de aplicativos que possuem um sistema interno de microtransações para compra de itens especiais, variando desde bônus, como roupas para avatares, até ferramentas que tornam mais fácil a progressão no jogo, estimulando, assim, jogadores(as) a gastarem dinheiro para comprar vantagens para progredir no jogo (Leorke, 2019).

No mesmo sentido, Paul (2020) usou a expressão “gratuito para jogar”¹ para se referir à estrutura do modelo de receitas dos *mobile games*. Para o autor, “gratuito para jogar” é um modelo de monetização que dispensa gastos iniciais com o jogo, estimulando mais usuários(as) a experimentá-lo gratuitamente na tentativa de transformar essas pessoas em jogadores(as) que pagam para jogar. Deste modo, em vez de ter orçamentos mais limitados, os jogos “gratuitos para jogar” possuem consumidores(as) regulares; por isso, esses *games* são monetizados de uma maneira que produz gastos regulares e moderados. Paul dividiu “gratuito para jogar” em três modelos de monetização. Primeiro, jogadores(as) têm a chance de experimentar gratuitamente o jogo, que só será totalmente desbloqueado mediante pagamento. Segundo, os jogos podem incorporar anúncios que são exibidos durante a experiência, forçando jogadores a assisti-los para continuar a interação. Terceiro, os jogos podem oferecer alternativas para compra de itens opcionais, como *tokens*, roupas para avatar, armas etc.

Por sim, o terceiro modelo de monetização “gratuito para jogar” definido por Paul vem corroborar a ideia de microtransação proposta por Leorke. Usando esse modelo de receitas, desenvolvedores encontraram uma chave para reconfigurar a jogabilidade dos jogos locativos durante a pandemia da Covid-19, criando o que chamamos de “modo remoto”. Por exemplo, nos jogos locativos concebidos como AAA, desenvolvedores usaram esse modelo de receitas para ofertar alguns itens que habilitam jogar em modo remoto, como o *dronenet* em *Ingress Prime*, o passe de *raid* à distância em *Pokémon GO* e o passeio livre em *Walking Dead: Our World*. Na prática, esses itens oferecem um recurso similar ao GPS spoofing, porém em uma via legal.

¹ Tradução nossa para a expressão original em inglês *free-to-play*.

Desenvolvedores também aumentaram os efeitos de algumas ferramentas pagas do jogo, que podem ser utilizadas para atrair personagens para a localização de jogadores(as), como o incenso em *Pokémon GO* e as cápsulas de aroma em *Jurassic Park Alive*. Por outro lado, desenvolvedores reduziram custos de itens nas lojas na maioria dos jogos e lançaram pacotes gratuitos de itens de jogo. A jogabilidade de alguns jogos locativos também foi alterada, porém na maioria das vezes sem custos para o(a) jogador(a). Por exemplo, o alcance exigido para realizar algumas interações foi estendido, como nos casos das distâncias para trocar *Pokémon* em *Pokémon GO* e interagir com *geotags* em *Jurassic Park Alive*, *Ingress Prime* e *Pokémon GO*. Na mesma direção, não foi mais necessário caminhar grandes distâncias na pandemia, o que é uma mecânica obrigatória para algumas interações nos jogos locativos, por exemplo, chocar ovos ou participar de batalhas contra a máquina ou contra outros(as) jogadores(as), como no caso do *Pokémon Go* (Nery Filho, 2021).

Metodologia

Começamos a analisar as novas configurações dos jogos locativos em março de 2020, quando os desenvolvedores foram obrigados a introduzi-las diante da pandemia. Entre novembro e dezembro de 2021, compartilhamos um questionário nas comunidades de jogos locativos, especialmente aquelas vinculadas ao Nordeste do Brasil. Por meio de pesquisas, recomendações e compartilhamentos em comunidades ligadas a jogos locativos das quais participamos. O questionário foi divulgado em 23 grupos no *Facebook*, 6 no *Telegram* e 4 no *WhatsApp*. Para além desses grupos e páginas nestas redes sociais, de forma orgânica outros(as) jogadores(as) podem ter tido acesso ao questionário. A pesquisa foi fundamentada em três tópicos: i) perfil de jogadores(as), requisitando informações de gênero, idade, cidade e estado, bem como seu jogo locativo preferido e o nível em que se encontra; ii) questões sobre preferências para jogar durante a pandemia; iii) questões sobre comunicação, especialmente relativas ao uso de aplicativos terceiros durante as partidas de jogos locativos.

O questionário foi anônimo, com 21 tópicos e o formulário de consentimento. O documento continha questões abertas e questões em escala Likert com 5 e 10 níveis. Apenas o primeiro tópico apresentava questões abertas sobre a idade dos jogadores, cidade, estado, jogo favorito e nível atual no jogo preferido, e havia uma questão de múltipla escolha sobre o gênero do(a) jogador(a). Nos segundo e terceiro tópicos, havia apenas questões de múltipla escolha, e em algumas os(as) participantes poderiam escolher mais de uma resposta. Seguindo o propósito desta pesquisa, que foi entender como o modelo de monetização dos jogos locativos reagiu aos impactos da pandemia da Covid-19, os resultados obtidos nesses tópicos foram priorizados em face do primeiro.

A nossa escolha por uma análise estatística deu-se em busca de promover uma descrição completa da frequência de dados, usando a “moda” como parâmetro. A moda aqui pode ser entendida como o elemento com maior frequência no conjunto de dados, isto é, considerando a opinião da maioria dos(as) respondentes. Ao final, obtemos 74 respostas de jogadores(as) do Nordeste do Brasil, dos(as) quais 77% se reconheciam homens, 21,6% se reconheciam mulheres e 1,4% preferiram não declarar. As idades dos(as) respondentes variavam entre 16 e 58 anos: a maioria (40,6%) apresentou idade entre 21 e 30 anos; 6,8% dos(as) respondentes declararam ter entre 16 e 20 anos; 31,3% da amostra declararam ter entre 31 e 40 anos; 17,8% declararam ter entre 41 e 50 anos; e 2,7% da amostra tinha mais de 51 anos.

Reconhecemos que atingir um público específico para responder questionários foi um desafio considerável durante a pandemia, especialmente quando essas pessoas não pertencem a grupos que normalmente apoiam e participam voluntariamente de pesquisas. Somado a isto, as estratégias de distanciamento social implementadas no período pandêmico impediram encontros face a face com outros(as) jogadores(as), tornando mais difíceis as tarefas de incentivar e/ou convencer as pessoas a responderem nosso questionário.

Assim, acreditamos que nossa amostra não foi excepcionalmente grande por três razões. Como iremos apresentar na próxima seção, existem jogadores do Nordeste brasileiro que pararam de jogar ou jogaram menos do que o usual durante a pandemia; simultaneamente, o cancelamento dos eventos ligados aos jogos locativos reduziu as nossas possibilidades para coleta de dados empíricos. Por exemplo, sem esses eventos não tivemos muitas chances de encontrar pessoas jogando nas ruas, o que nos impediu de coletar dados usando observação participante e entrevistas face a face. Desse modo, o questionário on-line foi a melhor maneira para coletar dados, pois permitiu também alcançar jogadores mais distantes, em outras cidades e outros estados da região Nordeste.

Resultados e discussão

Os(as) jogadores(as) respondentes do questionário estavam localizados(as) em sete dos nove estados da região Nordeste: 43,2% na Bahia (BA); 4,1% no Ceará (CE); 8,1% no Maranhão (MA); 10,8% na Paraíba (PB); 10,8% em Pernambuco (PE); 5,4% no Piauí (PI); e 17,6% no Rio Grande do Norte (RN). Eles e elas residiam em diferentes cidades desses estados: as capitais João Pessoa (PB), Natal (RN), Salvador (BA), Recife (PE), São Luís (MA) e Teresina (PI), além de municípios no interior, dentre eles José de Freitas (PI), Codó, Pedreiras e São José de Ribamar (MA), São Lourenço da Mata e Petrolina (PE), Parnamirin, Mossoró, Canguarateda e Caicó (RN), Cabedelo (PB), Jitaúna, Juazeiro, Igarorã, Feira de Santana, Campo Formoso, Candeias e Camaçari (BA).

Nós perguntamos “Qual jogo locativo você mais jogou durante a pandemia da Covid-19?”. As respostas revelaram que a maioria, 81,1%, jogou *Pokémon GO*, enquanto 40,5% jogaram *Ingress Prime*, 8,1% jogaram *Harry Potter: Wizard Unite*, 8,1% preferiram *Pikmin Bloom*, 6,8% jogaram *The Walking Dead: Our World*, 4,1% jogaram *Jurassic World Alive*, 1,4% jogaram *The Witcher: Monster Slayer* e 2,8% disseram não ter jogado durante a pandemia. Deste conjunto de dados, não consideramos as informações sobre *The Witcher: Monster Slayer* (Spokko, 2021) e *Pikmin Bloom* (Niantic Labs, 2021), porque esses games foram lançados respectivamente em julho e outubro de 2021. Portanto, nós entendemos que estes projetos não sofreram mudanças justamente por terem sido lançados no período pandêmico. Por outro lado, esses jogos mostraram que desenvolvedores trabalharam em novos projetos de jogo locativo durante a quarentena e o isolamento social.

Na sequência, perguntamos “Quando você começou a jogar jogos locativos?”. Quase a metade dos(as) respondentes, 50,7%, começou a jogar em 2016 – ano de lançamento de *Pokémon GO*, o jogo locativo mais popular do mundo –, enquanto 13,7% começaram a jogar antes de 2015, 6,8% iniciaram em 2015, 5,5% iniciaram em 2017, 9,6% em 2018 e 5,5% em 2019. Por outro lado, 8,2% dos(as) respondentes começaram a jogar jogos locativos na pandemia, o que nos levou a crer que essas pessoas preferiram buscar novas formas de entretenimento durante a pandemia, ou então sentiam mais segurança jogando em casa.

Nós perguntamos também qual era o nível (*level*) de seu personagem nos jogos locativos preferidos dos(as) respondentes e sobre o tempo que eles e elas jogavam jogos locativos diariamente na pandemia. A maioria (78,3%) era formada por jogadores e jogadoras de nível alto (*high level*), e mais da metade (59,7%) jogou menos de uma hora por dia, enquanto 22,2% jogava durante entre 1 e 2 horas diárias, 8,3% entre 2 e 3 horas, 2,8% entre 3 e 4 horas e 6,9% jogavam mais de 4 horas por dia na pandemia. Podemos perceber a incidência desses números quando perguntamos sobre a frequência com que jogavam durante a pandemia. Para 18,9% dos(as) respondentes, eles e elas jogavam mais que o usual, enquanto 16,2% jogavam a mesma coisa de antes da pandemia. Por outro lado, 56,8% jogavam menos que o usual, e 8,1% pararam de jogar jogos locativos durante a pandemia. Esses dados podem justificar a razão do número relativamente baixo de pessoas que responderam ao nosso questionário.

Em outro tópico, perguntamos “Onde você costuma jogar jogos locativos na pandemia?”. Neste tópico, cada respondente poderia indicar apenas uma resposta. Para a maioria (52,7%), a preferência era por

jogar em casa, enquanto 41,7% dos(as) jogadores(as) preferiam jogar em áreas externas. Outras respostas foram: jogar em qualquer lugar (2,8%), jogar no deslocamento de casa para o trabalho (1,4%) e jogar em *shopping center* (1,4%).

A questão seguinte foi “Se você joga em áreas externas durante a pandemia, como se desloca para jogar jogos locativos?”. Neste tópico, os(as) respondentes poderiam apontar mais de uma alternativa. A preferência foi caminhar para jogar (62,2%), seguida por usar um carro para se deslocar (24,9%). Cabe ressaltar que esta última nos pareceu uma alternativa para garantir a segurança do(a) jogador(a), já que dentro de um automóvel ele ou ela poderia permanecer em isolamento e evitar riscos como roubos, furtos, etc. Outras respostas apontaram uso de bicicletas (20,3%), moto (8,1%) e metrô (2,8%). Porém, 50% dos(as) respondentes reforçaram a preferência por jogar em casa em vez de nas ruas durante a pandemia.

Considerando os dados obtidos nessas duas questões, vimos que a preferência de mais da metade de nossa amostra foi por jogar em casa, enquanto outros(as) jogadores(as) preferiram zonas seguras como sua vizinhança, *shoppings centers* etc. De fato, quando perguntamos questões relacionadas à mobilidade física, metade da nossa amostra afirmou ter preferido jogar em casa em vez de em áreas externas durante a pandemia. Esta situação pode refletir como os(as) jogadores(as) do Nordeste do Brasil interagiram nos jogos locativos quando a mobilidade urbana foi alterada por causa do distanciamento social. Porém, esses(as) jogadores(as) precisavam gastar dinheiro para jogar em modo remoto, o que cria uma controvérsia em face do perfil econômico da maioria dos habitantes da região. Com base no paradigma das novas mobilidades, nós entendemos que a pandemia da Covid-19 afetou a mobilidade física dos(as) jogadores(as), mas a mobilidade informacional permitiu que essas pessoas jogassem em modo remoto.

A preferência pelo modo remoto pode ser conectada a uma situação sintomática de jogar com mobilidade física reduzida. Em um contexto social de violência urbana, como o do Nordeste brasileiro, essas mudanças forçadas pela pandemia paradoxalmente fizeram com que esses(as) jogadores(as) pudessem experimentar jogos locativos com mais liberdade, uma vez que eles e elas estavam jogando seguros(as) em casa.

Perguntamos se os(as) jogadores(as) aprovaram as mudanças para jogar em modo remoto, e apenas 9,5% da amostra disse não aprovar. Por outro lado, 58,1% aprovaram as novas configurações, e 32,4% disseram ter gostado bastante dessas mudanças. Apesar da maioria ter aprovado o modo remoto, os(as) jogadores(as) se mostraram divididos a respeito da permanência dessas novas configurações no período pós-pandêmico: 38,5% não acreditam na manutenção dessas mudanças, enquanto 62,5% disseram acreditar. Esses dados revelaram que a maioria gostou das mudanças causadas pela pandemia, embora jogar em modo remoto implicasse em gastar dinheiro. Consequentemente, os(as) jogadores(as) precisaram realizar um exercício semelhante à *criatividade móvel em rede* para jogar em modo remoto gastando pouco ou nada.

Sobre questões ligadas às microtransações e ao modelo gratuito para jogar, a maioria dos respondentes (79,7%) acredita que desenvolvedores estão lucrando com as ferramentas para jogar em modo remoto. Nós perguntamos “Desde quando a pandemia começou, você está gastando mais dinheiro nos jogos locativos?”. A maioria da amostra (43,2%) disse não gastar dinheiro jogando, enquanto 21,62% admitiram ter diminuído esses gastos e 10,81% afirmaram ter parado de gastar dinheiro no jogo. De outro lado, 10,81% disseram ter começado a gastar dinheiro no jogo, e 13,51% aumentaram seus gastos durante a pandemia. Acreditamos que estes dados possam refletir características do contexto socioeconômico do Nordeste do Brasil, como desigualdades econômicas e má distribuição de renda, porque a maioria dos(as) jogadores(as) disse não gastar dinheiro no jogo, ou ainda ter reduzido ou parado os gastos em microtransações desde quando a pandemia começou.

Na questão seguinte, nós perguntamos como os(as) jogadores(as) obtêm os recursos no game para jogar em modo remoto, como moedas, créditos, itens especiais etc. Para 68,9% a preferência era obter esses recursos com interações, isto é, completando missões no jogo. Por outro lado, 2,7% admitiram gastar seu próprio dinheiro no jogo, e 28,4% dos(as) respondentes disseram usar as duas estratégias. O fato de a

maioria dos(as) jogadores(as) não ter gastado dinheiro no jogo e a preferência ter sido por obter créditos através de interações apontou para outras características proeminentes no Nordeste brasileiro, como dificuldades e limitações econômicas. Assim, entendemos que a preferência dos(as) jogadores(as) foi gastar tempo e energia completando missões no jogo em vez de gastar dinheiro. Em outras palavras, apesar de as pessoas residentes na região terem jogado menos que o usual durante a pandemia da Covid-19, nós encontramos que esses(as) jogadores(as) não gastaram dinheiro com microtransações no game; a preferência foi obter recursos jogando, o que sugere um aumento no tempo que as pessoas passaram jogando. Portanto, jogadores(as) do Nordeste brasileiro tiveram que exercitar a criatividade para investir seu tempo, em vez de dinheiro, no jogo.

Perguntamos também sobre trapacear durante a pandemia, especialmente fazendo GPS spoofing. Aqui, 80,8% disseram jamais terem trapaceado, enquanto 17,8% confessaram que começaram a trapacear durante a pandemia e apenas 1,4% admitiram trapacear antes do período pandêmico. GPS spoofing pode refletir o *paradigma das novas mobilidades* porque se trata de mobilidade informacional, reforçando que jogadores permaneceram em casa e não investiram dinheiro no jogo.

Em relação à comunicação entre jogadores(as) durante a pandemia, 74% dos(as) respondentes disseram ter usado grupos em aplicativos de redes sociais para manter contato e jogar. Certos(as) jogadores(as) procuraram mais grupos (39,7%) nesses apps, incluindo de outras cidades e até de outros países (39,7%). Outros(as) jogadores(as) utilizaram serviços de streaming, como YouTube, Twitch, Zoom etc. (17,8%). Apenas 1,4% usou aplicativos para batalhas de raid, como o PokeRaid para Pokémon GO, e 1,4% manteve os encontros físicos. Por outro lado, 9,6% dos(as) respondentes disseram nunca ter usado aplicativos de redes sociais para jogar. Para 93,2% da nossa amostra, aplicativos móveis foram muito úteis para a comunicação entre jogadores(as) durante o isolamento social, e 2,7% preferiram dizer “apenas úteis”, enquanto 4,1% não acharam úteis esses apps.

Por fim, perguntamos se os(as) jogadores(as) achavam arriscado sair nas ruas para jogar jogos locativos durante a pandemia. Para 48,6% foi muito arriscado, para 33,6% foi apenas arriscado, e 17,6% dos(as) respondentes não acharam arriscado sair para jogar durante a pandemia da Covid-19. Nós entendemos, portanto, que a maioria dos(as) respondentes não ignorou os riscos da pandemia e seguiu as recomendações de distanciamento social. Neste sentido, jogadores(as) do Nordeste do Brasil formularam uma estratégia: obter recursos jogando em vez de investir dinheiro para jogar em modo remoto. Entendemos que os dispositivos móveis de comunicação funcionaram para compensar a ausência da comunicação face a face dos eventos e encontros físicos dos jogos locativos, com jogadores(as) se mantendo conectados(as) às suas redes e até buscando novos grupos para jogar em modo remoto. O uso dos apps apontou para um exercício que pode ser concebido como *criatividade móvel em rede*, uma vez que os(as) jogadores(as) apropriaram-se de plataformas existentes para compensar a ausência de ferramentas de comunicação eficientes nos jogos locativos.

Conclusão

Neste trabalho, discutimos como os jogos locativos podem ser adaptados em face de fatores externos, como a pandemia da Covid-19. Jogadores(as) e desenvolvedores(as) precisaram reagir às mudanças causadas pela pandemia na vida social, que impactaram a disputa de jogos locativos. Construímos uma abordagem conceitual que ajudou a entender como as mídias móveis desempenharam papel importante para auxiliar desenvolvedores(as) e jogadores(a) através do modelo de microtransações, do *paradigma das novas mobilidades* e da noção de *criatividade móvel em rede*. Examinamos esses impactos da pandemia nos jogos locativos considerando as preferências de jogadores(as) residentes nos estados do Nordeste, a região

com os maiores índices de pobreza no Brasil. Entendemos que a questão da pobreza pode ser vista como uma justificativa para problemas como as desigualdades socioeconômicas, violência urbana, escassez de recursos etc.

Iniciamos o trabalho discutindo como os jogos locativos estimulam mobilidades urbanas no Brasil. Em seguida, refletimos sobre a relação dos jogos locativos com o paradigma das novas mobilidades. No terceiro momento, apresentamos uma revisão de literatura focando nos impactos da pandemia na disputa de jogos locativos e no modelo de receitas dos aplicativos móveis. Por fim, descrevemos nossa metodologia de pesquisa e apresentamos os nossos resultados.

A noção de *modo remoto* foi proposta para traduzir a estratégia implementada por desenvolvedores(as) de jogos locativos durante a pandemia da Covid-19. O modo remoto permite que as pessoas joguem jogos locativos em qualquer localização a partir da aquisição de itens especiais, configurando um procedimento que não existia antes das medidas de distanciamento social impostas pela pandemia da Covid-19. Apesar de ter sido implementado durante a pandemia, o modo remoto nos jogos locativos corrobora um modelo de receitas elaborado anteriormente, baseado na estratégia geral de microtransações em jogos digitais.

Identificamos dois caminhos formais para jogar em modo remoto: i) jogadores(as) podem usar seu próprio dinheiro nas microtransações ou ii) jogadores(as) podem acumular créditos no jogo cumprindo missões, para gastá-los nas microtransações. Concluímos que a maior parte dos jogadores do Nordeste do Brasil preferiu investir seu tempo jogando para acumular créditos, em vez de investir dinheiro nas microtransações.

Encontramos, ainda, um terceiro e informal caminho para jogar em modo remoto que era realizado ilegalmente desde antes da pandemia, que é o GPS spoofing. Porém, por se tratar de um procedimento ilícito nos jogos locativos, consideramos o GPS *spoofing* uma alternativa subversiva para jogar em modo remoto. Apesar de reconhecerem que desenvolvedores(as) estão lucrando com as receitas obtidas com o modo remoto, as pessoas que responderam ao nosso questionário aprovaram essa nova configuração nos jogos locativos. Contudo, jogadores(as) se mostraram divididos(as) sobre se essas configurações irão permanecer no estágio pós-pandemia.

Estudos futuros podem explorar em outras direções a noção de modo remoto nos jogos locativos, sobretudo estudando caminhos para manter essa alternativa no período pós-pandemia. Apesar de os resultados aqui apresentados indicarem que as pessoas jogaram menos que o usual durante a pandemia, a atividade de “jogar para obter recursos” sugere um aumento no tempo que esses(as) jogadores(as) passaram interagindo nos games. Escapando de uma visão mais otimista, essa atividade pode também sinalizar uma visão crítica que fundamenta um estilo de mais amplo de “trabalho gratuito”, chamado de *free labour* (Terranova, 2000), *playbour* (Kücklich, 2005), dentre outros conceitos no âmbito da economia política de jogos digitais (ver Falcão; Marques, 2017; Mussa; Falcão; Macedo, 2020).

Finalmente, cabe destacar que modo remoto pode servir como alternativa para jogar jogos locativos em situações perigosas e de risco. Por outro lado, essa estratégia serve também para aumentar o potencial inclusivo desses games, permitindo que pessoas com mobilidade reduzida possam participar em modo remoto de experiências locativas. Acreditamos que essas reflexões são úteis para entender como a comunicação auxiliou jogadores(as) no Nordeste do Brasil durante a pandemia da Covid-19, oferecendo um aporte teórico para pensar jogos locativos para além do Hemisfério Norte. Modo remoto pode refletir uma nova tendência na história dos jogos locativos, figurando como estratégia para o desenvolvimento de games e aplicativos baseados em localização.

Referências

ANDRADE, L. A. **Jogos locativos**. Salvador: EDUFBA, 2016.

_____. A Tale of Two Screens: Space, Ubiquitous Computing and Locative Gaming. In: HENTHORN, J.; KULAK, A.; PURZYCKI, K.; VIE, S. (Eds.). **Not Just Play: Essays on Motivations and Impacts of Pokémon GO!**. Jefferson, NC: McFarland, 2019.

_____. Is It More “Pokémon” than “Go”? New Mobilities Paradigm in Locative Gaming. In: NOGUEIRA, M; MORAES, C. (Eds.). **Brazilian Mobilities**. Londres: Routledge, 2020.

ARAÚJO, J. A.; TABOSA, F. J. S.; KHAN, A. S. Elasticidade-renda e elasticidade-desigualdade da pobreza no Nordeste brasileiro. **Revista de Política Agrícola**, v. 21, n. 1, p. 50-59, 2012.

BELANDI, C. População estimada do país chega a 212,6 milhões em 2024. **Agência de Notícias IBGE**, Rio de Janeiro, 29 ago. 2024. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/41111-populacao-estimada-do-pais-chega-a-212-6-milhoes-de-habitantes-em-2024>>. Acesso em: 31 ago. 2024.

CALDAS, R.; SAMPAIO, Y. Pobreza no Nordeste do Brasil: uma análise multidimensional. **Revista de Economia Contemporânea**, v. 19, n. 1, p. 74-96, 2015.

CHEN, D.; BUCCHIARONE, A.; LV, Z. *MeetDurian*: a Gameful Mobile App to Prevent COVID-19 Infection. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON MOBILE SOFTWARE ENGINEERING AND SYSTEMS (MOBILESOFT), 8., maio 2021. **Anais... IEEE/ACM**, 2021. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/9460945>>. Acesso em: 14 ago. 2024

CRESSWELL, T. Towards a Politics of Mobility. **Environment and Planning D: Society and Space**, v. 28, n. 1, p. 17-31, 2010.

DE SOUZA E SILVA.; XIONG-GUM, M. Mobile Networked Creativity: Developing a Theoretical Framework for Understanding Creativity as Survival. *Communication Theory*, v. 31, n. 4, p. 821-840, 2020.

_____.; GLOVER-RIJKSE, R.; NJATHI, A.; BUENO, D. C. Exploring the material conditions of *Pokémon Go* play in Rio de Janeiro and Nairobi. **Information, Communication & Society**, v. 24, n. 6, p. 813-829, 2021.

_____.; _____.; _____.; _____. Playful Mobilities in the Global South: a Study of *Pokémon Go* Play in Rio de Janeiro and Nairobi. **New Media & Society**, v. 25, n. 5, p. 1-16, 2023.

ELLIS, L.; LEE, M. D.; IJAZ, K.; SMITH, J.; BRAITHWAITE, J.; YIN, K. 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. **Journal of Medical Internet Research**, v. 22, n. 12, p. 1-12, 2020.

FALCÃO, T.; MARQUES, D. Pagando para vencer: cultura, agência e bens virtuais em videogames. **Revista Contracampo**, v. 36, p. 133-156, 2017.

GOMES, I. Pobreza caiu para 31,6% da população em 2022, após alcançar 36,7% em 2021. **Agência de Notícias IBGE**, Rio de Janeiro, 16 dez. 2023. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38545-pobreza-cai-para-31-6-da-populacao-em-2022-apos-alcançar-36-7-em-2021>>. Acesso em: 29 ago. 2024.

HJORTH, L.; RICHARDSON, I. **Ambient Play**. Boston: MIT Press, 2020.

KÜCKLICH, J. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. **Fibreculture Journal**, on-line, n. 5, 5 dez. 2005. Disponível em: <<https://fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>>. Acesso em: 29 ago. 2024.

LAATO, S.; NAJMUL ISLAM, A. K. M.; LAINE, T. H. Did Location-Based Games Motivate Players to Socialize During COVID-19?. **Telematics and Informatics**, v. 54, art. 101458, p. 1-12, 2020.

_____.; LAINE, T. H.; NAJMUL ISLAM, A. K. M. 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, p. 1-25, 2020.

LEMOS, A. Cultura da mobilidade. **Revista FAMECOS**, v. 16, n. 40, p. 28-38, 2009.

LEORKE, D. **Location-Based Gaming: Play in Public Space**. Londres: Palgrave Macmillan, 2019.

MOORE, K. Playing with Portals: Rethinking Urban Play with Ingress. **Analog Game Studies**, v. 2, n. 7, p. 1-20, 2015.

MUSSA, I.; FALCÃO, T.; MACEDO, T. Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. **Antares: Letras e Humanidades**, Caxias do Sul, v. 12, p. 313-340, 2020.

NERY FILHO, J. **Os jogos móveis baseados em localização e o envelhecimento ativo: o estudo do Pokémon Go na vida dos seniores**. 2021. 314 f. Tese (Doutorado) – Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal.

PAUL, C. **Free-to-Play: Mobile Video Games, Bias, and Norms**. Boston: MIT Press, 2020.

REIS, B. M. S. Experiência em jogos móveis locativos durante a pandemia da COVID-19: o caso do *Pokémon Go!*. **Revista Temática**, v. 17, n. 7, 2021, p. 240-258.

SAKER, M.; EVANS, L. **Intergenerational Locative Play: Augmenting Family**. Leeds, UK: Emerald Publishing, 2021.

SHELLER, M. The New Mobilities Paradigm for a Live Sociology. *Current Sociology*, v. 62, n. 6, p. 789-811, 2014. _____; URRY. The New Mobilities Paradigm. **Environment and Planning**, v. 38, n. 2, p. 207-226, 2006.

SOUZA, H. G.; TABOSA, F. J. S.; ARAÚJO, J. A.; CASTELLAR, P. U. C. Uma análise espacial de como o crescimento e a desigualdade afetam a pobreza no Brasil. **Revista de Administração Pública**, Rio de Janeiro, v. 55, n. 2, p. 459-482, 2021.

STOKES, B. **Locally Played:** Real-World Games for Stronger Places and Communities. Boston: MIT Press, 2020.

TERRANOVA, T. Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. **Social Text**, v. 18, n. 2, p. 33-57, 2000.
Disponível em: <<https://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf>>. Acesso em: ago. 2024.

URRY, J. **Mobilities.** Londres: Polity Press, 2007.

Informações sobre o artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese

Não se aplica.

Fontes de financiamento

Não se aplica.

Apresentação anterior

Não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais

Não se aplica.

informações apenas para textos em coautoria

Concepção e desenho da pesquisa

Luiz Adolfo Andrade e Jesse Nery Filho

Coleta de dados

Luiz Adolfo Andrade e Jesse Nery Filho

Análise e/ou interpretação dos dados

Luiz Adolfo Andrade e Jesse Nery Filho

Escrita e redação do artigo

Luiz Adolfo Andrade e Jesse Nery Filho

Revisão crítica do conteúdo intelectual

Luiz Adolfo Andrade e Jesse Nery Filho

Formatação e adequação do texto ao template da E-Compós

Luiz Adolfo Andrade e Jesse Nery Filho

Informações sobre cuidados éticos e integridade científica

A pesquisa que resultou neste artigo teve financiamento?

Não.

Financiadores influenciaram em alguma etapa ou resultado da pesquisa?

Não se aplica pois não houve financiamento externo.

Liste os financiadores da pesquisa:

Não se aplica pois não houve financiamento externo.

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com os financiadores da pesquisa?

Não se aplica pois não houve financiamento externo.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não se aplica pois não houve financiamento externo.

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização mencionada pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não há vínculos deste tipo.

Autora, autor, autores têm algum vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização que pode ser afetada direta ou indiretamente pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não há vínculos deste tipo.

Interferências políticas ou econômicas produziram efeitos indesejados ou inesperados à pesquisa, alterando ou comprometendo os resultados do estudo?

Não.

Que interferências foram detectadas?

Nenhum efeito inesperado do tipo foi detectado.

Mencione outros eventuais conflitos de interesse no desenvolvimento da pesquisa ou produção do artigo:

Não há conflitos de interesse.

A pesquisa que originou este artigo foi realizada com seres humanos?

Sim.

Entrevistas, grupos focais, aplicação de questionários e experimentações envolvendo seres humanos tiveram o conhecimento e a concordância dos participantes da pesquisa?

Sim.

Participantes da pesquisa assinaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido?

Sim.

A pesquisa tramitou em Comitê de Ética em Pesquisa?

Não.

O Comitê de Ética em Pesquisa aprovou a coleta dos dados?

A pesquisa não tramitou em Comitê de Ética em Pesquisa.

Mencione outros cuidados éticos adotados na realização da pesquisa e na produção do artigo:

No questionário, foi informado que “Todos os dados serão tratados com sigilo e as respostas serão utilizadas exclusivamente para fins científicos e acadêmicos”, e os participantes assinalaram positivamente com a afirmativa “Autorizo a utilização desses dados para fins científicos e acadêmicos”. Foi utilizado um formulário da Google, sem campo de identificação pessoal e sem coleta de e-mail pela plataforma. Os campos abertos do formulário limitaram a informações curtas como idade, cidade e campos “Outros” para que pudessem informar quais outros jogos digitais ou meios de transportes utilizavam, minimizando, assim, possíveis identificações. Os dados foram tratados de forma quantitativa com tabulações e gráficos, ou seja, foram analisados de forma ampla e não individualizada.