

MEDIAÇÕES CULTURAIS E PEDAGOGIAS DA CULTURA POP NO UNIVERSO POKÉMON

Luis Otávio Vilela DA CRUZ, UFSCAR/São Carlos¹
Fernanda CASTILHO, FATEC/Barueri²

Resumo: A pesquisa investiga *Pokémon* como franquia transmídia que promove traduções culturais globais para além da região fictícia britânica de Galar. À luz das pedagogias da cultura pop, analisa-se como símbolos, personagens e criaturas reconfiguram tradições, imaginários e paisagens, colocando em circulação referências culturais reconhecíveis em diferentes contextos. Compreende-se a obra como um ecossistema de aprendizagem informal e como espaço de mediação, no qual jovens mobilizam repertórios culturais, leitura multimodal e comparação intercultural ao interpretar mapas, nomes, designs e narrativas. A partir de casos exemplares, como o Pokémon Stonjourner, associado a referências megalíticas, discute-se a convergência entre entretenimento e cultura, evidenciando processos de resignificação que atravessam práticas de fãs, debates online e experiências cotidianas. Argumenta-se, por fim, que o universo *Pokémon* funciona como ambiente pedagógico ampliado, no qual a participação e a circulação paratextual contribuem para a produção social de sentidos e para a aprendizagem orientada por interesse.

Palavras-chave: Cultura pop; Mediações culturais; Transmídia.

Abstract: This research investigates *Pokémon* as a transmedia franchise that promotes global cultural translations beyond the fictional British-inspired region of Galar. Drawing on pop culture pedagogies, it examines how symbols, characters, and creatures reconfigure traditions, imaginaries, and landscapes, circulating culturally recognizable references across different contexts. The franchise is approached as an informal learning ecosystem and a space of mediation in which young audiences mobilize cultural repertoires, multimodal reading, and intercultural comparison when interpreting maps, names, designs, and narratives. Through illustrative case, such as Stonjourner, associated with megalithic references, the study discusses the convergence of entertainment and culture, highlighting processes of resignification that cut across fan practices, online discussions, and everyday experiences. Finally, it argues that the *Pokémon* universe operates as an expanded pedagogical environment, where participation and paratextual circulation contribute to the social production of meanings and to interest-driven learning.

Keywords: Pop culture; Cultural mediations; Transmedia.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o entretenimento deixou de ser periférico na formação cultural de crianças, adolescentes e jovens e passou a integrar rotinas de socialização e produção de sentidos. Nesse cenário, franquias transmídia articulam múltiplas plataformas e conteúdos gerados por fãs, reorganizando modos de consumir e aprender fora da escola, em dinâmicas associadas à cultura da convergência e à participação ativa

¹ Mestrando em Produção de Conteúdo Multiplataforma (UFSCar); bacharel em Direito (PUC Minas). Pesquisador NEPEDILIS e POP.EDUCA. Professor e educador popular; consultor jurídico em compliance preventivo. luisvilelajuridico@outlook.com

² Pós-doutora ECA/USP (CNPq); doutora e mestre em Comunicação (Univ. Coimbra/Capes). Professora e pesquisadora no CEETEPS e convidada na UFSCar.

dos públicos (Jenkins, 2006; Jenkins, 1992). Entre elas, *Pokémon* se destaca pela capilaridade global e pela capacidade de traduzir referências culturais em criaturas e cenários; em *Sword & Shield*, situado em **Galar** (inspirada na Grã-Bretanha), essas traduções se intensificam ao transpor monumentos, tradições, imaginários e paisagens para o design e o *worldbuilding* (Nintendo, 2019), com circulação e ressignificação em redes sociais, wikis, vídeos e fóruns.



Figura 1 – *Pokémon Sword & Pokémon Shield: The Official Galar Region Pokédex*: capa do guia e pôster com o mapa da região de Galar (inspirada no Reino Unido).

Fonte: Bulbagarden Archives (s.d.). Disponível em:

https://archives.bulbagarden.net/media/upload/thumb/2/20/Prima_Pok%C3%A9mon_Sword_and_Shield_Pok%C3%A9dex.jpg/1200px-Prima_Pok%C3%A9mon_Sword_and_Shield_Pok%C3%A9dex.jpg.

Acesso em: 1 fev. 2026.

O estudo parte do entendimento de que *Pokémon* pode ser analisado como espaço de mediação, no qual sentidos culturais são negociados entre indústrias culturais, textos midiáticos, tecnologias e práticas cotidianas (Martín-Barbero, 2008). Nessa perspectiva, a recepção não é efeito direto do conteúdo: mobiliza competências e vínculos socioculturais e faz emergir aprendizagens informais orientadas por interesse e trocas entre pares, próximas a um ecossistema de aprendizagem sustentado pelo uso social da mídia (Gómez, 2005).

Esse processo se explicita nas práticas de fãs, marcadas por leitura de pistas visuais, comparação de mitos e debate sobre inspirações históricas e geográficas, com

curadoria de fontes, traduções e explicações multimodais. Tais ações confirmam o fandom como campo produtivo de apropriação e construção de interpretações e sociabilidades (Jenkins, 1992), além de evidenciarem pedagogias da cultura pop, isto é, modos de aprender com e através da cultura popular (Maudlin; Sandlin, 2015).

Diante disso, o objetivo geral é analisar como o universo *Pokémon* opera mediações culturais e pedagogias da cultura pop por traduções e ressignificações de referências culturais, considerando sua circulação global e as leituras de fãs. Especificamente, busca-se: (a) discutir *Pokémon* como franquia transmídia e ecossistema de aprendizagem informal; (b) examinar a conversão de referências culturais em design de criaturas e cenários; e (c) observar, em casos selecionados, como comunidades atribuem sentido por leitura multimodal e comparação intercultural. O recorte centra-se em Stonjourner, associado a imaginários megalíticos como Stonehenge, articulando mediações (Martín-Barbero, 2008), estudos de fãs (Jenkins, 1992) e pedagogias da cultura pop (Maudlin; Sandlin, 2015), além do caráter convergente da franquia (Jenkins, 2006).

MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa adota abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo-interpretativo, adequada à análise de sentidos, usos e apropriações culturais em produtos midiáticos e em suas circulações sociotécnicas (Gil, 2019). O ponto de partida compreende franquias de entretenimento como espaços de mediação, nos quais significados são negociados entre indústria cultural, linguagens, tecnologias e práticas cotidianas (Martín-Barbero, 2008). Nesse enquadramento, *Pokémon* é tratado como ecossistema transmídia que ativa aprendizagens informais e repertórios interpretativos em processos de recepção e participação (Gómez, 2005; Jenkins, 1992), em diálogo com as pedagogias da cultura pop (Maudlin; Sandlin, 2015).

O corpus reúne: (i) os jogos *Pokémon Sword* e *Pokémon Shield* (Nintendo, 2019), com recorte em Galar e em elementos de *worldbuilding* associados a referências culturais; (ii) o paratexto editorial *Pokémon Sword & Pokémon Shield: The Official Galar Region Pokédex*, incluindo a arte do mapa/pôster (The Pokémon Company International, 2020), utilizada como suporte iconográfico (Figura 1); e (iii) dois vídeos do YouTube como fontes secundárias para contextualização e triangulação interpretativa, analisados por

transcrições integrais para garantir rastreabilidade e citação por trecho (YouTube, 2020a; YouTube, 2020b). Os procedimentos envolveram mapeamento de objetos e cenas relevantes (criaturas, topônimos, arquitetura, paisagens, itens e práticas sociais), registro descritivo e seleção de exemplos com maior densidade de marcações culturais, além de extração de unidades de sentido nas transcrições, priorizando conexões a referências históricas, geográficas e linguísticas.

A análise articulou leitura multimodal e análise de conteúdo temática. A leitura multimodal orientou a interpretação de como forma, composição e atributos visuais operam como pistas de reconhecimento cultural e de tradução/estilização no design de criaturas e cenários (Kress; van Leeuwen, 2006). Em paralelo, a análise de conteúdo guiou a codificação de temas e operações de sentido, com categorias dedutivas (mediações, participação de fãs e pedagogias da cultura pop) e categorias indutivas emergentes do corpus (Bardin, 2016). Reconhece-se, por fim, que o recorte privilegia profundidade interpretativa, sem pretensão de generalização estatística, permanecendo aberto à ampliação com novos casos e materiais de práticas de fãs (Jenkins, 1992; Martín-Barbero, 2008).

REFERENCIAL TEÓRICO

1. Comunicação

Compreender *Pokémon* como fenômeno cultural contemporâneo implica tratá-lo menos como “obra isolada” e mais como um arranjo comunicacional que articula indústria, tecnologias, circulação de conteúdos e práticas cotidianas. Nessa chave, a perspectiva das mediações desloca o foco de efeitos diretos para os processos de produção, negociação e apropriação de sentidos em contextos sociais concretos, evidenciando continuidades entre consumo cultural, identidades, rotinas familiares, escolarização e sociabilidades juvenis (Martín-Barbero, 2008).

Essa abordagem se vincula aos estudos de recepção, que reconhecem o público como agente interpretativo e situam a recepção como problema educativo, pois envolve aprendizagens distribuídas no cotidiano e atravessadas por interpretação e comparação em torno de produtos midiáticos (Gómez, 2005). Em franquias transmídia, a significação se completa no uso social: fóruns, wikis, vídeos explicativos e redes sociais operam como

infraestruturas de leitura, repertório e validação coletiva, intensificadas pela convergência e pela cultura participativa (Jenkins, 2006).

Nos estudos de fãs, a apropriação é constitutiva: sujeitos reelaboram narrativas e símbolos para produzir pertencimento, disputar interpretações e criar valor cultural (Jenkins, 1992), o que em *Pokémon* se manifesta em leituras por “pistas” (nomes, design, *lore*, mapas e inspirações), frequentemente colaborativas e interculturais. Esse enquadramento é reforçado por abordagens sobre a construção mediada da realidade, que situam a mídia como condição estrutural organizada por dispositivos, plataformas e rotinas comunicacionais (Couldry; Hepp, 2017), e por Silverstone (1999), ao enfatizar relações entre representação, experiência e ética da vida cotidiana; nesse quadro, o modelo de codificação/decodificação explica variações interpretativas como evidência de mediações em funcionamento (Hall, 1980; Martín-Barbero, 2008).

2. Educação

A segunda âncora do referencial está na Educação, sobretudo em abordagens que reconhecem aprendizagens fora da escola e em contato com cultura midiática. A mídia-educação sustenta que mídia e formação não se reduzem ao uso instrumental de tecnologias, pois envolvem leitura crítica, compreensão de linguagens e participação em ecologias comunicacionais (Belloni, 2001; Bévort; Belloni, 2009). Em *Pokémon*, isso permite compreender práticas de lazer, comparar inspirações culturais, interpretar nomes e designs, mapear referências e discutir fontes, como formas de letramento midiático e cultural.

Buckingham (2003) reforça essa dimensão ao situar a educação midiática no encontro entre cultura contemporânea, aprendizagem e cidadania cultural, deslocando o foco da oposição “cultura alta”/“cultura de massa” para competências de operar linguagens, identificar enquadramentos e reconhecer modos de produção de sentido. Esse movimento se aproxima das pedagogias da cultura pop, que compreendem a cultura popular como espaço pedagógico no qual se aprende por práticas interpretativas, afetos, identidades e negociações; em *Pokémon*, a coleta, classificação e comparação de sinais culturais estruturam uma alfabetização que combina imaginação, reconhecimento e argumentação (Maudlin; Sandlin, 2015).

A ponte entre educação e comunicação se consolida quando se considera que, em redes participativas, o aprendizado tende a ocorrer por colaboração, circulação e mentoria informal, com negociação constante do que conta como evidência (Jenkins et al., 2009). O debate se aprofunda com perspectivas críticas: a alfabetização midiática crítica relaciona mídia, poder e democracia, tornando visíveis escolhas de representação e hegemonia (Kellner; Share, 2007), enquanto Giroux (1999) ressalta as pedagogias públicas produzidas por corporações; no campo brasileiro, a educomunicação conecta formação, participação e autoria (Soares, 2011) e dialoga com a intersecção comunicação–educação (Citelli, 2002) e com a centralidade do diálogo e da leitura do mundo (Freire, 2013). Por fim, como o objeto envolve imagens, mapas e design, a análise demanda instrumentos para leitura visual (Kress; van Leeuwen, 2006) e metodologias para pesquisa com materiais visuais (Rose, 2016).

3. Geografia

A terceira vertente do referencial situa o problema em termos **espaciais**: Galar, inspirada na Grã-Bretanha, opera como “mapa narrativo” que condensa paisagens, símbolos e imaginários nacionais em formas estilizadas. A geografia cultural permite compreender como lugares e paisagens são produzidos simbolicamente, funcionando como linguagem e memória social (Claval, 2007; Corrêa; Rosendahl, 2011). Em *Pokémon*, o espaço não é mero cenário: organiza deslocamentos, encontros, práticas e hierarquias, produzindo experiência de lugar mediada por regras do jogo e repertórios culturais.

A leitura da paisagem como forma simbólica pode ser aprofundada por Cosgrove (1998) e pela iconografia da paisagem (Cosgrove; Daniels, 1988), ao tratarem mapa e *worldbuilding* como representações seletivas, ordenadas por regimes de visibilidade. Essa dimensão cartográfica se fortalece com Harley (2001), para quem mapas são discursos situados atravessados por poder e convenções de representação; em Galar, o mapa funciona como navegação, peça promocional e síntese identitária do mundo ficcional, permitindo indagar que “Reino Unido” é comunicado e como o desenho territorial simplifica e traduz narrativas culturais em produtos globais.

Além disso, a geografia da comunicação aproxima diretamente Geografia e Comunicação ao tratar mídia e comunicação como práticas produtoras de espacialidades

(Adams, 2009) e ao evidenciar a coprodução entre circulação e território (Falkheimer; Jansson, 2006). Essa dinâmica dialoga com concepções de espaço como categoria social (Santos, 2006), relacional e em devir (Massey, 2005) e multiterritorial (Haesbaert, 2004), além da dimensão experiencial do lugar (Tuan, 1983) e das comunidades imaginadas (Anderson, 2006); para evitar essencialismos, Canclini (2019) ajuda a compreender hibridizações e recontextualizações, visíveis quando signos de Galar são reapropriados e reancorados em repertórios diversos, em leituras negociadas (Hall, 1980).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados baseiam-se nos jogos *Pokémon Sword/Shield* (Nintendo, 2019), no *The Official Galar Region Pokédex* com materiais iconográficos (Figuras 1 e 2) (The Pokémon Company International, 2020) e em registros do fandom (Bulbapedia e Pokémon Wiki) como fontes primárias; vídeos do YouTube foram usados apenas como apoio secundário (YouTube, 2020a; YouTube, 2020b). O conjunto mostra que Galar traduz referências do Reino Unido em signos espaciais, visuais e linguísticos, produzindo sentido na articulação entre texto, paratextos e circulação (Martín-Barbero, 2008; Jenkins, 1992; Jenkins, 2006) e reforçando *Pokémon* como ecossistema de aprendizagem informal por pistas culturais, comparação intercultural e leitura multimodal, discutido nos recortes de Galar e Stonjourner (Figura 3) (Gómez, 2005; Maudlin; Sandlin, 2015; Kress; van Leeuwen, 2006).

1. Galar



Figura 2 – Mapa da região de Galar (*Pokémon Sword* e *Pokémon Shield*).

Fonte: Pokémon Wiki (Fandom), 2022. Disponível em:

https://static.wikia.nocookie.net/pokemon/images/a/a4/Galar_map.png/revision/latest?cb=20221129115726. Acesso em: 3 mar. 2026.

A evidência primária (jogo, guia e registros sistematizados na Bulbapedia e na Pokémon Wiki) indica que Galar foi concebida como região inspirada no Reino Unido (Grã-Bretanha) e que sua configuração espacial mobiliza uma tradução territorial: a massa de terra aparece “girada” em relação ao referente, deslocando a leitura de “representação fiel” para “construção simbólica”. Em vez de reproduzir o mapa empírico, o jogo reorganiza espacialidades para a narrativa e a experiência lúdica, compondo um “Reino Unido jogável” sustentado pela coerência semiótica (Claval, 2007; Corrêa; Rosendahl, 2011).

Nesse processo, o mapa e os paratextos visuais (como a arte editorial do guia/pôster) reforçam o espaço como discurso: mais que orientar, o mapa sintetiza uma narrativa territorial de capitais, eixos de circulação, zonas rurais e polos urbanos, explicitando hierarquias internas (Harley, 2001; Cosgrove, 1998). As descrições do verbete de Galar (Bulbapedia, s.d.) também enfatizam uma ambientação ligada ao espetáculo esportivo e à ascensão competitiva, aproximando o percurso do jogador de

arenas e eventos, o que ajuda a compreender as batalhas como espetáculo e como visibilização de valores pelo entretenimento (Silverstone, 1999; Couldry; Hepp, 2017).

Por fim, a “britanidade” de Galar não se reduz a monumentos: ela aparece como infraestrutura cultural. O verbete de Galar (Bulbapedia, s.d.) reúne indícios de uma estética associada à industrialização, perceptível em arquiteturas urbanas e referências “a vapor” atribuídas a certos Pokémon, sugerindo um *worldbuilding* em camadas (paisagens, história material/industrial e signos de circulação ampla). Assim, o espaço do jogo emerge do encontro entre técnica, tempo e formas de vida (Santos, 2006), articulando a técnica “do mundo” (ferrovias, fábricas, estádios) e a técnica “do jogo” (mecânicas, rotas e mobilidade), que condiciona experiência, percepção e memória do lugar (Tuan, 1983).

2. Stonjourner



Figura 3 – Stonjourner: Pokémon inspirado em formações megalíticas como Stonehenge.

Fonte: Bulbagarden Archives (s.d.). Disponível em: <https://archives.bulbagarden.net/wiki/File:0874Stonjourner.png>. Acesso em: 3 mar. 2026.

O caso de Stonjourner explicita, com clareza, a tradução cultural observada em Galar. Em registros de referência do fandom, o Pokémon (tipo Pedra, Geração VIII) é descrito como semelhante a Stonehenge, com morfologia (sobretudo as “pernas”) associada a pedras erguidas vinculadas a Turffield (Bulbapedia, s.d.). Essa conexão o insere no regime da paisagem simbólica, em que Stonehenge circula globalmente como

ícone recontextualizado e, muitas vezes, reduzido a emblema visual (Cosgrove; Daniels, 1988).

A mesma fonte registra traços comportamentais que acionam um imaginário “solar”: Stonjourner observa o curso do sol e, uma vez por ano, grupos formam um círculo espaçado sem motivo explicitado, alimentando teorias sobre posição solar e “energia da terra”; a entrada de Pokédex em *Sword* associa o Pokémon a pradarias, ao acompanhamento do sol e a movimentos de pernas (“chutes”) (Bulbapedia, s.d.). Ainda que o jogo não nomeie “solstício” ou “ritual”, a articulação entre forma, espaço, temporalidade e referência solar produz um conjunto multimodal que favorece inferências culturais, a ser tratado como efeito de sentido e não como prova de intenção autoral (Kress; van Leeuwen, 2006).

Como mecanismo de pedagogias da cultura pop, o caso mostra como pistas semióticas permitem à comunidade estabilizar leituras que circulam como “atalhos” interpretativos, ampliando acesso, mas podendo simplificar o referente (Maudlin; Sandlin, 2015; Jenkins, 1992). Aqui, o vídeo opera apenas como fonte secundária de recepção ao reiterar a associação já difundida em fontes primárias/enciclopédicas do fandom (YouTube, 2020b, on-line, tradução nossa).

Sob a ótica da geografia cultural e da comunicação, Stonjourner evidencia a reterritorialização de patrimônios quando um monumento fixo se torna entidade móvel e capturável, funcionando como “recurso” do mundo ficcional e como dispositivo de cartografia cultural (Harley, 2001). A mediação se organiza por camadas (design, ancoragem topográfica, paratextos e recepção discursiva), com sentidos produzidos na circulação (Martín-Barbero, 2008; Couldry; Hepp, 2017). Essa circulação tem implicações educacionais: ao conectar forma e referência, comentadores realizam uma “tradução pedagógica” que pode ativar curiosidade e busca de informação em ecologias participativas (Jenkins et al., 2009), exigindo, contudo, checagem de inferências quando apresentadas como fato (Kellner; Share, 2007); em síntese, Stonjourner opera como condensador semiótico que abre vias de aprendizagem informal sobre patrimônio, paisagem e tradução cultural (Maudlin; Sandlin, 2015; Gómez, 2005; Jenkins, 1992).

CONCLUSÃO

Os resultados confirmam que *Pokémon Sword & Shield* organiza Galar como dispositivo de mediação cultural, traduzindo signos do Reino Unido em uma geografia ficcional globalmente legível, sem mimese cartográfica estrita. Ao articular contorno territorial, toponímia, estética urbano-industrial e encenação esportiva, o jogo produz uma “paisagem comunicacional” que orienta a experiência do jogador e favorece leituras comparativas entre mundo empírico e mundo do jogo (Martín-Barbero, 2008; Harley, 2001; Cosgrove, 1998). Com isso, o objetivo geral foi atendido ao evidenciar que a “britanidade” emerge do *worldbuilding* e se estabiliza em circuitos paratextuais (guia, mapas e wikis), enquanto os vídeos permanecem como apoio secundário para documentar recepções.

No plano da Educação, os achados indicam que o ecossistema de *Pokémon* sustenta aprendizagens informais ancoradas em interesse, pertencimento e participação. A identificação de referências linguísticas, históricas e espaciais, o uso de mapas e descrições de Pokédex e a circulação de explicações no fandom configuram práticas de leitura multimodal e comparação intercultural alinhadas às pedagogias da cultura pop e à cultura participativa (Maudlin; Sandlin, 2015; Jenkins, 1992; Jenkins, 2006; Jenkins et al., 2009), explicitando “como” se aprende com o entretenimento: por mediações que ativam repertórios, instigam interpretações e promovem curadoria colaborativa de sentidos (Gómez, 2005; Kress; van Leeuwen, 2006).

O caso de Stonjourner reforça esse argumento ao mostrar uma resignificação concentrada: Stonehenge é convertido em criatura jogável, com descrição que aciona imaginários solar-ritualizados e ancoragem territorial em Galar. O exemplo evidencia como referências se condensam em signos de alta legibilidade, úteis para discutir paisagem, patrimônio e memória cultural (Cosgrove; Daniels, 1988), mas também explicita um limite: leituras estabilizadas facilitam a circulação e o aprendizado por pistas, podendo simplificar o referente e exigindo checagem quando interpretações são tomadas como fato (Kellner; Share, 2007).

As limitações decorrem do recorte qualitativo e ilustrativo (Galar e um caso exemplar), que restringe generalizações, e do uso de wikis como fontes primárias de sistematização, exigindo triangulação quando se demanda precisão histórica/linguística/arqueológica. Como encaminhamentos, recomenda-se comparar Galar a outras regiões inspiradas em territórios reais, ampliar a análise de práticas de fãs

com amostragem sistemática em plataformas específicas e testar aplicações pedagógicas formais com protocolos de avaliação. Em síntese, o estudo reafirma que, em *Pokémon*, entretenimento e educação se articulam por mediações culturais, tornando o jogo um espaço produtivo de interpretação, comparação e aprendizagem socialmente partilhada.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Paul C. **Geographies of media and communication: a critical introduction**. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.

ANDERSON, Benedict. **Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism**. Rev. ed. London: Verso, 2006.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302009000400008>. Acesso em: 05 fev. 2026.

BUCKINGHAM, David. **Media education: literacy, learning and contemporary culture**. Cambridge: Polity Press, 2003.

BULBAGARDEN ARCHIVES. **Prima Pokémon Sword and Shield Pokédex**. [Imagem]. [S. l.: s. n.], s.d. Disponível em: https://archives.bulbagarden.net/media/upload/thumb/2/20/Prima_Pok%C3%A9mon_Sword_and_Shield_Pok%C3%A9dex.jpg/1200px-Prima_Pok%C3%A9mon_Sword_and_Shield_Pok%C3%A9dex.jpg. Acesso em: 01 fev. 2026.

BULBAGARDEN ARCHIVES. **Stonjourner**. [Imagem]. [S. l.: s. n.], s.d. Disponível em: <https://archives.bulbagarden.net/wiki/File:0874Stonjourner.png>. Acesso em: 03 mar. 2026.

BULBAPEDIA. **Galar**. [S. l.: s. n.], s.d. Disponível em: <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Galar>. Acesso em: 14 fev. 2026.

BULBAPEDIA. **Stonjourner (Pokémon)**. [S. l.: s. n.], s.d. Disponível em: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Stonjourner_%28Pok%C3%A9mon%29. Acesso em: 27 fev. 2026.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: EdUSP, 2019.

CITELLI, Adilson. **Comunicação e educação: a linguagem em movimento.** 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2002.

CLAVAL, Paul. **A geografia cultural.** 3. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2007.

CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (org.). **Introdução à geografia cultural.** 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

COSGROVE, Denis E. **Social formation and symbolic landscape.** 2. ed. Madison: University of Wisconsin Press, 1998.

COSGROVE, Denis; DANIELS, Stephen (ed.). **The iconography of landscape: essays on the symbolic representation, design and use of past environments.** Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

COULDRY, Nick; HEPP, Andreas. **The mediated construction of reality.** Cambridge: Polity Press, 2017.

FALKHEIMER, Jesper; JANSSON, André (ed.). **Geographies of communication: the spatial turn in media studies.** Göteborg: Nordicom, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GIROUX, Henry A. **The mouse that roared: Disney and the end of innocence.** Lanham: Rowman & Littlefield, 1999.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

HALL, Stuart. Encoding/decoding. In: HALL, Stuart *et al.* (ed.). **Culture, media, language: working papers in cultural studies, 1972-79.** London: Hutchinson, 1980. p. 128-138. Disponível em: https://spkb.blot.im/_readings/EncodingDecoding_HALL_1980.pdf. Acesso em: 01 mar. 2026.

HARLEY, J. B. **The new nature of maps: essays in the history of cartography.** Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

JENKINS, Henry. **Textual poachers: television fans and participatory culture.** New York: Routledge, 1992.

JENKINS, Henry. **Convergence culture**: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006.

JENKINS, Henry *et al.* **Confronting the challenges of participatory culture**: media education for the 21st century. Chicago: The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation, 2009.

KELLNER, Douglas; SHARE, Jeff. Critical media literacy: crucial policy choices for a twenty-first-century democracy. **Policy Futures in Education**, v. 5, n. 1, p. 59-69, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.2304/pfie.2007.5.1.59>. Acesso em: 10 fev. 2026.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images**: the grammar of visual design. 2. ed. London: Routledge, 2006.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

MASSEY, Doreen. **For space**. London: SAGE Publications, 2005.

MAUDLIN, Julie Garlen; SANDLIN, Jennifer A. Pop culture pedagogies: process and praxis. **Educational Studies**, v. 51, n. 5, p. 368-384, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/00131946.2015.1075992>. Acesso em: 26 fev. 2026.

NINTENDO. **Pokémon Sword**. Kyoto: Nintendo, 2019. 1 jogo eletrônico. Nintendo Switch. Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/pokemon-sword-switch/>. Acesso em: 03 fev. 2026.

NINTENDO. **Pokémon Shield**. Kyoto: Nintendo, 2019. 1 jogo eletrônico. Nintendo Switch. Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/pokemon-shield-switch/>. Acesso em: 12 fev. 2026.

GÓMEZ, Guillermo Orozco. Mídia, recepção e educação. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 26, p. 16-23, abr. 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2005.26.3298>. Acesso em: 28 fev. 2026.

POKÉMON COMPANY INTERNATIONAL, The. **Pokémon Sword & Pokémon Shield**: the official Galar region Pokédex. [S. l.]: The Pokémon Company International; Prima Games, 2020. Disponível em: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_Sword_%26_Pok%C3%A9mon_Shield%3A_The_Official_Galar_Region_Pok%C3%A9dex. Acesso em: 05 fev. 2026.

POKÉMON WIKI (Fandom). **Galar**. [S. l.: s. n.], s.d. Disponível em: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Galar>. Acesso em: 18 fev. 2026.

POKÉMON WIKI (Fandom). **Mapa de Galar**. [Arquivo]. [S. l.: s. n.], 2022.

Disponível em:

https://static.wikia.nocookie.net/pokemon/images/a/a4/Galar_map.png/revision/latest?cb=20221129115726. Acesso em: 03 mar. 2026.

ROSE, Gillian. **Visual methodologies: an introduction to researching with visual materials**. 4. ed. London: SAGE, 2016.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. 4. ed. São Paulo: EdUSP, 2006.

SILVERSTONE, Roger. **Why study the media?** London: SAGE Publications, 1999.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio**. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 2011.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência**. São Paulo: DIFEL, 1983.

YOUTUBE. **How similar is Galar to the UK? | Discussion**. [Vídeo]. YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P41e91APCx0>. Acesso em: 15 fev. 2026.

YOUTUBE. **The Wonderfully British Names Of Pokémon Sword & Shield**.

[Vídeo]. YouTube, 2020. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=t3T5w1C-qzc>. Acesso em: 02 mar. 2026.