

O espaço híbrido em Santa Maria (RS): *experienciando* a cidade como jogador de Pokémon Go

The Hybrid Space in Santa Maria (RS, Brazil): *experiencing* the city as a Pokémon Go player

El espacio híbrido en Santa Maria (RS, Brasil): *experienciando* la ciudad como jugador de Pokémon Go

Leonardo Berté Nunes

<https://orcid.org/0000-0002-6232-9085>

leonardoberte0@gmail.com

Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Santa Maria, RS, Brasil

Benhur Pinós da Costa

<https://orcid.org/0000-0001-5440-0278>

benpinos@gmail.com

Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Santa Maria, RS, Brasil

Resumo: Estudamos o jogo para *smartphones* *Pokémon Go* pelo viés da fenomenologia e da experiência do jogador. A experiência constitui e é constituída pelo conceito de espaço híbrido, dado pela presença e pelo movimento do jogador nos espaços 'real' e 'virtual'. Operacionalizamos a pesquisa por *auto-narrativas* produzidas pelo autor principal do artigo em suas ações como jogador no espaço urbano de Santa Maria (RS). Verificamos que existe uma importância crucial do corpo e do movimento para a produção da experiência e que o espaço híbrido, conformado na prática de jogar, amplia a rede de significados do espaço urbano. Ademais, notamos uma relação entre a prática de *Pokémon Go* e o conceito de geofricidade, que denominamos de 'geofricidade híbrida'.

Palavras-Chave: Jogos Digitais, Fenomenologia, Espaço Real, Espaço Virtual, Auto-Narrativas.

Abstract: We studied the smartphone game, *Pokémon Go*, from the perspective of phenomenology and the player's experience. The experience constitutes and is constituted by the concept of hybrid space, given by the presence and movement of the player in the 'real' and 'virtual' spaces. We operationalized the search through self-narratives produced by the main author of the paper in his actions as a player in the urban space of Santa Maria (RS). As a result, we verified that there is crucial importance of the body and movement to produce the experience and that the hybrid space, conformed in the practice of playing, expands the network of meanings of the

urban space. In addition, we note a relationship between the practice of Pokémon Go and the concept of 'geograficity', which we call 'hybrid geograficity'.

Keywords: Digital Games, Phenomenology, Real Space, Virtual Space, Self-Narratives.

Resumen: Estudiamos el juego de *smartphones Pokémon Go* desde la perspectiva de la fenomenología y la experiencia del jugador. La experiencia se constituye y está constituida por el concepto de espacio híbrido, dado por la presencia y el movimiento del jugador en los espacios 'real' y 'virtual'. Operacionalizamos la búsqueda mediante auto-narrativas producidas por el autor principal del artículo en sus acciones como jugador en el espacio urbano de Santa María (RS). Como resultado, comprobamos que existe una importancia crucial del cuerpo y el movimiento para la producción de la experiencia y que el espacio híbrido, conformado en la práctica del juego, expande la red de significados del espacio urbano. Además, notamos una relación entre la práctica de *Pokémon Go* y el concepto de 'geograficity', que llamamos de 'geograficity híbrida'.

Palabras clave: Juegos digitales, Fenomenología, Espacio real, Espacio virtual, Auto-narrativas.

INTRODUÇÃO

Dou início a uma partida e adentro um ambiente diferente daquele que estou habituado, nesse ambiente encontro formas diversas de ser e estar no mundo, vejo diferentes formas de vestir, de morar e de se alimentar. Além disso, ouço personagens evidenciarem lendas, mitos, crenças e outras representações presentes nesse ambiente (ou seria um mundo?) diferente. Isso tudo se passa dentro de um jogo, em uma tela, e como jogadores podemos interagir com o jogo, manipulá-lo (afinal esta é sua função), direcionar as decisões e o funcionamento desse mundo novo e diferente.

Podemos refletir que existe uma Geografia interna do jogo. Nesse sentido, é bastante comum determinados jogos digitais terem mapas que servem para orientar o jogador e que "resumem" onde o personagem que o jogador controla pode atuar. Mas, também, podemos pensar sobre o sujeito que joga, ora, ele só se efetiva enquanto tal no momento em que essa prática ocorre. Dessa forma, quando alguém joga em um console de vídeo game ou mesmo em um computador está em um local fechado, como uma sala ou um quarto e comumente o jogador está sentado. Por vezes, o local 'real' ou 'material' no qual se encontra pode ser momentaneamente 'esquecido' ou, talvez, 'despercebido' em função de posicionar sua intencionalidade na tela a sua frente e no mundo que se desdobra a partir e com ela.

Entretanto, cada vez mais temos exemplos de jogos digitais que posicionam o jogador 'do lado de fora', um exemplo desses jogos é o *Geocaching*. No *Geocaching* o jogador procura determinados itens escondidos, chamados de *cache*, esses itens estão demarcados por algumas coordenadas geográficas. A proposta do jogo é que o item seja encontrado e catalogado pelo jogador em uma ficha de papel e no site do jogo. Entretanto, o jogador não deve retirar o item do local, apenas assinalar que o encontrou e partir em busca de outros itens escondidos (Fernandes, 2011).

Dessa forma, temos um jogo cujo local ‘real’ ou ‘material’ no qual se joga passa a ser fundamental para sua prática, afinal, o objetivo é encontrar objetos escondidos ao longo do espaço geográfico. Em relação a este exemplo, também temos o *Pokémon Go*. Este jogo foi lançado pela empresa *Niantic* em parceria com a *Nintendo* e tem como inspiração os jogos que começaram a ser comercializados na década de 1990 como o *Pokémon Red*, *Pokémon Green* e o *anime* que tem como foco a história de treinadores que buscam capturar *pokémons* (animais com capacidades fantásticas como gerar uma descarga elétrica com o próprio corpo) e com eles travar batalhas para se tornarem cada vez mais relevantes enquanto treinadores de *pokémons*. Entretanto, o *Pokémon Go* não se passa nesse mundo, mas sim no nosso. Os *pokémons* assim como outros elementos são espalhados pelo espaço, a partir dos dados de sistemas de informação geográfica para posicioná-los (Silveira, 2019).

Nas *poképaradas*, os jogadores coletam itens necessários para sua prática como as *pokébol*as que são esferas que servem para guardar ou armazenar os *pokémons* capturados. Também, podem ser coletadas “frutas” que facilitam a captura de *pokémons*. Nos ginásios ocorrem as disputas pelo controle destes entre os três times do jogo: *Valor*, *Mystic* e *Instinct*. Além disso, nos ginásios acontecem as reides que são batalhas coletivas nas quais vários jogadores batalham contra um único *pokémon* mais poderoso que a maioria (Silveira, 2019).

Para jogar, o jogador necessita de um *smartphone* conectado à internet e permitir que o jogo tenha acesso a sua localização. Assim, o jogo posiciona o personagem que o representa e indica a localização de *pokémons* próximos, bem como evidencia as *poképaradas*, ginásios e a ocorrência de reides. Para acessar esses elementos, o jogador precisa se movimentar pelo espaço, comumente, caminhando até cada elemento.

Sendo assim, o jogo requer do jogador a presença no virtual (o próprio jogo, seu personagem, captura de *pokémons*, entre outros...) e no real (a própria cidade). Por exemplo, para acessar determinado ginásio, o jogador precisa visualizar sua localização através do jogo, mas o trajeto até ele requer a compreensão, também, da rua em que joga. Dessa forma, o jogo mistura ‘real’ e ‘virtual’ de maneira simultânea na prática de jogo e é a partir disso que o presente artigo surge tendo como foco o espaço urbano da cidade de Santa Maria (RS), no sentido de responder a seguinte questão: O aplicativo *Pokémon Go* possibilita o surgimento de diferentes formas de perceber e *experienciar* o espaço urbano de Santa Maria?

Para efetivar essa pesquisa, foi traçado um referencial teórico que buscou compreender a questão da experiência, do corpo e do movimento. Além disso, existe o jogador e a relação simultânea entre espaço virtual e real, o que produz a experiência em um espaço híbrido. Nos processos e ações do jogo se produzem os conhecimentos, as significações e a organização da espacialidade híbrida e, neste sentido, defendemos que isso nos leva à noção de uma ‘geograficidade híbrida’.

Dessa forma, propomos analisar as experiências do primeiro autor deste artigo como jogador de *Pokémon Go*. Utilizamos o método fenomenológico, operacionalizado através de *auto-narrativas*, isto é, o autor principal deste trabalho narra suas experiências no espaço urbano durante o jogo. Foram produzidas *auto-narrativas* em sete trajetos: quatro deles no

Bairro Camobi, um no Campus da Universidade Federal de Santa Maria, um no Centro e um no Bairro Tancredo Neves.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Tendo como ponto de partida o questionamento acerca da experiência do usuário de *Pokémon Go* ao jogar, nos deparamos inicialmente com a necessidade de entender o que significa experiência. Sobre essa questão, Tuan (1983, p.9) indica uma perspectiva que podemos seguir na intenção de definir a experiência como 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”.

Dessa forma, a definição de Tuan diz respeito a duas possibilidades válidas de interpretações complementares: 1) temos experiências porque estamos no mundo e nos relacionamos com ele; 2) a experiência possui relação direta com o corpo, ou seja, é através e com ele que *experienciamos* e conhecemos o mundo. Assim, para compreendermos a experiência do jogador de *Pokémon Go* é preciso traçarmos uma discussão acerca do corpo como início (e fim) de toda experiência.

Para o filósofo grego Protágoras “O homem é a medida de todas as coisas” (Santos, 2017, p.1), mas como podemos interpretar essa afirmação a partir da noção exposta anteriormente acerca da experiência? Inicialmente deixemos de lado a problemática relativa ao gênero na frase acima e façamos a leitura compreendendo ‘homem’ como ‘ser humano’. Nós somos a medida de todas as coisas, pois apreendemos, conhecemos, significamos e organizamos o mundo a partir de nossos corpos que o *experienciam*. Tuan (1983, p.50) salienta um exemplo interessante que nos auxilia a compreender essa questão:

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”.

Assim, o corpo é crucial para nossa experiência e, conseqüentemente para a organização e aprendizado sobre e no mundo. Merleau-Ponty (2016, p.147) expressa essa importância do corpo com a seguinte questão: “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”.

Nesse ponto, temos uma questão de suma importância, tendo em vista que temos aqui uma pesquisa de cunho fenomenológico: como o corpo possibilita a experiência? Ele apenas recebe estímulos exteriores e produz essa experiência de forma passiva? Merleau-Ponty (2016, p.153) nos traz essa resposta:

Da mesma maneira, o sujeito posto diante de sua tesoura, sua agulha e suas tarefas familiares não precisa procurar suas mãos ou seus dedos porque eles não são objetos a se encontrar no espaço objetivo, ossos, músculos, nervos, **mas potências já mobilizadas pela percepção** da tesoura ou da agulha, o termo central dos “**fios intencionais**” que o ligam a objetos dados. Não é nunca nosso corpo objetiva que **movemos**, mas nosso corpo fenomenal, e isso sem mistérios, porque já era nosso corpo, enquanto potência de tais e tais regiões do mundo, que se levantava em direção aos objetos a pegar e os percebia (**grifo nosso**).

Aqui temos, novamente, dois pontos que merecem destaque: 1) a noção de “fios intencionais” que podemos relacionar com o conceito de intencionalidade em Merleau-Ponty; 2) a noção de intencionalidade está implícita no movimento e no corpo. Assim temos as respostas enunciadas no parágrafo anterior, ou seja, o corpo não é um ente passivo que apenas recebe estímulos, mas enquanto uma consciência corporificada que tem intenções e se movimenta possibilitando a experiência. Acerca da intencionalidade, segundo Scarpa (2019, p.149)

Em Merleau-Ponty, a noção de intencionalidade se configura numa nova forma e encontra outros limites. Diferentemente do funcionamento husserliano da estrutura intencional que remete o objeto à consciência transcendental, Merleau-Ponty vai tratar de uma intencionalidade que opera já no nível do corpo – numa dimensão anterior a da consciência reflexiva – em relação ao mundo. Transpondo, pois, o idealismo transcendental husserliano para o terreno fático da experiência perceptiva, Merleau-Ponty descreverá a atuação da intencionalidade operando desde o movimento anônimo do corpo no mundo, que se estabelece antes de uma consciência reflexiva.

Assim, a intencionalidade em Merleau-Ponty se produz na experiência, ao mesmo tempo em que a própria intencionalidade daquela produção da experiência. Portanto, a intencionalidade é operacionalizada no nível do corpo: ela indica e direciona o movimento baseado na ‘consciência de algo’. Tendo em vista esta relação implícita da intencionalidade atuando junto ao corpo que se movimenta é que notamos a importância do próprio movimento enquanto o acontecimento operativo da intencionalidade. Merleau-Ponty (2016, p.197) salienta o seguinte a respeito do movimento:

“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.

Dessa forma, podemos esboçar agora uma relação que permite a compreensão do espaço e do mundo: corpo – movimento – espaço. Isto é, somos um corpo e por ele nos

movimentamos constituindo as experiências, seus sentidos, e, ao mesmo tempo, significamos e organizamos o espaço. Acerca disso, Tuan (1983, p.13) nos diz que

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, mudando de um lugar para outro, a pessoa adquire um sentido 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.

Vemos aqui uma relação muito importante para o entendimento da própria Geografia. Temos uma produção do mundo e, conseqüentemente, do próprio espaço que ocorre através do nosso corpo que se movimenta. Percebemos o espaço porque nos movemos seja este o espaço de uma sala ou a distância entre duas cidades. O espaço só tem sentido na mobilidade.

Ademais é possível pensarmos que, se o espaço só é *experienciado* na mobilidade e nós estamos, comumente, realizando algum movimento por mais simples que ele seja, essa conformação da experiência do espaço ocorre no nosso cotidiano, isto é, na vivência diária. Sobre essa questão é interessante trazer a noção de Dardel (2015, p.1) acerca da geograficidade:

Mas antes do geógrafo e de sua preocupação com uma ciência exata, a história mostra uma geografia em ato, uma vontade intrépida de correr o mundo, de franquear os mares, de explorar os continentes. Conhecer o desconhecido, atingir o inacessível, a inquietude geográfica precede e sustenta a ciência objetiva. Amor ao solo natal ou busca por novos ambientes, uma relação concreta liga o homem à Terra, uma geograficidade do homem como modo de sua existência e de seu destino.

Dessa forma, a geograficidade seria um acúmulo de experiências que estabelecidas no (nosso) mundo constantemente se renovam e se reafirmam por elas mesmas. O (nosso) próprio mundo são tais experiências e por elas o compreendemos na perspectiva das geograficidades. A partir do conceito da geograficidade, apontado por Dardel (2015), compreendemos que há um fundo existencial nas relações entre sujeitos e a Terra (ou o espaço geográfico) no sentido de que produzimos nossos significados, representações e condições materiais de vida com e na Terra. Assim, é possível considerar que parte da produção do próprio sujeito diz respeito a esta relação com a Terra. Acerca desse conceito, Monteiro (2013, p.40) complementa que

O fato de existir implica em estar localizado, espacializado, e localização, além de remeter a outros princípios, como distribuição e escala, está diretamente ligada às relações estabelecidas entre os sujeitos e o meio que se localizam. Da pergunta fundamental “onde estou?” emerge a consciência da localização, de relação com os demais entes do entorno ou a consciência geográfica. O homem passa a se ver no mundo enquanto movimento e construção, em outras palavras, um ser que através de processos

de desenvolvimento cria a possibilidade de debater a sua condição de existência no mundo.

A partir disso podemos verificar que o corpo e o movimento permitem a experiência e a remontam engendrando a geograficidade numa relação existencial entre sujeitos (e comunidades) em relação ao seu espaço. Um exemplo disso é trazido por Nogueira (2006, p.96):

Os comandantes, enquanto habitantes do Careiro da Várzea, demonstram uma intimidade com seu mundo de vida, o rio, tornando desnecessária a utilização de instrumentos técnicos de orientação. Quando precisam mudar de rota, ao serem fretados por comerciantes, empresas de pesca etc., procuram consultar um prático. Embora saibam da existência de instrumentos técnicos que dariam a direção precisados percursos, não confiam neles, preferem lidar com quem é do rio. Sabem que este percebe as mudanças que o rio sofre a cada movimento das águas (Enchente-Vazante). Os práticos possuem informações que são atualizadas a cada vez que novas paisagens surgem. Localizam facilmente uma nova ilha que se forma na dinâmica de subida e descida do rio. Sabem localizar os barrancos que são encobertos pelas águas nas cheias e constituem obstáculos perigosos, assim como os bancos de areia que se formam no meio dos grandes rios. Os comandantes sabem que estas informações não são encontradas nos mapas oficiais, pois elas se renovam na dinamicidade da natureza amazônica e só quem a experiencia cotidianamente a apreende e a enfrenta com a naturalidade de quem conhece. Os comandantes e os práticos valorizam o conhecimento um do outro, compreendem que cada coisa que um deles sabe é importante para enfrentar o dia a dia das “estradas aquáticas” por eles percorridas.

Vemos aqui as questões elencadas acerca da geograficidade, ou seja, a relação dos comandantes e práticos com o rio e suas dinâmicas e como isso é constantemente reafirmando e efetivado na experiência dessa geografia em ato. Antes de apresentarmos como o *Pokémon Go* pode ser compreendido por esta perspectiva, é preciso traçar a discussão acerca do espaço híbrido, haja vista que o jogo se dá nesse espaço.

Comumente temos um entendimento do espaço geográfico que se volta essencialmente para uma materialidade. Em relação a isso, Ferreira (2006) buscou traçar as diferentes perspectivas acerca do espaço, sejam elas de ordem econômica, cultural, afetiva, religiosa ou política. Entretanto, se analisarmos, por exemplo, o uso de um celular para uma reunião de trabalho, ou mesmo um *e-mail* que é enviado, não temos em si uma materialidade, como seria o caso de uma casa ou de uma cidade. Temos equipamentos técnicos que permeiam e possibilitam que essa reunião ocorra e o *e-mail* seja enviado. Acerca dessa questão, Silva e Tancman (1999, p.59) afirmam que

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.

Notamos nesses exemplos, as indicações que apontam que esse ente conformado, a partir da conexão entre os mais diferentes equipamentos técnicos, é o espaço virtual. Esse espaço não seria 'outro espaço', mas sim uma parcela da realidade que se apresenta em outra forma. Silva e Tancman (1999, p.58) complementam que

O ciberespaço é, então, um ambiente que permite inúmeras possibilidades do mundo real. O mundo virtual caracteriza-se não propriamente pela representação, mas pela simulação. Esta simulação é, na verdade, apenas uma das possibilidades do exercício do real. Desse modo, podemos afirmar que o ciberespaço não está desconectado da realidade.

Atualmente, cada vez mais temos a possibilidade de acessar o ciberespaço fora de nossos locais de trabalho ou de nossas casas, inclusive nos movimentarmos enquanto utilizamos nossos smartphones conectados à internet. É nessa presença no ciberespaço e no espaço material, de forma simultânea, que é conformado o que Souza e Silva (2006, p.262) chama de um espaço híbrido, como a própria autora apresenta na sequência

¹[...]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.

Sendo assim, o espaço híbrido se produz nessa presença simultânea dos usuários nos espaços material e virtual e em movimento. Dito isso podemos ver a relação inerente entre este conceito e o *Pokémon Go*: para acessar e atacar um ginásio, por exemplo, eu preciso estar nessa simultaneidade material-virtual e em movimento até o ginásio (que é, ao mesmo tempo, localizado no espaço do jogo e no espaço da cidade). Souza e Silva (2006, p. 266) concorda que jogos como *Pokémon Go* são exemplos nítidos do espaço híbrido:

²Perhaps 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

1 [...] os dispositivos móveis criam uma relação mais dinâmica com a Internet, incorporando-a nas atividades cotidianas ao 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 [...] (Silva, 2006, p.262) Tradução dos autores.

2 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

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.

A partir disso, podemos verificar as relações que existem entre o espaço híbrido e os conceitos fenomenológicos acerca da experiência. Para jogar *Pokémon Go* é necessário (o corpo) se movimentar enquanto se está presente em dois espaços, de maneira simultânea, ampliando e possibilitando uma experiência híbrida do espaço. A partir disso conhecemos, significamos e organizamos o espaço junto ao jogo.

Dessa maneira, ao jogar *Pokémon Go*, e traçar essa compreensão do espaço a partir dessa experiência, é que associamos com a noção de geograficidade. Ao *experienciar* e com isso traçar conhecimentos e significações do espaço entre o material e o virtual é que surge o que chamamos de uma ‘geograficidade híbrida’, isto é, uma geograficidade que amálgama o material e o virtual e se conforma nessa relação do usuário com essas formas da realidade.

METODOLOGIA

A pesquisa que gerou este artigo teve como enfoque averiguar a experiência de sujeitos no momento em que efetivam a prática de jogar *Pokémon Go*. Ademais, todo o referencial teórico que sustentou os conceitos da pesquisa está embasado numa perspectiva fenomenológica de entender a própria Geografia. Sendo assim, o método fenomenológico é aquele que melhor se adequa à proposta e aos objetivos da pesquisa, no sentido de fornecer a compreensão e direcionamentos necessários para produzirmos dados e darmos respostas plausíveis para a esta proposta. Entretanto, é preciso traçarmos a discussão sobre esse método e a forma pela qual ele foi operacionalizado para este estudo.

Para Christofolletti (1982, p.22)

Na fenomenologia existencial o espaço é concebido como espaço presente, diferente do espaço representativo da geometria e da ciência. Para a perspectiva científica o espaço é algo dimensional que se expressa por uma representação. Para o fenomenólogo o espaço é um contexto, experienciado como sendo de certa espessura, em oposição aos pontos adimensionais do espaço mensurável. A espessura do espaço é vista na concepção do “aqui”, que é um sistema de relações com outros lugares, semelhante à espessura dos conceitos temporais, tais como “agora”, que envolve aspectos do passado, presente e futuro.

Na citação acima, o autor traz apontamentos cruciais para o percurso teórico-metodológico que fizemos: 1) “o espaço é concebido com um espaço presente”; 2) “[...] o espaço é um contexto, *experienciado* [...]”. Vimos, até aqui, que a experiência e a relação originária do corpo-movimento-espaço são os entes fundamentais para a produção de uma geografia em ato. Dessa forma, tratamos aqui de um espaço que é conformado constantemente na

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. (Silva, 2006, p.266) Tradução dos autores.

experiência vivida dos sujeitos que, ao realizarem diferentes atividades e interagirem entre si e com o meio, concebem e *experienciam* esse contexto que é o espaço.

Para tornar mais nítida essa explicação, podemos exemplificar da seguinte forma: imaginemos uma sala de aula de uma escola, ela só se torna sala de aula com essa característica e essa finalidade que a nomeia (uma sala para aulas) quando nela estão os sujeitos (educadoras e educadores, educandas e educandos) que fazem com que essa sala passe a ter esse sentido. Assim, temos a produção do espaço enquanto um contexto e efetivado no presente, isto é, na experiência concreta e vivida dos sujeitos que o perfazem.

Dessa forma, o que buscamos enquanto pesquisadores não se trata de uma explicação acerca do *Pokémon Go*, mas de uma descrição da experiência concreta ao efetivar a prática do jogo. Sobre a descrição em pesquisas de cunho fenomenológico, Nascimento (2016, p.23) afirma que

Neste sentido, a fenomenologia geográfica propõe *estudar as experiências concretas do homem* e não se fixa a estudar as experiências do conhecimento ou da vida, tais como se apresentam na história. *A tarefa da fenomenologia neste caso é analisar as vivências intencionais da consciência* para perceber como se determina o sentido dos fenômenos, pois a razão objetiva se refere à existência humana, independentemente de que possa ser expressa em categorias de quantidade.

Sendo assim, o desafio de ordem operacional da pesquisa era ter acesso a essa experiência concreta do jogador de *Pokémon Go* no momento em que se insere na prática do jogo. Tal desafio, além de corroborar a explicação dessa ‘experiência concreta’ em um espaço presente se preocupa de forma intensa com o conceito de espaço híbrido, uma vez que esse espaço é conformado no contexto presente em que um usuário se posiciona simultaneamente nos espaços ‘real’ e ‘virtual’ e está em movimento.

Para responder a este desafio foram utilizadas *auto-narrativas* do próprio pesquisador, isto é, o auto principal deste artigo se inseriu enquanto jogador de *Pokémon Go* no espaço urbano de Santa Maria (RS), e utilizando do seu *smartphone* narrou sua experiência concreta enquanto jogador. Sobre a *auto-narrativa*, Lindón (2008, p.14) afirma que

³*La pregunta previa –¿cómo captar estas prácticas con su espacialidad? -parecería que al menos, abre tres caminos posibles, siempre y cuando se trate prácticas que ocurren en la actualidad: un camino es la observación de las prácticas y su espacialidad. Otro camino metodológico consiste en dar cuenta de esas prácticas y su espacialidad a través de imágenes diversas. Y una tercera vía es acceder a las prácticas y sus espacios a través del discurso del propio sujeto que realiza esas prácticas. De estos tres caminos nos interesa detenernos de manera particular*

3 A questão anterior - como captar essas práticas com sua espacialidade? -pareceria abrir pelo menos três caminhos possíveis, no que diz respeito às práticas que ocorrem hoje: um caminho é a observação das práticas e de sua espacialidade. Outro caminho metodológico é dar conta dessas práticas e de sua espacialidade por meio de imagens diversas. E uma terceira forma é acessar as práticas e seus espaços por meio do discurso do sujeito que realiza essas práticas. Destes três caminhos, interessa-nos residir de maneira particular no terceiro: o discursivo. Possivelmente, uma justificativa para esta ênfase pode ser encontrada no fato de que, dos três caminhos, o discurso é o mais distante da tradição geográfica, que sempre encontrará mais tendência a recorrer a uma imagem de um território (como uma fotografia), ou ao observação direta. No entanto, essa distância tradicional entre interesse geográfico e discursividade priva o geógrafo de uma riqueza de significados muito importante para a compreensão da experiência espacial dos sujeitos. (Lindón, 2008, p.14). Tradução dos autores.

*sobre el tercero: lo discursivo. Posiblemente, una justificación de este énfasis se pueda hallar en que, de los tres caminos el discurso es el más alejado de la tradición geográfica, que siempre encontrará más tendencia a recurrir a una imagen de un territorio (como una fotografía), o a la observación directa. Sin embargo, esta tradicional lejanía entre el interés geográfico y la discursividad priva al geógrafo de un acervo de sentido muy importante para comprender la experiencia espacial de los sujetos.*³

Vemos que a autora nos traz diferentes formas de captar a prática e sua espacialidade, no caso, a forma discursiva na qual a *auto-narrativa* se encaixa é aquela que a autora vê como subutilizada pela ciência geográfica. Essa opção de evitar as formas discursivas termina por distanciar a geografia da experiência espacial dos sujeitos concretos, entretanto o que buscamos aqui é precisamente isso, a experiência espacial do sujeito ao jogar *Pokémon Go*.

Dessa forma, temos um motivo pelo qual a *auto-narrativa* se encaixa como forma de produção de dados adequada a esta pesquisa: buscamos descrever a experiência em seu ato, a geograficidade sendo vivida e o espaço híbrido em constante produção. Para que os dados tenham maior concretude com aquilo que é vivido pelo sujeito-jogador é preciso que ele próprio narre sua experiência. Ainda sobre a *auto-narrativa*, Johnson-Mardones (2018, p.864) salienta que

4Ahora bien, cuando la historia contada toma la forma de una narración en primera persona estamos frente a una self-narrative o auto-narrativa. Por lo tanto, la auto-narrativa es la historia de alguien contada por él-ella, o ellos/ellas, mismas tiendo un fuerte componente[auto] biográfico. La auto-narrativa ha sido utilizada en diferentes enfoques en investigación cualitativa, pero es básicamente se trata de un conjunto de historias que definen al yo en forma narrativa (Fitzgerald, 1996). La auto-narrativa, dirá Lewis, abarca “una variedad de método en los que el autor-investigador escribe sobre sí mismo como un modo de indagación para comprender mejor un problema en particular o responder una pregunta (2012, p.108)”

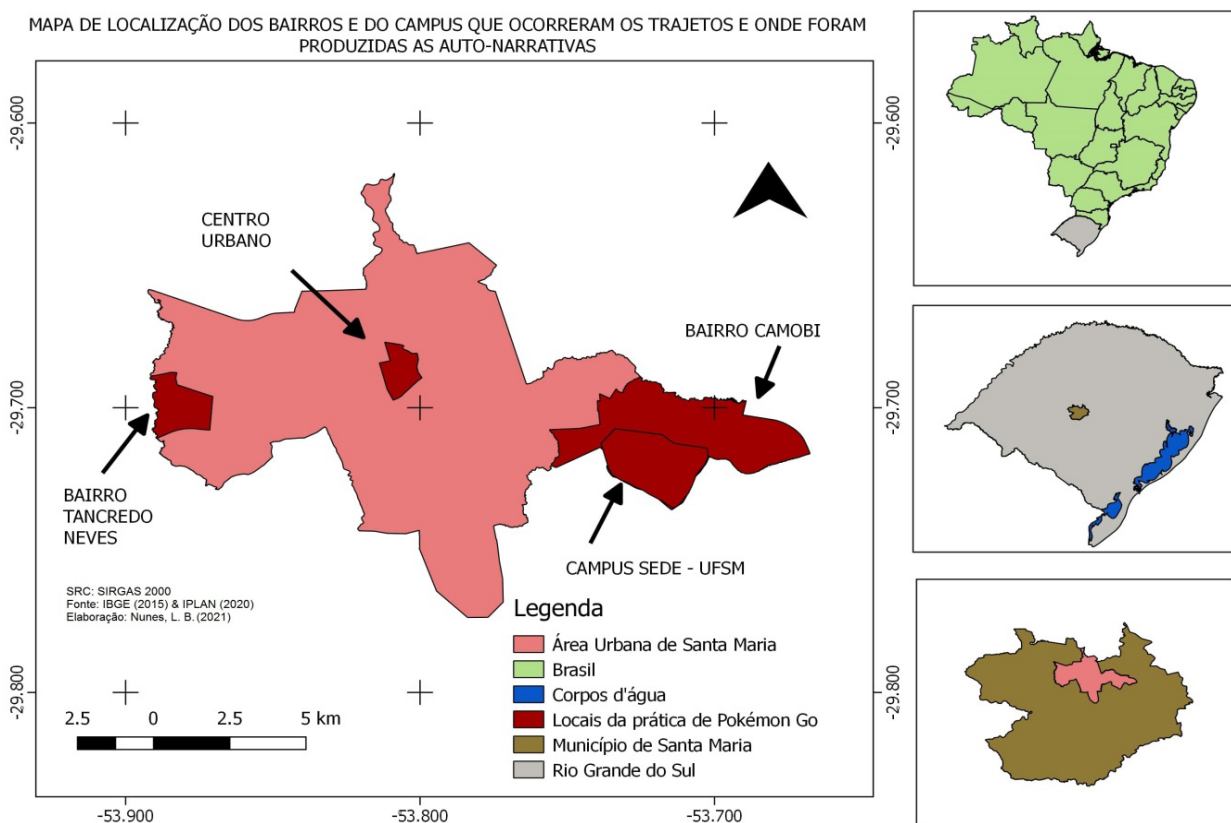
Sendo assim, vemos que a *auto-narrativa* tem a capacidade de posicionar de forma nítida o “eu” do pesquisador no estudo que está promovendo uma vez que, como neste caso, é o próprio pesquisador que se insere enquanto objeto de pesquisa e assume a função que se aproxima de uma reflexão autobiográfica. Dito isso, é preciso também indicar como foram operacionalizadas estas *auto-narrativas*, isto é, de quais formas elas ocorreram, como foram registradas e como os resultados foram organizados para concretizar a descrição da experiência.

Inicialmente definimos os locais de Santa Maria nos quais iam ocorrer os trajetos que originariam as *auto-narrativas*. Como critério, utilizamos da perspectiva de que em função de se tratar de uma pesquisa de cunho fenomenológico e operacionalizada através de *auto-narrativas*, a definição dos locais onde ocorreria a prática do jogo deveriam partir

4 Agora, quando a história contada assume a forma de uma narrativa em primeira pessoa, estamos diante de uma auto-narrativa ou auto-narrativa. Portanto, a auto-narrativa é a história de alguém contada por ele/ela, ou por eles/elas, tendo eles próprios um forte componente [auto] biográfico. A auto-narrativa tem sido usada em diferentes abordagens na pesquisa qualitativa, mas é basicamente um conjunto de histórias que definem o self na forma narrativa (Fitzgerald, 1996). A auto-narrativa, Lewis dirá, abrange “uma variedade de métodos nos quais o autor-pesquisador escreve sobre si mesmo como um modo de investigação para melhor compreender um problema particular ou responder a uma pergunta” (2012, p. 108). (Johnson-Mardones, 2018, p.864). Tradução dos autores.

também da relação entre o pesquisador e jogo no espaço urbano de Santa Maria (RS). Tendo em vista que já havia o hábito da prática do jogo, o pesquisador definiu aqueles locais que gostava de jogar, isto é, aqueles com os quais já existia uma relação permeada pelo jogo e aqueles que, também, lhe despertavam o interesse. Assim, foram definidos os seguintes locais destacados no mapa abaixo:

Figura 1: Locais onde ocorreu a prática do jogo em Santa Maria, RS.



Fonte: elaborado a partir de IBGE (2015) e IPLAN (2020)

Dessa forma, foram feitos inicialmente quatro trajetos no Bairro Camobi que em função da sua extensão possui diferentes formas de se apresentar junto ao jogo. Por exemplo, em determinada parte do bairro praticamente não são encontrados elementos do jogo, enquanto, em outras, esses elementos são abundantes. Após os trajetos do Bairro Camobi, foi realizado um único trajeto no Campus da Universidade Federal de Santa Maria que, em função do hábito do pesquisador de jogar no Campus, é entendido como 'separado' do Bairro Camobi.

Na sequência, foi feito um trajeto no Centro de Santa Maria e, por fim, no Bairro Tancredo Neves. Estes dois últimos locais foram escolhidos em função de que o Centro, tendo em vista as características do próprio jogo, concentra uma quantidade de elementos muito superior. O Bairro Tancredo Neves foi escolhido em função de que o pesquisador não o conhecia, porém se interessava em conhecê-lo através do jogo.

A maioria dos trajetos teve duração de cerca de uma hora e trinta minutos e, para captar a experiência como pesquisador-jogador, foi utilizado de um *smartphone* conectado

à internet e com acesso ao jogo. Neste *smartphone* estava instalado, também, um aplicativo que era posto em funcionamento junto ao ato de jogar com a função de gravar o conteúdo da tela e o áudio do pesquisador-jogador. Dessa forma, foi possível registrar o que ocorria (as capturas de *pokémons*, as batalhas em ginásios, a visita às *poképaradas*, etc) e aquilo que o pesquisador narrava sobre essa experiência.

Posteriormente, as auto-narrativas foram transcritas e junto delas foram adicionadas imagens de captura de tela, pois se considerou que essa experiência conciliava o relato com a imagem do jogo, tendo em vista que ambos se condensam no ato de jogar. Após serem transcritas, elas tiveram trechos divididos em três grupos de dados: 1) aborda a relação corpo-movimento-espço; 2) trata do espaço híbrido e 3) esboça a possibilidade da 'geograficidade híbrida'. Essa organização dos trechos tem como objetivo facilitar a discussão dos resultados e sua relação com o referencial teórico.

RESULTADOS

Tendo em vista a forma de produção dos dados, isto é, através de trajetos percorridos pelo pesquisador-jogador nos quais foram produzidas as *auto-narrativas*; a forma de apresentação dos resultados será feita através de sete trechos retirados de cada uma das auto-narrativas produzidas.

Os trechos escolhidos dizem respeito a exemplos dos três grupos de dados, isto é, aqueles que indicam a relação corpo-movimento-espço, aqueles que indicam a efetivação do espaço híbrido e, por fim, aqueles que esboçam a possibilidade de uma 'geograficidade híbrida'. Cada trecho será discutido em um ou dois exemplos e, posteriormente, traçaremos um panorama do que encontramos.

O primeiro trajeto realizado no Bairro Camobi aconteceu em meados de julho de 2020 e produzimos a seguinte auto-narrativa "*Agora voltei à Faixa Nova com seus barulhos de carros e afins passando e vou até esse ginásio do Centro Comunitário. Outra coisa que sinto quando jogo Pokémon Go é que traz a sensação de estar no espaço, não como algo abstrato, mas eu me sinto no espaço, eu me movo. Oh! Esse pokéstop aqui do grafite do "Gato Leitor" do Sebo Camobi, legal, bem bonito*".

Neste trecho vemos, especialmente, duas questões elencadas pelo pesquisador-jogador. A primeira delas diz respeito ao "ginásio do Centro Comunitário" e ao "pokéstop (ou *poképarada*) do grafite do 'Gato Leitor'". Esses dois elementos ganham novos sentidos através da prática do jogo em função de que, ao jogar, eles não são apenas o Centro Comunitário ou o grafite, eles são elementos do jogo.

Quando isso ocorre, isto é, quando os elementos do espaço geográfico ganham outros significados em função da experiência híbrida do jogador, vemos que, além de indicar a conformação do espaço híbrido, o próprio espaço urbano é 'ampliado'. Entretanto, essa ampliação não ocorre, por exemplo, na produção de um novo prédio residencial, mas, sim, na expansão da rede de significados que passam a fazer parte das experiências dos sujeitos que perfazem esse espaço.

A segunda questão que aparece nesse trecho diz respeito à relação corpo-movimento-espço. O pesquisador-jogador indica que se sente parte do espaço enquanto joga e se movimenta em função do jogo. Tal indicação lembra o que Merleau-Ponty (2016) e Tuan (1983) nos trouxeram acerca da importância do nosso corpo em movimento para conferir significado ao espaço e possibilitar a organização que fazemos dele. Ademais, esse ponto nos indica uma questão interessante que diz respeito ao significado construído junto ao movimento em função e com o jogo, visto que, isto é, a intencionalidade está impregnada por esta situação e ação possibilitando, assim, a experiência espacial híbrida.

A segunda e terceira auto-narrativas foram produzidas também em meados de julho de 2020, contudo, ambas se referem aos trajetos que se localizam em áreas diferentes do Bairro Camobi. Seguem dois trechos: o primeiro é sobre a segunda *auto-narrativa* produzida e o segundo referente à terceira *“Agora só preciso andar mais uma quadra e dobrar pra voltar pra Faixa Velha. Não sei se é o ideal fazer comparações, mas no sentido do jogo é interessante, se tu for comparar o que joguei ontem com o que eu joguei hoje, onde rendeu muito mais pontos do jogo, mais fortalecimento de pokémons, me parece que essa parte do bairro não oferece uma infraestrutura legal pro jogo. Agora o porquê disso seria interessante responder também. Posso só inferir pelo que sei sobre o jogo, talvez porque aqui seja uma área mais residencial”*. *“É bem notório que quando a gente sai de um eixo da Roraima, vamos dizer assim, é como se agente fosse perdendo a quantidade de pokémons que aparecem. Além disso, tem a questão que na Roraima é mais fácil de jogar pela melhor possibilidade de mobilidade e pela sensação de segurança. Isso é outra coisa né, que faz com que as pessoas prefiram jogar dentro do Campus da UFSM do que em outros lugares. Também talvez um pouco disso que contribui para que a Roraima se mantenha como esse local preferencial de jogo aqui em Camobi”*.

Os trechos mostram avaliações ou reflexões semelhantes acerca da experiência do pesquisador enquanto jogador. Ambos atribuem que, ao sair da Avenida Roraima (a avenida na qual se localiza o Campus Sede da Universidade Federal de Santa Maria), ou estar na Faixa Velha de Camobi (RS-509), são indicativos de dificuldades para uma prática mais atrativa do jogo, em função de que aparecem poucos elementos importantes e pela dificuldade em acessá-los devido às próprias características do espaço urbano no local (como problemas de mobilidade para pedestres devido ao trânsito de uma rodovia, etc).

Dessa forma, ambos os trechos mostram que existe uma forma especial de avaliar, conhecer e organizar o espaço em função do jogo e essa organização só se dá a partir da experiência. Dizer algo como ‘naquele local eu não jogo, pois não acho relevante’ é atribuir um sentido diferente ao espaço urbano em função da hibridação; é dizer que esse local é ‘inóspito’ para jogadores de *Pokémon Go*.

Por outro lado, ao mesmo tempo em que dizer que outro local é agradável para a prática do jogo, seja no sentido de mobilidade pela cidade, seja no sentido da disposição dos elementos do jogo, também se refere ao processo de conformar especializações diferenciais nos atos relacionados a jogar. Sendo assim, temos elementos que indicam uma perspectiva de entender, significar e organizar o Bairro Camobi em função dessa experiência híbrida junto ao *Pokémon Go*.

A partir disso, entendemos que, tal como Nogueira (2006) indica, acerca dos comandantes de embarcações e dos práticos de Carreiro da Várzea (AM), o que se constrói durante a prática do jogo é uma expressão da geograficidade. Entretanto, no caso do *Pokémon Go* em Santa Maria (RS) o que temos é o esboço de uma 'geograficidade híbrida', isto é, a geograficidade construída na experiência espacial híbrida dos jogadores que engloba a simultânea presença nos espaços 'real' e 'virtual', bem como o movimento do jogador e sua intencionalidade vinculada ao jogo.

A quarta auto-narrativa foi produzida no fim de julho de 2020, também no Bairro Camobi. Acerca dessa *auto-narrativa* vejamos o seguinte trecho: “*Enfim, vamos andar até o Balneário ali e pegar aquele pokéstop novo e depois ir para as ruas mais de trás. De trás! Isso é uma orientação que tenho a partir de mim mesmo dentro da minha casa*”. Este trecho nos revela algumas questões acerca da prática do jogo e da experiência espacial de forma geral.

Primeiro, o pesquisador-autor se encaminha para uma nova *poképarada* que é um balneário que foi transformado na experiência do jogo como tal. Novamente temos um exemplo acerca do espaço híbrido enquanto um contexto produzido na experiência do pesquisador-jogador, isto é, o balneário existe enquanto materialidade e é necessário caminhar até ele para acessá-lo enquanto *poképarada* que é sua existência virtual.

Em um segundo momento, o pesquisador-jogador indica uma questão que nos evidencia a relação corpo-movimento-espço, na maneira como organizamos nosso espaço vivido. A forma como as ruas são entendidas nesse trecho dizem respeito à maneira pela qual se experiencia o espaço vivido pelo pesquisador-jogador em sua casa e no seu cotidiano. Isso corrobora aquilo que Tuan (1983) salientou acerca do corpo humano ser “a medida de todas as coisas”. Isto destaca a relevância do corpo nos estudos geográficos, especialmente, nos estudos que partem da experiência, mas também para aqueles que trabalham com gênero, raça, sexualidade, educação geográfica e outros temas nos quais o corpo pode ser vinculado ou observado como um ente crucial.

A quinta auto-narrativa foi produzida no trajeto realizado na Cidade Universitária Professor José Mariano da Rocha Filho, o Campus Sede da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), em Camobi. Este trajeto foi realizado no início do mês de agosto de 2020 e, embora esteja dentro dos limites administrativos do Bairro Camobi, ele foi separado em função da experiência do pesquisador-jogador junto ao Campus, especialmente, permeada pelo jogo. Nessa *auto-narrativa* “*Pegar mais esse pokéstop aqui que é mais uma pintura da CEU e aqui tem o do campinho da CEU. Estou fazendo mais ou menos o mesmo trajeto que faço quando jogo aqui no campus, outra coisa que gosto de jogar aqui é esse certo contato com uma área verde. Por exemplo, essa parte que estou da pista multiuso fica bem no meio de umas árvores e agora estou passando por uma ponte e assim como perto do RU dá pra ouvir o barulho da água que é muito agradável*”.

Este trecho nos indica duas questões. Inicialmente temos mais um exemplo acerca do espaço híbrido como uma forma de expandir os sentidos atribuídos a diferentes elementos do campus. No caso diz respeito à Casa do Estudante Universitário (CEU) e ao campo de futebol próximo a ela: ambos passam a ser, também, *poképaradas* dentro da prática de jogar *Pokémon Go*. Porém, o mais relevante desse trecho é o que vem na sequência.

O pesquisador-jogador indica não apenas uma associação entre a prática do jogar *Pokémon Go* no Campus como vinculada a percepção de outros elementos como as árvores e o barulho do curso d'água. Além disso, é interessante atentar para o fato que este trajeto percorrido dentro do Campus da UFSM é o trajeto comumente percorrido por ele. Dessa forma, se trata de uma conformação entre a prática do jogo e os outros elementos mencionados, no sentido de produzir uma experiência considerada agradável. Isto é de-
veras relevante, pois vemos que, neste caso, não existe uma 'opção' em perceber este ou aquele elemento do espaço geográfico, mas em plasmar estes elementos em uma única experiência. Assim, podemos refletir que a noção de 'geograficidade híbrida' não tenha como sentido sobrepor o 'virtual' ao 'real', mas de traçar essas conformações que abarcam essas diferentes formas de realidade e utilizá-las como significadoras e organizadoras do espaço geográfico.

A sexta auto-narrativa foi produzida no início de agosto de 2020 no centro da cidade de Santa Maria (RS). Nessa *auto-narrativa* "*Olha a quantidade de pokéstop que interessantes bustos de figura relevantes como do Mariano da Rocha, primeiro reitor da UFSM, do Coronel Niederauer, também que é prédio da SUCV. Agora a gente está chegando em outra parte muito importante do Centro de Santa Maria: Praça Saldanha Maranhão que inclusive tem mais pokéstops que árvore eu acho. Alguns dos pokéstops são: placa da Árvore da Fraternidade, Busto de Felipe D' Oliveira e aqui também tem o Teatro 13 de maio que é um ginásio (II) que está dominado pelo meu time então vou deixar aqui um dos meus pokémons*".

Figura 2. Quantidade de elementos do jogo na Av. Rio Branco próximo à Praça Saldanha Marinho, Santa Maria, RS.



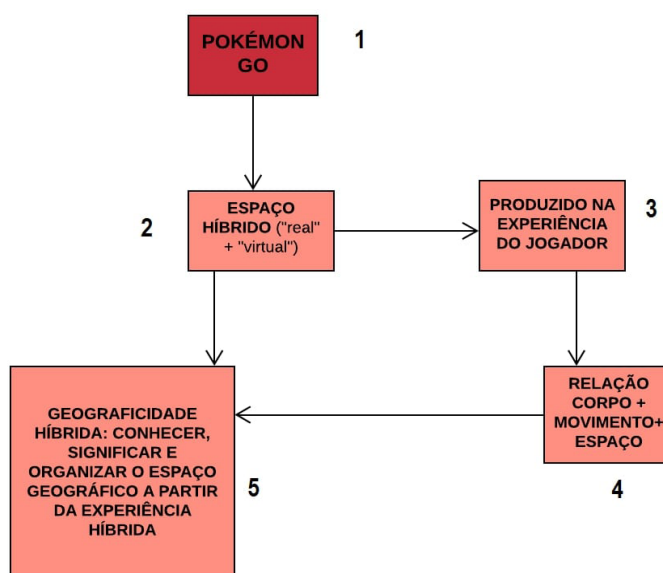
Fonte: Arquivo dos autores.

O trecho acima nos mostra a questão do espaço híbrido, ou seja, vemos diversos elementos próximos que '(re) significam' o espaço urbano do Centro de Santa Maria, isto é, ganha outros sentidos na experiência híbrida. Podemos refletir, também, que o jogo contribui para que se atente para os mais diversos elementos do espaço urbano já atribuindo a eles os sentidos advindos da hibridação, mas, também, tomando conhecimento deles e de seus outros possíveis significados.

A última auto-narrativa produzida foi feita em meados de agosto de 2020, no Bairro Tancredo Neves. Diferentemente das outras auto-narrativas, esta foi produzida em um local da cidade Santa Maria nunca antes visitado pelo pesquisador-jogador. Entretanto, para possibilitar algum contato com a experiência que tem da cidade, o pesquisador-jogador optou por iniciar o trajeto da forma como segue *“Então está bem, estou aqui na T.Neves pra fazer o último campo. Eu escolhi entrar por esse lado do bairro que fica entre a T.Neves e a BR-158, o encontro do Paulo Lauda com a faixa por uma razão bastante própria que é a questão que essa entrada é mais conhecida por mim já que é por ela que eu encontro quando chego aqui em Santa Maria vindo de Livramento. Tem uns pokémons aparecendo e vamos ver como que é aqui. Ah! Pegar o Trapinch pra eu conseguir fortalecer o outro pra ter uma evolução melhor”*.

Dessa forma, o pesquisador-jogador iniciou seu trajeto no Bairro Tancredo Neves através da única parte do Bairro que conhecia, ou seja, o encontro da rua principal do Bairro, a Avenida Paulo Lauda, com a BR-158. Assim, foi possível manter a perspectiva fenomenológica, mas também, podemos destacar relação corpo-movimento-espaço como uma das questões implícitas nessa escolha; ora, para o pesquisador este é o ponto onde o Bairro Tancredo Neves inicia, pois era até o momento do trajeto percorrido, o único local que percebera do Bairro.

Figura 3. Fluxograma dos resultados da pesquisa



No fluxograma da Figura 3 consta o resumo do que foi verificado ao longo da pesquisa. O *Pokémon Go*, objeto da pesquisa, como um exemplo nítido de meio prática e constituição

do espaço híbrido, que é efetivado na experiência do jogador, tal como indicado por Souza e Silva (2006). A experiência é originada a partir da relação corpo-movimento-espaço, que engloba a intencionalidade do jogador, ao ser posta em ato, tal como nos salientou Merleau-Ponty (2016). Por fim, ao relacionar a experiência e o espaço híbrido chegamos à noção que chamamos de ‘geograficidade híbrida’, como um acúmulo de experiências que amálgama o ‘real’ e o ‘virtual’, constantemente reafirmado na própria experiência.

Os resultados evidenciaram a formação de uma ‘geograficidade híbrida’ através da prática do jogo, na qual o jogador-pesquisador organiza, define e significa o espaço urbano através dessa experiência com/ no espaço híbrido. Também ficou nítida a efetividade do conceito de espaço híbrido através da forma como os elementos do jogo, como as *poképaradas*, se desdobram em conteúdos e significados diferentes em função da condição virtual presente na prática do jogo.

Ademais, notamos também que a prática do jogo digital não inibe a percepção de outros elementos do espaço, pelo contrário, apenas a amplia e diferencia em função da hibridação. A partir dessa pesquisa esperamos contribuir com a compreensão dos jogos e da tecnologia pelas práticas dos usuários nas suas experiências em atos, assim como acerca dos usos e potencialidades da fenomenologia e do método fenomenológico em Geografia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo de pesquisa empírica de cunho fenomenológico pretendia responder se o aplicativo *Pokémon Go* produz uma experiência diferente do espaço urbano de Santa Maria. Inicialmente, a discussão do artigo se direcionou para a compreensão dos conceitos fenomenológicos acerca da experiência, da intencionalidade, do movimento e como se conforma o espaço nessa perspectiva que parte da experiência do sujeito. Para isto, utilizamos de Merleau-Ponty (2016) e Tuan (1983) que nos indicaram a potencialidade da relação entre corpo-movimento-espaço como a relação-chave para a construção dos conhecimentos, significados e da organização que fazemos do espaço geográfico.

A partir da compreensão de que a experiência constrói nosso entendimento sobre o espaço geográfico é que chegamos ao conceito de Dardel (2015) acerca da geograficidade enquanto a produção de uma geografia em ato da relação entre sujeitos e o espaço. Entretanto, quando pensamos sobre o *Pokémon Go* notamos que ele não ocorre apenas em um ‘espaço real’ ou em um ‘espaço virtual’, mas em um espaço híbrido da experiência do jogador que se movimenta de forma simultânea por estas duas condições de espacialidades.

Na constituição do espaço híbrido, através da experiência do sujeito que joga, é que se produzem conhecimentos, significados e formas de organizar o espaço. Para isso é possível considerar a existência de uma ‘geograficidade híbrida’. A partir da descrição das experiências e das discussões que foram construídas sobre os trechos das *auto-narrativas*, foi verificado que ocorre, através da prática do jogador, a constituição de significados novos que se plasmam aos elementos do espaço geográfico e os transformam.

Também, foi possível compreender que a experiência do sujeito-jogador não se limita, unicamente, ao jogo enquanto a prática está em curso, mas que congrega os diferentes elementos do espaço. Por fim, consideramos que, ao jogar, existe a constituição da ‘geograficidade híbrida’, enquanto a relação da intencionalidade do jogador para com o jogo, como uma significação e organização do espaço a partir da experiência híbrida desse sujeito que joga.

A partir disso, podemos indicar que existe uma forma diferente de experienciar o espaço urbano de Santa Maria a partir da prática do Pokémon Go. Entretanto, existem questões futuras a serem respondidas, por exemplo, como que grupos de jogadores organizariam o espaço urbano de Santa Maria a partir das suas práticas em grupo? Neste caso, teríamos discussões intrínsecas com as sociabilidades no estabelecimento desses significados.

Embora existam questões a serem respondidas, podemos considerar que o presente artigo traz algumas contribuições para o pensamento geográfico. Em primeiro lugar, reafirmar a necessidade de expandirmos nossa compreensão do espaço geográfico não apenas como a materialidade dos fenômenos.

Em segundo lugar, a forma como foi operacionalizado o método fenomenológico, através das auto-narrativas, reforça a potencialidade da fenomenologia na Geografia, enquanto uma perspectiva teórico-metodológica que possibilita o acesso às geografias produzidas em atos pelos diversos sujeitos. Em terceiro lugar, a noção da ‘geograficidade híbrida’ deve ser discutida e analisada com maior profundidade, no sentido de ampliar a compreensão acerca das conexões entre o ‘real’ / ‘material’ e o ‘virtual’, como parte da relação existencial entre sujeitos e espaço geográfico.

REFERÊNCIAS

- Christofoletti, A. (1982). *Perspectivas da Geografia*. São Paulo: Difel.
- Dardel, E. (2015) *O homem e a Terra: natureza da realidade geográfica*. São Paulo: Perspectiva.
- Fernandes, J.L.J. (2011) Tecnologia, georreferenciação e novas territorialidades –o caso do geocaching. *Cadernos de Geografia*. 30 (31),171-180. https://doi.org/10.14195/0871-1623_31_16
- Ferreira, J. (2006). Lugar, espaço e Geografia: do real ao virtual na sociedade do conhecimento. *Revista da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas*, 18:65-82. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/303717595.pdf>
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2015) *Malhas territoriais*. Rio de Janeiro. Recuperado de ftp://geoftp.ibge.gov.br/organizacao_do_territorio/malhas_territoriais/malhas_municipais/municipio_2015
- Instituto de Planejamento de Santa Maria. (2020) *Mapas*. Santa Maria. Recuperado de <http://iplan.santamaria.rs.gov.br/mapas.php>
- Johnson-Mardones, D. (2018) Algunas notas sobre investigación-acción como auto-narrativa. *Revista Brasileira de Pesquisa (auto) Biográfica*, 3(9):860-870. <https://doi.org/10.31892/rbpab2525-426X.2018.v3.n9.p740-743>
- Lindón, A. (2008) De las geografías construtivistas a las narrativas de vida espaciales como metodologías geográficas cualitativas. *Revista da ANPEGE*, 4:. <https://doi.org/10.5418/RA2008.0404.0001>
- Merleau-Ponty, M. (2016). *Fenomenologia da Percepção*. 4 ed. São Paulo: WMF.

- Monteiro, J.P.A. (2013). *Do lugar à geograficidade e à consciência geográfica*. Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo, USP, São Paulo, SP, Brasil. Recuperado de <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8136/tde-23102014-181806/pt-br.php>
- Nascimento, T.F. (2016). *Os terreiros de cultos afro-brasileiros e de origem africana como espaços possíveis às vivências travestis e transexuais*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Santa Maria, RS, Brasil. Recuperado de <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/9470>
- Nogueira, A.R.B. (2006). A geograficidade dos comandantes de embarcação no amazonas. *Terra Livre*, 1(26):91-108. Recuperado de <http://www.agb.org.br/publicacoes/index.php/terralivre/article/view/209/193>
- Santos, D.P. dos. (2017). *Observações sobre a doutrina do homem-medida: uma tentativa de reconstituição do pensamento de Prótagoras*. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Maringá, UEM, Maringá, PR, Brasil. Recuperado de <http://repositorio.uem.br:8080/jspui/handle/1/2747>
- Scarpa, M. C. T. (2019). Intencionalidade: Merleay-ponty e Babaras. *Revista da Abordagem Gestáltica*, 25(2):148-155. <https://10.18065/RAG.2019v25n2.5>
- Silva, C.A.F., & M. Tançman (1999). A dimensão socioespacial da ciberespaço: Uma nota. *GEOgraphia*, 1(2):55-66. <https://doi.org/10.22409/GEOgraphia1999.v1i2.a13351>
- Silveira, D.S. (2019). *Entre o material e o virtual: A percepção do espaço a partir de Pokémon Go*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Paraná, UFPR, Curitiba, PR, Brasil. Recuperado de <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/62213>
- Souza e Silva, A. (2006). From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and Culture*, 9(3):261-278. <https://doi.org/10.1177%2F1206331206289022>
- Tuan, Y.-F. (1983). *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência*. São Paulo: Difel.

Recebido em 31/jan./2021

Aceito em 02/fev./2022

Publicado em 31/mar./2022