



UMA GEOGRAFICIDADE HÍBRIDA? APONTAMENTOS PARA PENSAR AS EXPERIÊNCIAS DE JOGADORES E ESTUDANTES

Leonardo Berté Nunes ¹

Resumo: O presente artigo tem como proposta apresentar alguns apontamentos que permitam conectar duas pesquisas, uma já concluída que tinha como objeto o jogo para *smartphones* *Pokémon Go* e outra em andamento acerca das experiências das/os estudantes universitários da modalidade da Educação à Distância. Para operacionalizar tal proposta traçamos a discussão acerca de alguns conceitos como: geograficidade, experiência e ciberespaço com o intuito de possibilitar a visualização do *Pokémon Go* e da Educação à Distância na perspectiva de jogadoras/es e estudantes. A partir disso traçamos alguns apontamentos que indicaram a conformação de espacialidades na experiência das pessoas se relacionando através das mediações digitais de forma que o ciberespaço passa a fazer parte da geograficidade o que ressaltamos ao utilizar o termo ‘geograficidade híbrida’.

Palavras-chave: Experiência, Ciberespaço, Pokémon Go, Educação à distância.

Abstract: This article proposes to present some notes that allow connecting two researches, one already concluded that had as its object the game for smartphones *Pokémon Go* and another in progress about the experiences of university students in the Distance Education modality. To operationalize this proposal, we outline the discussion about some concepts such as: geographicity, experience and cyberspace in order to enable the visualization of *Pokémon Go* and Distance Education from the perspective of players and students. From this, we drew some notes that indicated the conformation of spatialities in the experience of people relating to each other through digital mediations so that cyberspace becomes part of geographicity, which we emphasize when using the term 'hybrid geographicity'.

Keywords: Experience, Cyberspace, Pokémon Go, Distance Education.

INTRODUÇÃO

Logo no início de seu livro, Dardel (2015, p.1-2) nos diz o seguinte “[...] uma ligação concreta liga o homem à terra, uma geograficidade como modo de sua existência e seu destino”. Podemos dizer, portanto, que há uma Geografia para além (ou seria para aquém?) daquele que as geógrafas e os geógrafos produzem. Falamos de uma geografia conformada na relação existencial permanente com e no mundo vivido das pessoas.

Tendo em vista isso, é correto refletir que há uma geografia que é plasmada nas experiências concretas das pessoas em seus cotidianos. A partir dessa reflexão é que

¹ Mestrando do Curso de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal de Santa Maria – RS e bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES), leonardoberte0@gmail.com;



surge a discussão que pretendemos expor no presente texto, a discussão a ser apresentada aqui é fruto de duas pesquisas: uma acerca do jogo *Pokémon Go*, já finalizada, e outra em andamento, que busca descrever as experiências das/os estudantes da Educação à Distância ².

O que pretendemos fazer possui o objetivo de, através da discussão inicial sobre os conceitos e da apresentação dos resultados e dos debates da pesquisa realizada sobre o *Pokémon Go*, construir apontamentos para pensar a Educação à Distância enquanto uma experiência conformadora de espacialidades. Sendo assim, justificamos o presente texto através da possibilidade de traçar a conexão entre duas pesquisas e com isso contribuir para a ampliação da discussão sobre geograficidade (híbrida), experiência, ciberespaço e de uma geografia com aporte fenomenológico.

Dessa forma, dividimos o presente texto em 3 momentos: um primeiro no qual discutimos os conceitos mais relevantes para chegarmos ao que chamamos de ‘geograficidade híbrida’ e para pensar o ciberespaço a partir dos usuários, um segundo no qual apresentamos a metodologia utilizada e um terceiro no qual traçamos a aproximação entre o *Pokémon Go* e a Educação à Distância com base nos conceitos discutidos no primeiro momento,

APORTE TEÓRICO

O presente trabalho tem como aporte teórico três eixos principais: a geograficidade, a experiência e o ciberespaço. Tais eixos se entrelaçam no final que é a noção de uma “geograficidade híbrida”. Iniciemos acerca da geograficidade, para discutir esse conceito Dardel (2015):

O geógrafo que mede e calcula vem atrás: à sua frente, há um homem a quem se descobre a “face da terra”; há o navegante vigiando as novas terras, o explorador na mata, o pioneiro, o imigrante, ou simplesmente, o homem tomado por um movimento insólito da Terra, tempestade, erupção, enchente. Há uma visão primitiva da Terra que o saber, em seguida, vem ajustar (DARDEL, 2015, p. 7).

Este excerto nos indica duas questões: a primeira acerca da geografia enquanto ciência e a segunda acerca da experiência e da geograficidade. Sobre a ciência

² Importante apontar que a pesquisa em andamento é vinculada ao PPGGeo-UFSM e recebe financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES).



geográfica o que o excerto nos releva é que sua produção não explica ou pelo menos não abarca a multiplicidade de possibilidades, em especial, aquelas relativas ao mundo vivido que se conecta com a produção científica, mas que é maior que ela, tal como Merleau-Ponty (2018) também nos aponta acerca da experiência.

Isto é, a ciência geográfica por ter se constituído a partir do que Merleau-Ponty (2018) chama de pensamento clássico que seriam as bases filosóficas para o pensamento científico tais como filósofos como Kant e Descartes bem como as correntes empirista e intelectualista. Dessa forma, certos pressupostos dessas bases filosóficas retiram do pensamento científico a possibilidade de compreender o mundo da vida, isto é, as vivências concretas das pessoas como elas se dão em ato e direcionam o entendimento do mundo para um conjunto de fatos.

Por exemplo, uma pessoa utilizando seu computador pode ser entendida pelo pensamento científico e clássico através de algumas perspectivas, como fatos biológicos que permitem a essa pessoa enxergar a tela do computador, relações sociais que direcionam os motivos pelos quais a pessoa está usando a máquina, entre outras perspectivas. Assim, para o pensamento científico tradicional a experiência dessa pessoa é dividida em várias coisas factíveis, aspectos e parcelas da realidade.

Entretanto, a experiência dessa pessoa não está dividida, ela ocorre misturando todos os aspectos simultaneamente. A partir disso é que desvelamos a necessidade de falarmos da geograficidade enquanto essa relação existencial entre pessoas e meio, essa relação se constitui nas experiências das pessoas, experiências estas que condensam tudo que faz parte do contexto que a pessoa está inserida.

Nesse sentido, a segunda questão levantada pela citação diz respeito à experiência e à geograficidade. Tal como indicado por Dardel (2015) há uma “visão” anterior ao saber, uma “visão” que é produzida na experiência concreta das pessoas e que a partir dela entendemos e organizamos nosso espaço vivido. Sobre esta questão, é válido elencarmos o que Tuan (1983) salienta: “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 (TUAN, 1983, p.9)”.

Dessa forma, vemos que há uma confirmação acerca do que Dardel (2015) apontou, ou seja, a experiência das pessoas em seus mundos é o que confere a noção da



realidade e dos significados dela. Ademais, Tuan (1983) nos traz algo além do que Dardel (2015) nos apontou, ou pelo menos, deixa mais explícito. Falamos aqui da experiência do/com/no mundo ocorrer apenas em função que somos um corpo, isto é, o mundo só se apresenta para nós a partir do nosso corpo.

Assim, vemos que o corpo não é apenas um veículo para a consciência, mas é o pedestal de nossas experiências do mundo (que como diria Merleau-Ponty (2018) é o solo de todas as significações e sentidos). É com o corpo que indicamos a distância, a direção e a localização, mas também, com ele que apreendemos e significamos o mundo que habitamos. Acerca dessa questão vejamos o que Tuan (1983) nos diz sobre a centralidade do corpo para a compreensão que fazemos do mundo e como organizamos o espaço vivido:

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” (TUAN, 1983, p.50)

A partir de Tuan (1983) percebemos que nosso entendimento do espaço se dá no nível no corpo e da consciência enquanto uma unidade existencial permanente. Vemos no trecho que o corpo humano é a base para definir as distâncias, as localizações e direções. Podemos ir um pouco mais além e arriscar dizer que o corpo é nossa ancoragem no mundo, com ele que nos posicionamos no mundo e perfazemos nossas experiências através dos contextos nos quais engendramos nossas posições e situações a partir de nossa intencionalidade.

Essa intencionalidade, para Merleau-Ponty (2018) opera diretamente no nível do corpo, inicialmente a intencionalidade pode ser entendida como uma “consciência de”, isto é, não existe uma consciência em nível abstrato, como toda consciência está intrinsecamente imbricada com o mundo e com o corpo, toda a consciência se direciona para alguma coisa.

Por exemplo, uma pessoa utilizando seu computador se intenciona para o teclado e o *mouse* e para determinados usos nos programas como jogos ou a escrita de um texto. Assim, a intencionalidade opera no nível do corpo e direciona a experiência, embora



não resume toda a experiência. Portanto compreendemos que a geograficidade e a experiência se relacionam com o corpo, porém, o que não falamos até o momento diz respeito ao ciberespaço. Como ele entra nesta discussão?

Em primeiro lugar, precisamos entender o que é o ciberespaço, para Lévy (2010, p. 94-95) o ciberespaço é: “eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto de sistemas eletrônicos de comunicação [...]”. Dessa forma, o ciberespaço é algo: 1) produzido pelo bojo sociedade-cultura; 2) que passa a integrar a experiência cotidiana das pessoas em diferentes esferas (trabalho, lazer, etc..).

Nesse sentido, Silva (2006) nos mostra que cada vez mais o ciberespaço está se integrando a uma vida “do lado de fora”, ou seja, a suposta fronteira entre virtual e real cada vez está se desmanchando em pleno ar, sendo assim, há uma forma de experienciar que mistura o “real” e o “virtual”. É a partir da condensação da experiência, da geograficidade e do ciberespaço que consideramos a noção de “geograficidade híbrida” como válida a partir da necessidade de deixar explícita a “mistura” entre real e virtual na experiência concreta de um jogador de Pokémon Go tal como apontado por Nunes e Costa (2021) ou , talvez, de um estudante da Educação à Distância.

Ainda acerca do ciberespaço é interessante pensa-lo a partir da perspectiva do usuário, isto é, a pessoa que acessa e traçar percursos a partir e na mediação eletrônica da comunicação. Para discutirmos isso talvez seja interessante elencar o que Bernardes e Sposito (2009) nos mostram acerca disso:

É por meio de imagens que os usuários “navegam” na Internet, relacionando-se com uma infinidade de imagens descontextualizadas – e seja, por coloca-las em relação uma com as outras ou por coloca-las em relação com as experiências derivadas de 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 esta relação se delinea novas formas de percepção e de interação com o mundo, interferindo diretamente na nossa capacidade de ler e representar o espaço [...] (BERNARDES; SPOSITO, 2009, p.25)

Vemos que os autores conectam a discussão sobre o ciberespaço com a noção de intencionalidade indicando que o usuário intenciona a determinados usos da mediação eletrônica, por isso a relação que fazemos com o movimento e navegamos nas redes possibilitadas pelo desenvolvimento de meios eletrônicos nas últimas décadas.



Entretanto, o que é mais relevante para essa discussão diz respeito ao fato que essas imagens que vemos (e ouvimos também) ao nos intencionarmos e constituirmos nossas experiências mediadas eletronicamente são organizadas de determinada maneira a partir da intencionalidade e perfazem a forma pela qual nos entendemos nesse ciberespaço, com quem nos relacionamos através dele, que tipo de conteúdos buscamos e como relacionamos isso às experiências fora dessa mediação eletrônica.

Tendo em vista isso, é possível dizer que a mediação eletrônica seja aquela feita em uma sala ou escritório com um computador ou aquela feita nas ruas de uma cidade com um telefone celular permite a conformação de espacialidades diversas e passam a ser englobadas na maneira como organizamos o espaço vivido, isto é, a mediação eletrônica se insere em nossa geografia.

Por isso que podemos falar tanto da prática de *Pokémon Go* nas ruas de uma cidade, mesclando a mediação eletrônica do jogo com o espaço urbano. E, também da Educação à Distância a partir da perspectiva das pessoas envolvidas no sentido de entender se ocorre a formação de espacialidade nessa modalidade educacional essencialmente pautada pela mediação eletrônica.

Sendo assim, o aporte teórico fenomenológico permite entender como o ciberespaço pode ser compreendido a partir do usuário e não como um espaço *per se* sem pessoas, grupos e intencionalidades. Nesse sentido é pertinente evidenciar a perspectiva de espaço geográfico que é possível visualizar a partir dessa discussão. Para isso, Christofolletti (1982) diz o seguinte:

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. (CHRISTOFOLETTI, 1982, p.22)

Nesse trecho vemos que o autor sistematiza o entendimento de espaço para a perspectiva fenomenológica da geografia, pensemos esse conceito a partir da discussão que propomos no presente texto. Imaginemos um jogador de *Pokémon Go* que está jogando nas ruas do Centro de sua cidade, ele está vinculado à meio eletrônico do jogo e



também atento às pessoas pelas quais passa, às elementos do espaço urbano que são representados no jogo como monumentos os prédios públicos, sua experiência mistura o espaço urbano com sentidos atribuídos em função da prática do jogo.

Assim, ele estabelece uma série de relações com o Centro de sua cidade, dá um significado para ele, mas é um significado que só faz sentido com e durante a prática do jogo, embora possa se misturar com experiências passadas. Dessa forma, ao jogar *Pokémon Go* ele conforma espacialidades no ato de jogar, perfaz trajetos e apreende a cidade através do jogo, isto é, existe um espaço do “aqui” e do “agora”, um espaço em situação. Mais a frente no texto aprofundaremos essa discussão e como ela possibilita compreender a prática do *Pokémon Go* e a modalidade da Educação à Distância na perspectiva do usuário que conforma espacialidades pelo fato que está com e no mundo.

METODOLOGIA

O presente trabalho busca traçar um debate entre duas pesquisas, tendo em vista isso é válido apontarmos quais as metodologias empregadas ou que se pretende empregar nas duas pesquisas. A pesquisa acerca do jogo *Pokémon Go* utilizou uma perspectiva fenomenológica como seu método, isso ocorreu em função de que o enfoque da pesquisa era a experiência do sujeito-jogador em sua prática de jogo.

Tal perspectiva foi operacionalizada através da auto-narrativa, isto é, o jogador inserido na prática do jogo narrava às situações em que se inseria, além de gravar a tela do seu *smartphone*. Assim, os resultados combinaram a transcrição da auto-narrativa com *prints* da tela no sentido de tornar mais nítida a narrativa e enfatizar a relação constante do “real” ou “material” com o “virtual”.

Já a pesquisa acerca da Educação à Distância continua com a perspectiva fenomenológica como base de sua metodologia, porém, para operacionalizá-la utilizaremos de dois instrumentos: o mapa mental e entrevistas não-estruturadas. Tais instrumentos vem no sentido de subsidiar o maior contato possível com o mundo de outros, isto é, não se trata mais de uma auto-narrativa do próprio autor da pesquisa, mas de compreender as experiências de outros.

Tendo em vista essa necessidade buscamos através dos mapas mentais compreender quais elementos as/os estudantes entendem como parte de sua experiência como estudantes universitários da Educação à Distância. Com as entrevistas não-



estruturadas procuramos adentrar nesses elementos e do mundo dessas/es estudantes e como significam essa experiência.

DISCUSSÕES

Tendo em vista a proposta do presente resumo, apresentaremos as discussões em dois momentos: o primeiro abordando a pesquisa acerca do jogo *Pokémon Go* e o segundo sobre como a discussão traçada até então contribui para pensarmos as experiências das/os estudantes da Educação à Distância.

A pesquisa sobre o *Pokémon Go* tem por base um jogo para *smartphones* que precisa ser praticado “do lado de fora”, isto é, a/o jogador/a precisa se deslocar ao longo de sua cidade ou mesmo no seu bairro para ter acesso aos elementos do jogo. Tendo em vista isso, a pesquisa se direcionou para descrever e discutir as experiências do jogador (e também autor da pesquisa) no espaço urbano de Santa Maria.

A partir do entendimento de que o ciberespaço e a experiência do jogador conformam uma geograficidade específica, se formou a noção já mencionada de “geograficidade híbrida” para enfatizar que a presença de um conjunto de significações e práticas que só são “reais” através da experiência concreta do jogador em contato permanente com duas formas de ser da realidade, o “real” ou “material” e o “virtual”.

Mas como chegamos a tal discussão? O *Pokémon Go* é um jogo para *smartphones* que surgiu em 2016 tendo por base toda uma franquia de entretenimento que envolve animações de origem japonesa (os animes) e outros jogos que começaram a ser produzidos na década de 1990. Contudo, o jogo de 2016 no lugar no estar inteiramente em consoles de *video games*, se transportou para o espaço urbano sendo assim os elementos do jogos como os *pokémons* (animais com características fantásticas como poderes de utilizar a eletricidade ou causar terremotos), os ginásios (locais nos quais os tutores dos *pokémons* após treiná-los competem pelo domínio do ginásio) e as *poképaradas* (locais nos quais os jogadores coletam itens necessários para capturar os *pokémons*).

Esses elementos não estão distribuídos ao caso no espaço urbano, na verdade eles são alocados em monumentos, paredes grafitadas, prédios públicos, templos religiosos, comumente o Centro das cidades com uma quantidade maior de elementos do jogo. Por exemplo, uma estátua de um colonizador português relevante para é

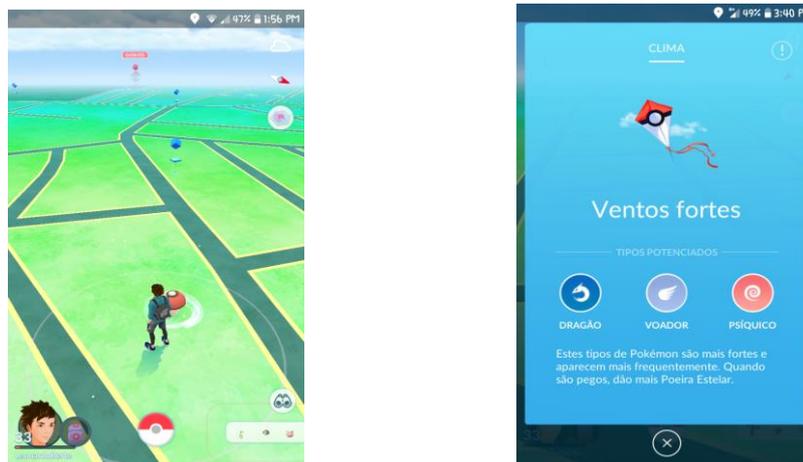


transformado no jogo em um ginásio no qual as/os jogadoras/es competem. Dessa forma, quando dizemos que *Pokémon GO* mistura em alguma medida elementos “reais” e “virtuais” talvez seja melhor dizer que o jogo possibilita outros significados (virtuais) para objetos (materiais) que só fazem sentido para a pessoa que joga ao estar efetuando a prática de *Pokémon Go*.

Dessa forma, o jogo possibilita formas de organizar o espaço urbano vivenciado pelo jogador, isto é, o jogador em função do jogo pode definir aquelas áreas mais interessantes para a prática do jogo, por exemplo, área mais periféricas em relação ao Centro da cidade podem ter poucos elementos considerados relevantes para o mecanismo do jogo para definir a distribuição de *poképaradas* e ginásios.

Observemos as imagens abaixo para compreendermos de maneira mais aprofundada essa relação do jogo para com o espaço urbano (Figura 1), na imagem da esquerda temos a maneira como o jogo se apresenta para a pessoa que joga, vejamos que o jogo remete diretamente ao local que a pessoa se encontra, o jogo já indica que é necessário se deslocar nesse espaço urbano para efetuar a prática do jogo, isto é, como Silva (2006) nos mostra é como se a cidade se transformasse no tabuleiro de jogo. Já na imagem da direita temos outro exemplo sobre o jogo apreende elementos do espaço geográfico para direcionar sua dinâmica.

Figura 1. As relações entre o jogo e o espaço geográfico



Fonte: NUNES, L.B.; COSTA, B.P. (2020)

O que vemos nas duas imagens é a maneira pela qual o jogo utiliza do espaço geográfico para pensar o jogo, seja na sua morfologia urbana (como ruas e elementos do jogo) ou mesmo aspectos como tempo meteorológico que direciona a maioria dos tipos de *pokémons* que aparecerão para as/os jogadoras/es. Nesse sentido, vemos que o jogo



está intrinsecamente imbricado na prática do usuário em ato, pois isso altera a quantidade dos elementos e quais elementos aparecem, os tipos de pokémons e dessa forma faz com que os usuários tenham diferentes experiências nas suas diferentes práticas de jogo.

Tendo como base esses apontamentos, vemos que assim como Bernardes e Sposito (2009) destacaram o que é chamado de ciberespaço permite formas diferentes de entender o espaço vivido e de como representá-lo e pensamos que isso traz aportes para pensar as interações e vivências que englobam a mediação eletrônica do ciberespaço.

Sendo assim, surgem algumas indicações em relação à pesquisa acerca da Educação à Distância: 1) Relação da experiência e ciberespaço; 2) possibilidade de outra expressão da geograficidade híbrida e 3) uma forma diferente de um “espaço universitário” se apresentar. Vejamos a primeira indicação acerca da relação entre experiência e ciberespaço, a Educação à Distância funciona em meio a diferentes ferramentas digitais: ambientes virtuais de aprendizagem, fóruns, grupos em redes sociais, reuniões por vídeo-chamada.

Dessa forma, existe uma implicação direta na experiência dos sujeitos participantes da Educação à Distância, isto é, o ciberespaço permeia toda a experiência dessa modalidade educacional. Entretanto, existem ou pelo menos existiam antes da pandemia da COVID-19 momentos de presencialidade, por exemplo, as atividades nos pólos, algumas aulas presenciais com professores, os estágios realizados.

Mas mesmo durante a pandemia da COVID-19, existe a conexão entre as pessoas que participam dos cursos na modalidade da Educação à Distância, elas participam do mesmo ambiente virtual de aprendizagem, integram aulas por vídeo-conferências juntas, talvez participem de grupos em redes sociais como o Whatsapp, conhecem sua instituição de ensino através de imagens na tela do computador como o logo da instituição e projetos que evidenciam o impacto da instituição em uma cidade ou Estado brasileiro.

Nesse ponto, é possível que ocorra a conformação de uma espacialidade baseada no pertencimento a essa instituição de ensino, saber que é vinculado a essa instituição, que contribui em certa medida para essa projeção territorial de atuação da instituição e que o ensino do qual participa é fortalecido por essa projeção e atuação da instituição. Assim, mesmo que a noção de pertencimento à instituição de ensino seja conformada



através do ciberespaço, ela é inteiramente real e atrelada às intencionalidades das/os estudantes para com sua própria formação e entendimento da instituição de ensino a qual estão vinculados.

É neste ponto que vemos a possibilidade da Educação à Distância ser uma expressão da “geograficidade híbrida” por combinar práticas socioespaciais no ciberespaço e fora dele, porém, inteiramente conectadas com ele e que se voltam para ele. Assim teríamos uma maneira de significar e organizar o espaço que combinaria ambas maneiras da realidade se apresentar. Ao mesmo tempo, podemos considerar que tendo em vista o fato que o ato de integrar a modalidade da Educação à Distância faz parte do cotidiano das pessoas, isto é, dos estudantes dessa modalidade, mesmo as interações que não integram o que é comumente referenciado como ‘material’ perfazem espacialidades tendo em vista o que trouxemos a partir de Chistofolletti (1982), ou seja, o espaço enquanto algo conformado na experiência através do ‘aqui’ e do ‘agora’.

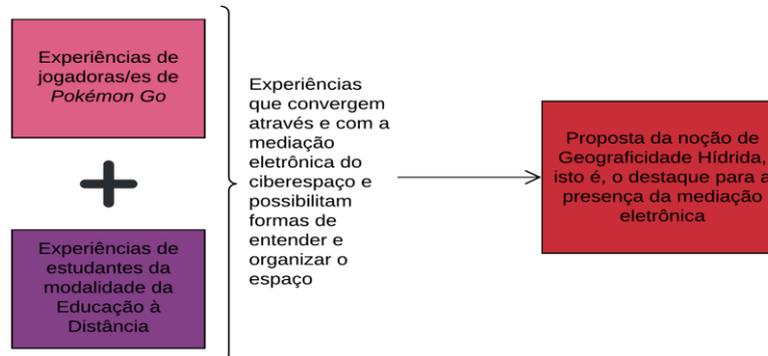
Por exemplo, uma estudante de um curso de licenciatura em História na modalidade EaD se conecta com seus colegas e professores em uma vídeo-conferência para apresentar um seminário que comumente seria apresentado no pólo, contudo em função da pandemia da *COVID-19* foi alterado para o formato *on-line*. Essa apresentação de seminário perfaz uma espacialidade, em função de diferentes razões, tais como o próprio ‘aqui’ e ‘agora’ das pessoas envolvidas, isto é, o espaço não é uma extensão geométrica ou mesmo algo produzido em materialidade e evidencia o espaço uma relação ou um meio de relações aqui e agora corroborando o que Merleau-Ponty (2018) e Christofolletti (1982) indicam acerca do espaço, uma relação constituída em ato. Por fim, se a ideia de que a Educação à Distância diz respeito a outras formas de práticas socioespaciais por incorporar com maior intensidade essa parcela do espaço geográfico que é o ciberespaço, podemos inferir que há uma experiência diferente de um “espaço universitário” por parte dessas/es estudantes. Isto é, dinâmicas pedagógicas diferentes, formas de interagir diferentes e outra maneira de compreender o fato de estar na universidade.

Pensemos no seguinte: um estudante de um curso de licenciatura na modalidade da Educação à Distância, não vai até o campus ou ao prédio da instituição ao qual está vinculado, mas participa do ambiente virtual de aprendizagem e de vídeo conferências com colegas e professoras/es, acompanha as redes sociais da instituição de ensino e participa de grupos com colegas. Talvez, tais atividades perfaçam o espaço universitário



desse estudante. Para sintetizar a presente discussão, vejamos o fluxograma abaixo (Figura 2):

Figura 2. Uma breve síntese da discussão



Fonte: Produção do autor (2021)

Na figura 2 vemos que o fluxograma visa resumir o que foi discutido até então, inicialmente apresenta os dois grupos de experiências que apresentamos: a prática de *Pokémon Go* e a inserção na modalidade da Educação à Distância. Esses dois grupos de experiências estão cada uma a sua maneira estão intrinsecamente vinculados à mediação eletrônica perfazendo uma geograficidade, isto é, uma condição existencial em relação ao espaço que engloba a mediação eletrônica do ciberespaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão proposta no presente texto tinha como intuito conectar os conceitos de geograficidade e experiência ambos de base fenomenológica com o conceito de ciberespaço para traçar alguns apontamentos que contribuam para pesquisas acerca do jogo para *smartphones Pokémon Go* e para estudos voltados para a modalidade da Educação à Distância.

Dessa forma, articulamos os conceitos-base da discussão tal como a geograficidade e o ciberespaço no sentido de pensá-los a partir da perspectiva das pessoas que utilizam o ciberespaço seja para fins educacionais ou para o lazer. Assim, foi possível entender que existem indicativos de que ao utilizarmos a mediação eletrônica para diferentes tarefas e atividades do cotidiano passamos a possibilitar a conformação de espacialidades permeadas pela tecnologia, mas que não se limitam a ela, a mediação eletrônica não é um fim das espacialidades, mas um meio para a



conformação de novas espacialidades que perfazem outras formas de geografidades enquanto a relação primordial dos seres humanos com o espaço e com a Terra.

REFERÊNCIAS

BERNARDES, A.H. SPOSITO, E. Internet, Ser e Espaço: Pressupostos de Fenomenologia-ontológica estrutural. **Revista Formação**, v. 1, n. 16, P. 17-27, 2009.

CHRISTOFOLETTI, A. As perspectivas dos estudos geográficos. In: . **Perspectivas da Geografia**. São Paulo: Difel, 1982.

DARDEL, E. **O homem e a Terra**: natureza da realidade geográfica. São Paulo: Perspectiva, 2015.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3 ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da Percepção**. 5 ed. São Paulo: WMF, 2018.

NUNES, L.B. COSTA, B.P. Uma experiência no espaço híbrido: Pokémon Go como um objeto de pesquisa na Geografia. **Geograficidade**, V.11, N.1, P. 63-80, 2021.

SILVA, A. 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.

TUAN, Y.F. **Espaço e lugar**: a perspectiva da experiência. São Paulo: DIFEL, 1983.