

UMA EXPERIÊNCIA NO ESPAÇO HÍBRIDO: POKÉMON GO COMO UM OBJETO DE PESQUISA NA GEOGRAFIA

An experience in the hybrid space: Pokémon Go as a research's subject in Geography

Leonardo Berté Nunes¹
Benhur Pinós da Costa²

RESUMO

O presente artigo discute as potencialidades do aplicativo para smartphones, Pokémon Go enquanto um objeto de pesquisa na ciência geográfica. A sustentação teórica se relaciona com a virada epistemológica ocorrida na Geografia, em especial, na Geografia Cultural como processo crucial para que os estudos acerca da experiência espacial fossem possíveis. Outro pilar fundamental para a discussão do artigo é a Fenomenologia, em especial, quando esta vertente filosófica aborda questões acerca da experiência, da percepção e da presença imprescindível do corpo e do movimento. Aliado a este debate entre Fenomenologia e Geografia temos o conceito de espaço híbrido e, assim, apresentamos a possibilidade de pesquisar Pokémon Go através da percepção do usuário ou jogador que produz, em situação, a experiência espacial híbrida.

Palavras-Chave: Geografia Cultural. Fenomenologia. Espaço Virtual. Espaço Real. Jogos.

ABSTRACT

This paper discuss the application for smartphones, Pokémon Go's capabilities as a subject of research in geographical science. The theoretical support is connected to the epistemological turn that took place in Geography, especially in Cultural Geography as a crucial process so that studies about the spatial experience were possible. Another fundamental pillar for the discussion is Phenomenology, especially when this philosophical aspect addresses questions about experience, perception and the essential presence of the body and movement. Allied to this debate between Phenomenology and Geography we have the concept of hybrid space and, then, we present the possibility of researching Pokémon Go through the user experience that produces, in situation, a hybrid spatial experience.

Keywords: Cultural Geography. Phenomenology. Virtual Space. Real Space. Games.

1 Graduando em Geografia pela Universidade Federal de Santa Maria. leonardoberteo@gmail.com.

✉ Rua Erly de Almeida Lima, 480, apto 204, Bairro Camobi, Santa Maria, RS. 97105-120.

2 Professor do Departamento de Geociências da Universidade Federal de Santa Maria. benpinos@gmail.com.

✉ Avenida Roraima, 1000, prédio 17, Sala 1106 (Secretaria), Bairro Camobi, Santa Maria, RS. 97105-900.

INTRODUÇÃO

Em meados do século XX a Geografia e outras Ciências Humanas e Sociais passaram por um processo de “virada epistemológica” vinculado especialmente ao conceito de cultura. Essa mudança tem um impacto direto nos estudos da Geografia Cultural porque até então essa área da ciência geográfica tinha como enfoque as produções materiais das culturas. Muitas das pesquisas enfocavam em questões como: que ferramentas são empregadas na modelagem da paisagem? Quais técnicas utilizadas? Como o tempo é dividido? Quais as espécies domesticadas? (CLAVAL, 2014). Assim, as representações sociais, os significados, as ideologias e as experiências passaram a ser extremamente relevantes. Neste momento se chegou à conclusão de que as técnicas e os materiais empregados pelos diferentes grupos e sociedades não funcionam de forma independente de um conjunto de representações e significados atribuídos. Assim sendo, a materialidade e imaterialidade se combinam constantemente nas práticas culturais (CLAVAL, 2014).

Temáticas diferentes passaram a integrar o rol de estudos culturais na Geografia, por exemplo: os gêneros, as sexualidades, as religiões, as experiências e percepções espaciais. Muitos desses estudos, além de serem temáticas “novas”, incluíram reflexões sobre as metodologias e sobre a própria episteme, como, por exemplo, a emergência da fenomenologia relacionada às pesquisas sobre o espaço. Nesse sentido, várias publicações e autores passaram a se tornar relevantes (até mesmo fundamentais), como Yi- Fu Tuan e Edward Relph e, no Brasil, Livia de Oliveira e Werther Holzer, especialmente quando falamos de estudos que tratam das experiências e das percepções atreladas aos conceitos da filosofia fenomenológica. Tais pesquisas buscam verificar as características das relações entre seres humanos e o espaço na

escala do corpo e da mobilidade. É, nesse ponto, que a aproximação com a fenomenologia participou na compreensão das questões acerca do mundo vivido, da relação entre corpo-movimento-espaço e da conexão intrínseca da vida humana com a sua geograficidade.

Para contribuir com esta discussão, buscamos aqui debater a relação entre os conceitos da fenomenologia através de Merleau-Ponty (2011) e os estudos geográficos através de Tuan (1983). Além disso, buscamos debater a utilização da relação da fenomenologia com a Geografia para compreendermos como se dão as experiências e percepções de jogadores do aplicativo para smartphones Pokémon Go. Nesse sentido, temos que considerar que este jogo, ao ser praticado, possui uma especificidade que o diferencia de outros jogos já conhecidos: para jogá-lo é preciso se deslocar. Se deslocar para onde? (esta seria uma pergunta importante). Ao jogar Pokémon Go nos deslocamos através da nossa vontade de (re)conhecer o espaço de maneira mediada e de alcançar os objetivos propostos pelo jogo (que por si só requerem um conhecimento acerca do espaço). Assim, o deslocamento e a prática de Pokémon Go dizem respeito à compreensão do espaço através do aplicativo.

Aqui temos outra questão fundamental da discussão a ser realizada adiante: para efetivar a prática de Pokémon Go temos de estar em dois “espaços” simultaneamente. Temos uma presença de deslocamento do nosso corpo no espaço real, mas também estamos nos deslocando através do personagem que nos representa e isto se dá em função dos elementos do jogo (ou ao menos de forma aliada a ele), ocorrendo no espaço virtual. Dessa forma, estamos de maneira simultânea experienciando dois espaços, o real e o virtual.

Por outro lado, concordamos com Silva (2006) que tal experiência ocorre em um **espaço híbrido**, ou seja, na posicionalidade simultânea do usuário nesses dois aspectos da realidade que convergem para uma

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

única experiência. Sobre essa questão, Martins (2007, p. 35) nos traz ponderações relevantes para ampliarmos a discussão sobre a noção de espaço abordada:

O principal equívoco observado está em confundir as dimensões e formas da existência de algo, com esse próprio algo. A existência de um ente é uma coisa que em si pode ser vista e analisada, e outra é o próprio ente em sua constituição. Ou melhor, na existência de um ente coloca-se a constituição essencial desse ente, ou seja, o seu ser. Confundir existência com essência, ou mesmo categoria com conceito, é não discernir entre estar/ter e ser. Ainda que sejam aspectos indissolúveis, e mutuamente determinantes, não podemos confundi-los na definição ôntica do ente, nem na definição ontológica do ser. A existência é a dimensão do estar-aí do ser, sua estrutura relacional e simbiótica com a sua alteridade, ou seja, os outros entes, e é a fonte dinâmica da mutação e redefinição do ser. É o ser-aí, o Dasein de Heidegger. O ser é o que daí deriva como algo posto enquanto essência, uma síntese particular derivada da existência. Portanto, quando atribuímos ao espaço a condição de ser, estamos na verdade definindo aquilo que o espaço não é. Ele é na verdade categoria, e como tal elemento constituinte da existência de um ente e não o próprio ser. Espaço só poderá ser essência enquanto ente ideal, ou seja, como algo diante da ideia que necessita ser definido. Fora isso, ante os entes materiais ele é categoria, propriedade fundamental de tudo que Existe.

Neste sentido, gostaríamos de repetir o seguinte: o “espaço só poderá ser essência enquanto ente ideal, ou seja, como algo diante da ideia que necessita ser definido” (MARTINS, 2007, p. 35). O espaço, assim, é “um ser” fundamental de toda a relação da existência e da experiência (do “mim” no “estar-aí”), ou seja, é constituído nisso e na ideia produzida na situação, entre o que “me coloca” no espaço, sendo “eu” no espaço e o espaço acionado por “mim”. Nesta relação o espaço

adquire uma forma (que me rodeia e separada de mim), mas pela ideia constituída na (minha) presença e na (minha) ação.

São por estas relações que o espaço adquire uma essência que poderia ser sua materialidade não dependente de mim. Mas, por outro lado, é dependente na ideia produzida sobre ele mesmo na situação experimentada por mim. Este é um dilema importante à própria Geografia (na relação entre pesquisador e “espaços pesquisados”) e, aqui, no debate sobre espaço híbrido. O virtual, em si, nos coloca a questão de que o espaço é uma realidade sempre dada pela ideia (em experimentação) e, neste sentido, nos cabe à pergunta: o que separaria a “realidade” da “virtualidade”? Presumimos que o espaço real, assim, é uma realidade para o jogador do Pokémon Go como parte de suas experiências de vida, assim como qualquer deslocamento e/ou situação não vinculada ao aplicativo, ou seja, uma simples situação de estar em uma praça ao observar a paisagem.

Porém, em termos de categoria, o espaço precisa ser qualificado e aqui será na relação entre “real” e “virtual”, não no sentido de confirmar a separação de uma coisa ou outra, mas para aproximar, justamente, a aderência de virtualidade do espaço da realidade. Assim sendo, o espaço enquanto essência é uma ideia, algo que teria certa ligação com uma noção exagerada de “virtualidade”. Se pensarmos que o espaço (geográfico) enquanto conceito se trata de uma abstração produzida a partir do pensamento científico e filosófico, podemos dizer que de fato, o espaço é uma ideia. Talvez seja a partir dessa questão que se produzam tantas problemáticas filosóficas e epistemológicas da Geografia, isto é, por considerar seu objeto de estudo uma essência e não uma categoria constituinte de todos os entes existentes.

Dito isso, podemos esboçar de forma mais nítida a proposta do presente artigo: a ideia é que possamos traçar uma discussão sobre as implicações que a relação entre fenomenologia e Geografia tem para com a discussão do espaço híbrido produzido na experiência do jogador

de Pokémon Go. Além disso, buscamos evidenciar as possibilidades de utilizar os jogos como objetos de estudo da Geografia.

O Pokémon Go permite refletir sobre como a utilização da tecnologia causa mudança na forma de experienciar a realidade e a implicação do espaço (virtual e, principalmente, do espaço híbrido) em nossas vidas cotidianas. Inclusive, a prática do jogo, como veremos adiante, mescla o que é comumente entendido como “real” e o que é entendido como “virtual” produzindo essa prática híbrida como é indicado por Silva (2006), mas também perturbando as noções acerca do espaço e do real como ponderado por Martins (2007).

EXPERIÊNCIA E ESPAÇO HÍBRIDO

O que é a experiência? Qual a relevância dela? Por que ela é importante para os estudos geográficos das pessoas que estão e são no espaço? São algumas das perguntas que surgem quando iniciamos a trabalhar com a abordagem humanista na Geografia. Para iniciar a discussão, podemos citar Tuan (1983, p. 9), que nos diz o seguinte sobre a experiência:

A experiência é um termo que abrange as diferentes maneiras através das quais uma pessoa conhece e constrói a realidade. Estas maneiras variam desde os sentidos mais diretos e passivos como o olfato, o paladar e tato, até a percepção visual ativa e maneira indireta de simbolização.

Apartir desta citação percebemos algumas questões: 1) a experiência tem relação direta com a construção do que chamamos de realidade; 2) tal ato varia em diferentes maneiras relacionadas aos sentidos dos corpos e as simbolizações. Essas duas questões nos levam para duas conclusões: a primeira é que experienciamos porque fazemos parte

de um “mundo”³, ou seja, significamos e construímos as maneiras de compreender esse mundo com base nos mais diversos atos de experiências e como estes atos de experiências constroem significados a partir do pensamento acerca dos elementos simbólicos disponíveis. A segunda é que experienciamos esse mundo porque somos um corpo.

As duas conclusões são fundamentais para compreender a maneira pela qual a experiência se torna fundamental na percepção do espaço: sem ela como entenderíamos o espaço? Ou melhor, será que chegaríamos a compreender algum espaço sem a experiência? Se pensarmos por este ângulo, a experiência (e a percepção) é fundadora do espaço e do mundo vivido sobre o qual, e através do qual construímos os conhecimentos científicos, filosóficos e artísticos (assim como as sabedorias dos povos originários e tradicionais).

Para termos uma noção mais aprofundada acerca da experiência é preciso que seja notado outro conceito: a intencionalidade. Merleau-Ponty (2011, p. 15) contribui para entender esse conceito da seguinte maneira:

[...] percepção interior é impossível sem percepção exterior, que o mundo, enquanto conexão dos fenômenos, é antecipado na consciência de minha unidade, é o meio para mim de realizar-me como consciência. O que distingue a intencionalidade da relação kantiana a um objeto possível é que a unidade do mundo, antes de ser posta pelo conhecimento e em um ato expresso de identificação, é vivida como já feita ou já dada.

Nessa passagem, Merleau-Ponty (2011) nos indica que sua compreensão de intencionalidade opera na escala do corpo e da

³ Para Merleau-Ponty (2011), o conceito de mundo é importante como uma presença constante e que é vivido de maneira anterior a qualquer explicação (seja ela dada cientificamente ou através de outras formas de conhecimento). Sendo assim, o mundo é o substrato em que a experiência ocorre e é com base nestas experiências que, *a posteriori*, produzimos as explicações.

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

vivência. A intencionalidade vai perfazer a ideia de que toda a consciência é a consciência de alguma coisa: por exemplo, a consciência da experiência, a consciência da consciência, a consciência dos fenômenos, entre outros. Nesse sentido, a intencionalidade parte de um ato consciente de ação corporal no espaço que gera a experiência e a possibilidade a compreensão da própria consciência. Dessa forma, entendemos que a experiência não é passiva e sim ativa e intencional.

A discussão acerca da intencionalidade e da experiência nos leva a uma questão central para trabalharmos tais temáticas através da fenomenologia em Merleau-Ponty: o corpo. Para começarmos a tratar disso vejamos esta citação de Tuan (1983, p. 50):

O homem é a medida. Em sentido literal, o corpo humano é a medida de direção, localização e distância. No Egito Antigo, a palavra para "rosto" é a mesma que para "sul", e a palavra "nuca" está associada com "norte". Muitas línguas da África e dos Mares do Sul extraem suas preposições espaciais diretamente de termos das partes do corpo como "costas" para "trás", "olho" para "em frente de", "pescoço" para "acima", e "estômago" para "dentro".

Nesta citação, o autor nos mostra que o corpo humano é compreendido como a unidade fundamental que dá sentido ao espaço. Aliás, o corpo humano seria a unidade fundadora de toda a noção acerca do espaço. Seguindo essa tendência, Merleau-Ponty (2011, p. 147, destaques no original) nos mostra o seguinte: "Quando digo que um objeto está **sobre a mesa**, sempre me situo em pensamento na mesa ou no objeto, e aplico a eles uma categoria que em princípio convém à relação entre meu corpo e objetos exteriores".

Torna-se válido, também, pontuarmos que as maneiras pelas quais as culturas das mais diferentes comunidades humanas explicam e concebem os diferentes corpos vão direcionar (e não determinar) as

maneiras pelas quais os sujeitos se inserem e concebem o próprio espaço. Existe um exemplo bastante nítido acerca desta questão no livro de Tuan (1983, p. 15), quando o autor exemplifica o caso de uma comunidade de esquimós e as maneiras diferentes pelas quais homens e mulheres da comunidade compreendiam o espaço.

Os homens da comunidade, devido às funções atribuídas ao masculino, possuem uma compreensão acerca de trajetos a serem traçados a partir da sede, enquanto as mulheres, devido às funções atribuídas ao feminino, possuem noções mais "atomizadas" acerca do espaço e dos pontos significantes (os locais que existem nas proximidades), sem ter a noção acerca do trajeto. Isto é um resultado de uma pesquisa etnográfica citada por Tuan (1983) e evidencia as problemáticas que muitas culturas possuem para com as questões de gênero e as diferenças atribuídas e praticadas, impactando na maneira dos sujeitos compreenderem o espaço.

Neste momento, temos outra questão que é fundamental para ser pontuada. No exemplo dado, no parágrafo anterior, acerca das disposições e percepções espaciais de homens e mulheres em uma comunidade de esquimós, temos um ente central para essa diferenciação (além da própria questão do gênero e das funções atribuídas a cada um deles) que é o movimento. Os homens da comunidade esquimó se movimentam por distâncias muito maiores e traçam relações diversas com esses espaços e paisagens, enquanto as mulheres se posicionam de maneira mais restrita no espaço. Se interpretarmos corretamente esta questão, veremos que o movimento possui uma conexão fundamental com a compreensão do espaço e com a própria experiência. Acerca disso, Tuan (1983, p. 13):

Movimentos tão simples como esticar os braços e as pernas são básicos para que tomemos consciência do espaço. O espaço é experienciado quando há lugar para se mover. Ainda mais,

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

mudando de um lugar para outro, a pessoa adquire um senso de direção. Para frente, para trás e para os lados são diferenciados pela experiência, isto é, conhecimentos subconscientemente no ato de movimentar-se. O espaço assume uma organização coordenada centrada no eu, que se move e se direciona.

Assim, o ato de experienciar o espaço se dá através do corpo quando este se movimenta. Dessa maneira, a mobilidade se torna, junto ao corpo, outro ente imprescindível para a (na) experiência. Merleau-Ponty (2011, p. 197), caracteriza a motricidade assim:

Já a motricidade, considerada no seu estado puro, possui o poder elementar de dar um sentido'. Mesmo se a seguir, o pensamento e a percepção do espaço se libertem da motricidade e do ser no espaço, para que possamos representar-nos o espaço é preciso primeiramente que tenhamos sido introduzidos nele por nosso corpo, e que ele nos tenha dado o primeiro modelo de transposições, das equivalências, das identificações que fazem do espaço um sistema objetivo e permitem à nossa experiência ser uma experiência de objetos, abrir-se a um "eu sei". A motricidade é a esfera primária em que em primeiro lugar se engendra o sentido de todas as significações no domínio do espaço representado.

Dito isso, entendemos que a motricidade é o ente originário do espaço, dos sentidos dados ao mundo vivido e das significações atribuídas a ambos. Para pessoas cuja mobilidade seja impossível, como as pessoas idosas que estejam permanentemente na cama, torna-se difícil experienciar o espaço. Será que elas compreendem o espaço? Ou perdem a noção de espaço por não poderem se movimentar? Ou essa compreensão apenas se reduz mesmo com as experiências anteriores de mobilidade? Nesse sentido, Souza et al (2008, p. 7) nos diz o seguinte sobre a relevância da memória para compreendermos essa questão:

[...] a memória não é conservação apenas, é também rememoração ou reprodução. Ao contrário da anterior, esta segunda função provém de um desejo de transgredir a vivência psicológica do instante e, como tal, aciona, não a simples duração percebida e gravada, mas a imagem ou a ficção mais ou menos narcísica que esse desejo se dá, para se tranquilizar e se confortar, em seu poder fantasmático de domínio do tempo. Em outras palavras, a potência de retrospectão implicada pela rememoração é apenas um efeito de um jogo do imaginário consigo mesmo.

Vemos que a possibilidade da atuação da memória no resgate de experiências de outrora e que pode incidir como uma transgressão a vivência presente e produzir uma forma diferente de experienciar o espaço, isto é, trazendo para o "agora" algo que se refere ao "outrora". Sobre isso Barros (2009, p. 37) argumenta:

A Memória, portanto, já não pode mais nos dias de hoje ser associada metaforicamente a um "espaço inerte" no qual se depositam lembranças, devendo ser antes compreendida como "território", como espaço vivo, político e simbólico no qual se lida de maneira dinâmica e criativa com as lembranças e com os esquecimentos que reinstituem o Ser Social a cada instante. Na verdade, a Memória não é nem mesmo esse espaço ou território, mas uma atividade que simultaneamente o institui e que continua a se exercer sobre ele, reterritorializando-o diuturnamente, por assim dizer.

Dessa forma, a memória atua como uma parte do mundo vivido das pessoas que perderam a capacidade da mobilidade, possibilitando uma (re)leitura própria do mundo vivido a partir da combinação entre o "passado" e o "presente". Entretanto ainda temos na motricidade a forma de organizar e conceber o espaço geográfico, sobre essa questão Zioni e Kato (2013, p. 8) nos dizem o seguinte:

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

O espaço é animado pelos fluxos e movimentos que nele se desdobram. Enquanto 'lugar praticado' o espaço é dual e operacional, apresentando as contradições dinâmicas entre cada delimitação e os vários movimentos e, portanto, significados e normas, representações de espacialidades e mobilidades experimentadas.

Dessa forma, o movimento é o ato que "dá vida" ao espaço, sem a intencionalidade do movimento, o espaço não é organizado ou concebido. Isto é, a intencionalidade do movimento gerado pelo corpo é o "ponto de origem" para que nós possamos experienciar e, na sequência, compreender o mundo e o espaço. Assim, chegamos a um momento em que necessitamos destacar a relação presente na figura 1. Nela temos o corpo como "unidade básica" de produção dos sentidos acerca do mundo vivido e do espaço.



Figura 1 – A relação que significa e constrói o espaço

Fonte: L. B. Nunes; B. P. Costa, 2020.

A relação descrita nos permite entendermos de maneira mais crítica a percepção. Isso ocorre porque existem questões acerca da percepção que, muitas vezes, são compreendidas de maneira "não-fenomenológica". Vejamos este trecho de Oliveira (2012, p. 57, destaques no original):

A porta de entrada, ou melhor, o nosso contato com o mundo exterior se dá através dos nossos órgãos sensoriais, de maneira seletiva e instantânea, propiciando a **sensação**. Esta é variável de acordo com o aparelho sensorial que estamos usando. A realidade "entra" em nosso mundo mediante: a visão, a audição, o olfato, o paladar e o tato-cinestesia. Cada órgão desempenha uma atividade correspondente: visual, auditiva, olfativa, gustativa e tato-cinestésica. Nossos órgãos sensoriais agem concomitantemente. É difícil

separá-los na prática. Convém lembrar que o que penetra pelo sentido são os estímulos sensoriais. As sensações, necessariamente, passam **pelos filtros culturais e individuais** para se tornarem percepções. A **percepção** só se dá no córtex cerebral, em um determinado momento correspondente à sensação.

A maneira pela qual a percepção é vista por Oliveira (2012) se caracteriza por sensações passivas. A percepção seria um resultado dessas sensações (uma relação de causa-efeito ou estímulo-resposta) e, portanto, também passiva. Por outro lado, para Merleau-Ponty (2011) são os sentidos e as sensações do corpo que possibilitam a percepção, e eles ocorrem de maneira intencional, através da intencionalidade do movimento. Merleau-Ponty (2011, p. 288) nos mostra o seguinte:

A sensação é intencional porque encontro no sensível a proposição de um certo ritmo de existência [...] e porque, dando sequência a essa proposição, introduzindo-me na forma de existência que me é sugerida [...]. Os sentidos e as sensações são intencionais tais como a experiência, assim, a percepção não poderia ser apenas um resultado, mas sim, o organismo fundante dos atos intencionais.

Tendo em vista estas discussões expressas principalmente entre Merleau-Ponty (2011) e Tuan (1983) é que podemos traçar um panorama interessante acerca de algumas implicações que envolvem essa relação entre a Geografia e Fenomenologia. Primeiro é relevante traçarmos o que significa a Fenomenologia para compreendermos esse panorama. Para Merleau-Ponty (2011, p. 1):

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

A fenomenologia é o estudo das essências, e todos os problemas, segundo ela, resumem-se em definir essências: a essência da percepção, a essência da consciência, por exemplo. Mas a fenomenologia é também uma filosofia que repõe as essências na existência, e não pensa que se possa compreender o homem e o mundo de outra maneira senão a partir de “facticidade”. É uma filosofia transcendental que coloca em suspenso, para compreendê-las, as afirmações da atitude natural, mas também uma filosofia para a qual o mundo sempre está “ali”, antes da reflexão, como uma presença inalienável, e cujo esforço todo consiste em reencontrar este contato ingênuo com o mundo, para dar-lhe enfim um estatuto filosófico.

Assim, a Fenomenologia trás para a Geografia a reposição das “essências na existência”, ou seja, repor a relação das pessoas com o mundo e com o espaço na existência dessa relação e na sua facticidade. Assim, a relação entre Fenomenologia e Geografia contribui para que esta última compreenda as implicações ontológicas do Ser-no-mundo, isto é, as implicações que evidenciam a necessidade do mundo e do espaço para a constituição dos sujeitos e, também, dos sujeitos para a construção e organização do mundo e do espaço. Dentre essas implicações temos a geograficidade.

Dal Gallo e Marandola Jr. (2015) nos indicam que a geograficidade parte das ponderações de Eric Dardel e que possui reflexos do pensamento de Martin Heidegger; Em relação a esses pressupostos, a geograficidade implica em compreender a Geografia como uma “ciência existencial” que possibilita entender o humano enquanto um ente essencialmente espacial e geográfico, ou seja, um ente cujas vivências, as afetividades, as memórias e os conhecimentos são permeados e mediados pelo mundo e pelo espaço geográfico.

Dessa forma, ao se relacionar com a Fenomenologia, a Geografia pode complexificar a compreensão que possui do seu próprio objeto de pesquisa e as implicações entre o espaço geográfico e o entendimento

fenomenológico acerca do mundo. Dal Gallo e Marandola Jr. (2015, p. 554) nos dizem o seguinte:

Essa busca se torna cerne da preocupação de uma geografia de base fenomenológica, porque ela apresenta um encaminhamento possível para o pensar uma ontologia da geografia. De que modo? Se perguntando pela própria estrutura constitutiva do mundo ou sua mundanidade, que é, sempre, a abertura de um horizonte compreensivo a partir da terra.

Essa Geografia de base fenomenológica, portanto, nos indica o que Merleau-Ponty (2011) mencionou acerca da reposição da “essência na existência”. Podemos relacionar essa questão, da construção de uma Geografia de base fenomenológica, com Serpa (2019, p.23, destaques no original) nos diz o seguinte: “A Geografia fenomenológica que se descortina a partir daí é, sobretudo, **uma ontologia do espaço**: um espaço que se cria e produz individual e socialmente **em situação** e a partir da ação dos **seres humanos posicionados no mundo**”.

Nesse ponto podemos ver, também, a conexão imprescindível entre a ontologia do espaço com a produção do espaço em situação, isto é, no ato de experienciar o mundo. Também é relevante nesse sentido a compreensão de que o espaço e o mundo são gerados a partir dessa experiência sendo, portanto, “construções” que põe em cheque a noção que se existiria uma realidade prévia a experiência. Dessa forma podemos traçar pontes entre o Martins (2007) e Merleau-Ponty (2011) indicam acerca do espaço e do mundo. Merleau-Ponty (2011, p. 3, destaques acrescentados) nos diz o seguinte acerca disso: “minha experiência não provém de meus antecedentes, de meu ambiente físico e social, ela caminha em direção a eles e os sustenta, **pois sou eu quem faz ser para mim [...]**”.

Mas este trabalho remete-se às experiências espaciais a partir do jogo Pokémon Go. Como vimos, estas experiências criam interfaces de vivências entre o percorrer o espaço real e estar, ao mesmo tempo, no

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

espaço virtual do jogo. Neste sentido, o foco é entender a condição híbrida das experiências espaciais, ou seja, entre o virtual e o real. Para esta discussão é interessante verificarmos a seguinte citação de Silva e Tancman (1999, p. 59, destaques no original):

Quando enviamos uma correspondência por e-mail, ou visitamos um determinado site ou link, desconhecemos o caminho ou rota pelo qual se realiza o encontro. A guisa de exemplificação, podemos dizer que ao enviar um e-mail do Rio de Janeiro para Niterói, não sabemos qual é a infovia percorrida. Não podemos descrever a paisagem pela qual a comunicação percorre. Os provedores de acesso são inúmeros, podemos até imaginar que para sair do Rio de Janeiro e chegar a Niterói o percurso possa ser via São Paulo.

Neste trecho lemos sobre um e-mail que percorre um trajeto entre a cidade do Rio de Janeiro e a de Niterói como se ele estivesse percorrendo uma rodovia (a infovia). Esta comparação coloca em questionamento como seria este espaço e como tal deslocamento ocorre. Seria um espaço constituindo através da relação entre provedores, computadores, smartphones, redes de cabos e servidores que existem em sentido material. Estes são os objetos materiais que poderíamos ver e tocar. No entanto, o que eles criam é um espaço que, em grande medida, é imaterial e obedece a uma lógica que, embora esteja extremamente entrelaçada com aquela do espaço material, onde estão os aparelhos que o produzem, possui suas especificidades da imaterialidade (SILVA; TANCAMAN, 1999).

Assim, falamos aqui que existe um espaço real (ou material) e um **espaço** virtual. Mas então existiriam dois espaços? Para responder esta questão Lévy (1999, p. 47) nos diz o seguinte:

A palavra “virtual” pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. O fascínio suscitado pela “realidade

virtual” decorre em boa parte da confusão entre esses três sentidos. Na acepção filosófica, é virtual tudo aquilo que existe apenas em potência e não em ato [...]. No sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar irrealidade – enquanto a “realidade” pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível. A expressão “realidade virtual” soa então como um oxímoro, um passe de mágica misterioso. [...] Contudo, a rigor, em filosofia o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade. [...] É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular.

O espaço virtual, portanto, não seria um espaço à parte ou um espaço novo, mas sim outra parcela da própria realidade, do próprio espaço real “desterritorializado” em essência (embora, para existir, o espaço virtual necessite da articulação de diversas técnicas e objetos nos territórios). Para acessar este espaço virtual ou ciberespaço, uma pessoa necessita da utilização de um aparelho que possibilite tal conexão. Até meados dos anos 2000 e 2010 não era possível que essa conexão fosse feita fora de um computador instalado em um local específico. Contudo, o surgimento de smartphones, tablets e outros aparelhos permitiu que o acesso ao ciberespaço ocorresse “do lado de fora”.

Dessa maneira, o usuário está em duas faces do espaço de forma simultânea. Isso nos conduz a uma pergunta: seria uma experiência diferente esta que ocorre em duas faces do espaço? Para Silva (2006, p. 262) isso está correto e ela chama essa experiência em duas faces de uma experiência em um espaço híbrido:

[...] os dispositivos móveis criam uma relação mais dinâmica com a Internet, incorporando-a nas atividades cotidianas ao

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

ar livre, não podemos mais abordar a desconexão entre os espaços físicos e digitais. Eu chamo esse novo tipo de espaço de espaço híbrido. Espaços híbridos são espaços móveis criados pelo movimento constante de usuários que transportam dispositivos portáteis continuamente conectados à Internet e a outros usuários. O espaço híbrido é conceitualmente diferente do que foi denominada realidade mista, realidade aumentada, virtualidade aumentada ou realidade virtual, conforme discutido posteriormente neste artigo. A possibilidade de uma conexão “sempre ligada” quando alguém se move por uma cidade transforma nossa experiência do espaço ao envolver contextos remotos dentro do contexto atual [...].⁴

O trecho acima nos indica duas questões importantes: 1) a relação entre a presença em ambos os espaços “do lado de fora”; 2) a necessidade do movimento para produzir essa experiência híbrida. Dessa forma, **o espaço híbrido é um contexto, um espaço produzido no ato de experiência do usuário em que se locomove**, normalmente, no espaço urbano (veja aqui a relação entre o espaço virtual e real no sentido de que a maior parte das possibilidades de conexão à internet se encontra no espaço urbano), e está presente tanto em relação às coisas e ações concretas quanto às virtuais.

Isso nos mostra que existe uma relação entre a experiência e o espaço híbrido. A primeira questão que percebemos é a necessidade do movimento para a produção da experiência híbrida e, conseqüente, do próprio espaço híbrido. Assim, o espaço híbrido se conecta com

⁴ Tradução livre de: “[...] mobile devices create a more dynamic relationship with the Internet, embedding it in outdoor, everyday activities, we can no longer address the disconnection between physical and digital spaces. I name this new type of space hybrid space. Hybrid spaces are mobile spaces, created by the constant movement of users who carry portable devices continuously connected to the Internet and to other users. A hybrid space is conceptually different from what has been termed mixed reality, augmented reality, augmented virtuality, or virtual reality, as discussed later in this article. The possibility of an “always-on” connection when one moves through a city transforms our experience of space by enfolding remote contexts inside the present context [...]”.

a perspectiva fenomenológica acerca da produção de sentidos, significados e conhecimentos sobre o mundo vivido, sendo ele uma experiência de usuários no cotidiano. Sobre essa experiência no cotidiano pelo espaço híbrido, Silva (2006, p. 266) argumenta:

Talvez a evidência mais forte de trazer comunidades em rede para espaços híbridos seja o surgimento de jogos de realidade híbrida (jogos baseados em localização). Os jogos de realidade híbrida são jogos multiusuário jogados com telefones celulares equipados com reconhecimento de localização e conexões com a Internet. Os jogos de realidade híbrida permitem que os jogadores usem o espaço da cidade como tabuleiro de jogo.⁵

Neste ponto é que verificarmos a possibilidade de Pokémon Go se caracterizar como um objeto de pesquisa geográfico enquanto um exemplar desta experiência híbrida e do próprio espaço híbrido. Abordaremos o jogo na sequência para aprofundar e discutir com maior propriedade os motivos pelos quais este jogo se trata de um possível objeto de pesquisa para a Geografia.

POKÉMON GO: UM JOGO GEOGRÁFICO?

Antes de discutirmos as questões referentes à interpretação do Pokémon Go, precisamos entender do que se trata esse jogo. Pokémon Go é um jogo para smartphone lançado em 2016 em conjunto pelas empresas Nintendo (dona da marca Pokémon, incluindo os jogos e animes) e Niantic (que foi responsável pela criação da dinâmica do jogo). Pokémon Go utiliza as localizações dos usuários e de mapas dos

⁵ Tradução livre de: “Perhaps the strongest evidence of bringing networked communities into hybrid spaces is the emergence of hybrid-reality (location-based mobile) games. Hybrid-reality games are multiuser games played with cell phones equipped with location awareness and Internet connections. Hybrid-reality games allow players to use city space as the game board.”

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

locais onde estão. Ao longo desses mapas o jogo distribui elementos – os pokémons, as poképaradas e os ginásios.

Esses três elementos devem ser explicados. Os pokémons são “animais” com capacidades fantásticas. O símbolo da marca é o Pikachu que, de maneira geral, é um rato com “poderes” vinculados à eletricidade. As poképaradas são locais que normalmente são posicionados onde, no espaço real, existem templos religiosos, placas e estátuas de figuras históricas, monumentos e outros elementos. Nesses locais, os usuários podem encontrar os materiais necessários para que, no jogo, possam capturar os pokémons: as Pokébolas e as “frutas”.

As pokébolas são artefatos que guardam os pokémons capturados dentro de si, já as frutas auxiliam na captura. Há uma “fruta” que apenas facilita a captura, outra que aumenta a quantidade de “doces” do tipo de pokémon capturado. Os “doces” servem para que se possa evoluir os pokémons. Esse processo de evolução serve para que os pokémons aumentem seus poderes, os tamanhos e suas maturidades. Por fim, o terceiro tipo de “fruta” serve para auxiliar na captura de alguns espécimes que se movimentam constantemente e muito rápido, fazendo com que os pokémons fiquem mais lentos ou mesmo parados.

Por sua vez, os ginásios são locais onde os três times do jogo se enfrentam em busca da liderança e para mantê-lo em dominação pelo seu time. Os times são: *Valor*, *Mystic* e *Instinct* (são representados por cores, *Valor* é vermelho, *Mystic* é azul e o *Instinct* é amarelo – além disso, eles possuem relações com pokémons lendários: *Moltres*, *Articuno* e *Zapdos*, respectivamente). Os ginásios, assim como as poképaradas, se localizam em locais que possuem notoriedade no espaço urbano. Além das disputas entre os times, os ginásios servem de palcos para as realizações das “reides” que são conflitos nos quais

diversos jogadores de diferentes times enfrentam um pokémon muito forte ou considerado raro dentro dos outros produtos da marca.

Além disso, o jogo possibilita que os usuários criem “amizades” entre si e troquem presentes de itens necessários para o jogo. É interessante pontuar, também, que o jogo necessita que os usuários se desloquem para chegar até as poképaradas e ginásios bem como para capturar os pokémons. Para terem a melhor relação com o jogo, os usuários devem se movimentar. Em 2020, a partir da expansão do Covid-19 pelo mundo, o Pokémon Go desenvolveu algumas atividades que podem ser feitas à distância: por exemplo, os jogadores podem obter um passe (como um ingresso) para “reides” à distância e também foram estendidas as possibilidades de batalhas entre treinadores que inicialmente só poderiam ser feitas entre amigos ou com passes.

Existem em Pokémon Go outros dois elementos interessantes e que possuem conexões com os deslocamentos dos jogadores: os “ovos” e os pokémons companheiros. Ambos alcançam seus objetivos até que certas quantidades de quilômetros sejam percorridas pelos usuários. Os pokémons companheiros conseguem mais doces na medida em que os usuários percorrem determinadas distâncias junto a estes companheiros. Os “ovos” se rompem e revelam um novo pokémon quando os usuários chegam à determinada distância. Explanado isto, já podemos dar continuidade para a análise deste jogo a partir dos conceitos trabalhados com base na fenomenologia e no conceito de espaço híbrido.

Como discutimos na seção anterior, Pokémon Go possui uma relação que implica na compreensão acerca da experiência híbrida e do próprio espaço híbrido. Isto é, para jogá-lo é imprescindível se conectar ao espaço virtual (o próprio aplicativo) e estar no espaço real e, principalmente, em movimento “do lado de fora”. Entretanto o jogo possui mais conexões entre o virtual e o real que implicam em um

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

aprofundamento dessa experiência híbrida do espaço. Vejamos as imagens na figura 2.

A imagem da esquerda é a própria interface que o usuário enxerga quando está jogando e junto ao personagem do usuário podemos ver um pokémon que está prestes a ser capturado. Nesse sentido, temos uma relação intrínseca do funcionamento do jogo para com a localização do usuário (perceba a distribuição das ruas, quadras e mais ao fundo outros elementos do jogo como as poképaradas e os ginásios). Já a imagem da direita nos indica que o jogo possui uma “carga” ainda maior de informação geográfica. A imagem



Figura 2 – A localização do usuário e os tipos de pokémon

Fonte: L. B. Nunes; B. P. Costa, 2020.

indica que dependendo da condição meteorológica no local onde o usuário se encontra (os ventos fortes) aparecem com mais frequência pokémons de determinados tipos e, quando aparecem, eles são mais fortes que os demais.

Assim, vemos que o funcionamento e dinâmica do jogo se estabelecem na interação entre elementos virtuais e reais. Ou seja, o próprio jogo, tal como evidenciado por Silva (2006) acerca dos jogos baseados na localização do usuário (*location-based games*), é o exemplo nítido de espaço híbrido. Dessa forma, o jogo em questão apresenta uma maneira de compreender como o espaço existe, mas também como somos pessoas posicionadas no espaço. Vamos observar essa outra imagem figura 3.



Figura 3 – Pokémon na Cidade Universitária José Mariano da Rocha Filho

Fonte: L. B. Nunes; B. P. Costa, 2020.

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

Essa imagem não se caracteriza como uma “realidade híbrida”, mas sim ela se caracterizaria como um exemplo de “realidade aumentada” (SILVA, 2006, p. 264). Mas quando pensamos na experiência que a produz, temos um exemplo de uma experiência do espaço (a relação Corpo-Movimento-Espaço) no (do) espaço híbrido. Real e Virtual convergem formando uma maneira diferente de experiência: a hibridação do espaço transforma nossa maneira de vivenciar o próprio mundo vivido e a realidade. Vale ressaltar que a foto acima é tirada a partir do próprio aplicativo Pokémon Go utilizando a câmera do smartphone. Dessa maneira, vemos que o jogo possui diversas opções de interação entre o real e o virtual. Existem, também, outros elementos do jogo que já mencionamos, mas que valem a pena trazer à tona em imagens para fins dessa discussão. Vejamos a figura 4.

Já compreendemos que as poképaradas e os ginásios se localizam em pontos do espaço urbano que são públicos (em termos de seu acesso) e que chamem certa atenção. Isso aparece na imagem da esquerda, que indica (de



Figura 4 – As poképaradas, os pokémons próximos e os ginásios
 Fonte: L. B. Nunes; B. P. Costa, 2020.

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia
Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

acordo com o posicionamento das poképaradas) os pokémons existentes nas proximidades. Qual a semelhança entre todos esses elementos do jogo? Todos eles só podem ser acessados através dos movimentos dos usuários (embora a pandemia da Covid-19 fez com que o jogo criasse atividades que podem ser feitas de casa, mas não substituem o movimento para a prática do jogo). Se pensarmos na compreensão fenomenológica da experiência, nós temos o movimento como ente central dos fenômenos espaciais. É inerente ao Pokémon Go os movimentos no espaço como produtores de experiências as pessoas e, neste sentido, isso se revela como uma Geografia singular, mas muito importante.

O jogo é jogado nos movimentos dos usuários que, ao realizarem essa atividade, tornam a cidade um grande tabuleiro de jogo pronto para ser (res)significada e (re)conhecida pela experiência espacial híbrida. Temos, assim, tabuleiros de jogos montados nas experiências dos usuários em movimentos na cidade: movimentos que ocorrem em um espaço híbrido formado em diferentes contextos. Além disso, o Pokémon Go também possui atividades que podem ser feitas em grupo. Sobre isso, podemos observar as imagens a seguir na figura 5.

Na imagem da esquerda temos o exemplo do “Dia Comunitário” que é um evento que ocorre a cada mês no jogo. Este evento consiste



Figura 5 – Atividades em grupo em Pokémon Go
Fonte: Pokémon Go (2020); Nunes e Costa (2020).

no aparecimento frequente e em grande quantidade de um tipo específico de pokémon. No exemplo, o que temos acima se tratava do “Dia Comunitário” de março de 2020, com o pokémon *Abra*. Esses dias são marcados pela saída de vários jogadores em busca do pokémon do evento com objetivo de pegar a maior quantidade possível de exemplares dele e fazer evoluções. A imagem da direita é o início de uma “reide” que é uma batalha com a participação de vários jogadores para derrotar o chefe da “reide” (no caso da figura 5, o chefe da “reide” é pokémon *Gengar*). As práticas em grupo, e outras formas de interação entre usuários, também são aspectos da realidade híbrida como mencionado por Silva (2006).

Dessa forma, temos em Pokémon Go uma possibilidade de um objeto de estudo geográfico que indica potencialidades diversas. Teríamos: as espacialidades do jogo, tanto pelo sentido da construção das relações entre usuários e suas percepções nas composições do espaço híbrido, como no sentido de sua conexão com a rede (a conexão com a internet) ou as distribuições de seus elementos no espaço urbano (existem bairros ou áreas mais favorecidas em quantidade de elementos?).

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

Essa última possibilidade remeteria a uma pesquisa que buscaria através do jogo a questão da materialidade. Mas, nossa proposta aqui, é que possamos pensar Pokémon Go no sentido da experiência do usuário para com o jogo e como os dois (jogo e jogador), juntos, criam um espaço híbrido, no ato de experiência do usuário. Isso inclui não somente a experiência do usuário isolado jogando, mas, também, em conjunto, em grupos, o que amplia ainda mais essa experiência na constituição de sociabilidades que ocorrem de maneira mediada pelo e no espaço híbrido.

Esse ato de experiência é interessante de ser visto em um exemplo: um jogador de Pokémon Go sai para jogar em um dia nublado e frio no centro de sua cidade. Essa experiência não ocorre por partes ou de forma passiva. Seu movimento, como ente intencional originário da experiência e da percepção, possibilita que o jogador sinta, apreenda e se coloque no espaço híbrido do jogo. Tudo ao seu redor é significado pelo jogo, até mesmo o tempo meteorológico. Os prédios, as lojas, as praças e as pessoas pelas quais ele passa se desdobram e são sentidas de outra forma do que aquela que o jogador teria se não jogasse.

Esse jogador, por exemplo, teria o tempo meteorológico não apenas como uma constatação material, por exemplo, o dia nublado e frio, mas essa característica teria um significado na prática do jogo a partir da maior disponibilidade de pokémons relacionados a essa característica meteorológica. O próprio movimento do jogador pode ser direcionado pelo jogo, por exemplo, ele pode se direcionar a um local que, por experiência prévia da prática com o jogo, ele saiba que se trata de um local mais apropriado para a prática do mesmo ou, pode estar em busca de conquistar os ginásios para seu time.

Dessa forma, o movimento do jogador está vinculado ao espaço híbrido, pois não ocorre apenas em função do espaço virtual ou do espaço real, mas sim em função da convergência de ambos no jogo. Pois, ao buscar um ginásio, o jogador se desloca tendo como base o

objetivo do jogo, mas o ginásio é um elemento que está implicado nos dois espaços, pois possui materialidades e imaterialidades convergindo na hibridação do espaço. O mesmo serve para as poképaradas, elas estão no virtual e no real, com funções diferentes, logo, coexistem nesses elementos materialidades e imaterialidades que atribuem diferentes sentidos para eles.

Tuan (1983) e Merleau-Ponty (2011) nos mostram que a experiência ocorre na integridade e na totalidade do espaço. Sentimos e pensamos e, de maneira simultânea, o espaço se dá nos contextos nos quais nos colocamos. O jogador, do exemplo acima, se inseriu em um contexto no qual ele vivencia e percebe um mundo “duplo”, mas que acaba se unificando na experiência. O seu mundo vivido é ressignificado porque a experiência é diferente e única, através dessa hibridação do espaço. Isso altera a própria vivência da (na) realidade.

Nesse sentido, Bernardes e Sposito (2009, p. 25) nos dizem o seguinte acerca das implicações do ciberespaço na compreensão da realidade:

É por meio de imagens que os usuários “navegam” na Internet, relacionando-se com uma infinidade de imagens descontextualizadas – e, seja por colocá-las em relação umas com as outras ou por colocá-las em relação com as experiências derivadas das relações materiais – eles identificam as intencionalidades – territorialidades – ali expressas, o que possibilita ao homem identificar certa lógica; logo “movimentar-se”, interagir com esta mediação eletrônica. Por este processo de interação a cada nova intencionalidade identificada outras mais se apresentam e se relacionam com as primeiras, formando um conjunto que pode ser objeto de significados e entendimentos para seus usuários e que pode se renovar a cada novo acesso à Internet. Por esta relação se delineia novas formas de percepção e de interação com o mundo, interferindo diretamente na nossa capacidade de ler e representar o espaço, na mediada em que o homem passa a experimentar o mundo num jogo de múltiplas escalas que se interagem, em que as diferentes distâncias se esvaem em meio às relações de interface.

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

Essa ponderação que os autores nos evidenciam pode ser aplicada diretamente ao ciberespaço como “tradicionalmente” compreendemos, isto é, acessado em um computador instalado em um local específico, por exemplo, um escritório. Contudo, o que destacamos da citação é que a implicação direta que o espaço virtual (acrescentamos aqui o espaço híbrido) causa na forma como percebemos o mundo e o espaço geográfico.

Nossa percepção do mundo é alterada, mas também, ampliada, pois percebemos esse mundo e o significamos a partir de diferentes aspectos da realidade. Mas talvez não apenas isso, a inserção no espaço híbrido e no espaço virtual pode se vincular a diferentes formas de ser e estar no espaço geográfico e no mundo.

Não se trata aqui de dar maior importância a um espaço (real ou virtual) na experiência híbrida do jogo, mas sim compreender as implicações e convergências entre ambos nessa experiência. E, também, a indicação de que a partir da experiência híbrida se torna cada vez mais plausível de questionamento acerca da possibilidade do “real” ser apenas um processo de simbolização e significação tal como o “ideal”. Assim, a prática de Pokémon Go possibilita um conjunto diferente de conhecimentos, percepções, afetividades e representações acerca do mundo e do espaço geográfico. Por isso a necessidade de estudá-lo partir da experiência do jogador já que nela poderemos verificar essas diferentes formas de ser e estar no mundo e no espaço geográfico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Geografia, tradicionalmente, se voltou para aspectos materiais. O visível, o audível e o palpável. Isso é plausível, tendo em vista a compreensão que se teve por muito tempo acerca da própria ciência e

que, talvez, ainda seja a compreensão dominante no meio científico. Por outro lado, a partir da “virada epistemológica” sobre o entendimento de cultura, se tornou possível apreender que a materialidade, até então tida como único objeto de pesquisa da Geografia (especialmente da Geografia Cultural), não existe sem a imaterialidade. Não há aspecto material que funcione sem os significados, percepções e representações que lhe são atribuídos e que, realmente, perfazem a dinâmica cultural.

Trabalhar com a experiência e percepção espacial de seres humanos torna-se cada dia mais interessante e desafiador. No presente artigo buscamos evidenciar a relevância dessa discussão acerca da experiência para entendermos como concebemos e organizamos o espaço no qual acontecem os mais diversos processos sociais e naturais que tardiamente serão estudados e explicados pela ciência.

O artigo se desenvolveu na discussão entre fenomenologia e o conceito de espaço híbrido através de um jogo para smartphones, como um objeto de análise para Geografia. Pokémon Go foi explicado e interpretado a partir da noção de que, para jogá-lo, nos encontramos em contexto, em uma experiência de um espaço híbrido. Essa experiência só ocorre na mobilidade do usuário entre o espaço real e o espaço virtual, mas motivado ou aliado aos fatos e as características do espaço virtual (o próprio jogo). Dessa maneira temos uma experiência híbrida única.

Sendo assim, jogos, como o Pokémon Go e outros, que ocorrem “do lado de fora”, possibilitam entender essa experiência. Essa compreensão é importante para a Geografia, afinal, vivemos em um período no qual a tecnologia cada vez mais se mistura com a vida cotidiana das pessoas (embora esta tecnologia não seja acessível a todos de maneira direta). Além disso, a ampliação do uso da tecnologia participa do funcionamento da própria sociedade, que passa a ter

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

sua dinâmica conectada em rede, tanto nos aspectos econômicos, políticos, sociais e de sociabilidades.

Por fim, é fundamental pontuarmos que a relação entre Fenomenologia e Geografia, tanto para compreender o espaço híbrido quanto para pensarmos outras relações, não é apenas mais uma parte do grande rol de temáticas e métodos através dos quais a Geografia estuda. Essa relação tem muito a contribuir para entendermos nossas vivências diárias, as diferenças entre elas e as relações delas com os processos estudados através de outros métodos e conceitos.

Dessa forma a importância da Geografia de base fenomenológica, além da contribuição que ela faz no sentido de complexificar o objeto de estudo da Geografia, isto é, evidenciar a conexão intrínseca dos sujeitos com o espaço, ela também tece uma crítica à própria epistemologia da Geografia. Entendemos que essa crítica advém do fato que ao embasar seus estudos na Fenomenologia, essa vertente da ciência geográfica destaca a relevância dos sujeitos e suas experiências na produção e organização do espaço e adverte as outras parcelas da Geografia do seguinte: por vezes parece que perdemos as pessoas que participam (e significam) dos processos. ○

REFERÊNCIAS

BARROS, José D'Assunção. História e memória – uma relação na confluência entre tempo e espaço. **Mouseion**, v. 3, n. 5, p. 35-67, 2009.

BERNARDES, Antonio; SPOSITO, Eliseu Savério. Internet, Ser e Espaço: Pressupostos de fenomenologia-ontológica estrutural. **Revista Formação**, v. 1, n. 16, p. 17-27, 2009.

CLAVAL, Paul. **A Geografia Cultural**. Trad. Luís Fugazzola Pimenta; Margareth de Castro Afeche Pimenta. 4 ed. Florianópolis: EdUFSC, 2014.

DAL GALLO, Priscila Marchiori; MARANDOLA JR., Eduardo. O conceito fundamental de mundo na construção de uma ontologia da geografia. **GEOusp – Espaço e Tempo**, v. 19, n. 3, p. 551-563, 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTINS, Elvino Rodrigues. Geografia e Ontologia: O fundamento geográfico do Ser. **GEOusp – Espaço e Tempo**. v. 11, n. 1, p. 33-51, 2007.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 4 ed. São Paulo: WMF, 2011.

OLIVEIRA, Livia de. Percepção Ambiental. **Geografia e Pesquisa**, v. 6, n. 2, p. 56-72, 2012.

POKÉMON Go. **The Pokémon Company**. n.d. Disponível em: <https://www.pokemon.com/br/app/pokemon-go/>. Acesso em: 3 abr. 2020.

'POKÉMON GO' é lançado no Brasil. **G1**. 03/08/2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/08/pokemon-go-comeca-funcionar-no-brasil.html>. Acesso em: 3 abr. 2020.

SERPA, Angelo. **Por uma geografia do espaço vivido** – Geografia e Fenomenologia. São Paulo: Contexto, 2019.

SILVA, Carlos Alberto F. da; TANCMAN, Michéle. A dimensão socioespacial do ciberespaço: Uma nota. **GEOgraphia**, v. 1, n. 2, p. 55-66, 1999.

SILVA, Adriana de Souza e. From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. **Space and Culture**, v. 9, n. 3, p. 261-278, 2006.

SOUZA, Luciene Roberta de; BEZERRA, Alana Simões; MACEDO, Dafne Souto; CASTRO, Laís Santos; PEREIRA, Priscila Cartaxo; COSTA, Sandra Barbosa da; SILVA, Pierre Normando Gomes da. Experiência Sensorial e aprendizagem do corpo: interfaces educação-saúde de idosos. **Anais... X Encontro de Extensão**, 2007. João Pessoa: EdUFPB,

Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia

Leonardo Berté Nunes e Benhur Pinós da Costa

p. 1-9, 2008. Disponível em: http://www.prac.ufpb.br/anais/xenex_xienid/x_enex/ANAIS/Area6/6CCSDEFOUT03.pdf. Acesso em: 11 set. 2020.

TUAN, Yi-Fu **Espaço e lugar**: A perspectiva da experiência. Trad. Livia de Oliveira. São Paulo: DIFEL, 1983.

ZIONI, Silvana Maria. KATO, Volia Regina Costa. Experiências de mobilidade, experiências de espacialidade: Resgatando diferentes abordagens. **Anais...** XV Encontro da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Planejamento Urbano e Regional. Recife: XV Enanpur, p. 1-18, 2013. Disponível em: <http://anais.anpur.org.br/index.php/anaisenapur/article/view/314/305>. Acesso em: 11 set. 2020.

Submetido em Julho de 2020.

Revisado em Setembro de 2020.

Aceito em Setembro de 2020.