



Raquel Gonçalves Salgado

SER CRIANÇA E HERÓI NO JOGO E NA VIDA:

A infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados

Tese de Doutorado

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Psicologia Clínica da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Psicologia.

Orientadora: Prof^a Solange Jobim e Souza

Rio de Janeiro
Fevereiro de 2005



Raquel Gonçalves Salgado

Ser Criança e Herói no Jogo e na Vida:

A infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Psicologia Clínica do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Profª Solange Jobim e Souza

Orientadora

Departamento de Psicologia – PUC-Rio

Profª Sonia Kramer

Departamento de Educação – PUC-Rio

Profª Rosália Maria Duarte

Departamento de Educação – PUC- Rio

Profª Lucia Rabello de Castro

Departamento de Psicologia – UFRJ

Profª Ana Luiza B. Smolka

Psicologia Educacional – UNICAMP

Prof. Paulo Fernando C. de Andrade

Coordenador Setorial de Pós-Graduação
e Pesquisa do Centro de Teologia e Ciências
Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 23 de fevereiro de 2005.

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Raquel Gonçalves Salgado

Graduou-se em Bacharelado, Formação de Psicólogo e Licenciatura Plena em Psicologia na Universidade Federal do Rio de Janeiro em 1992. Concluiu o Curso de Especialização em Alfabetização na Universidade Federal de Mato Grosso/Rondonópolis em 1997. Obteve o título de Mestre em Educação Brasileira pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro em 1996. É professora de Psicologia da Educação do Departamento de Educação, do Instituto de Ciências Humanas e Sociais, da Universidade Federal de Mato Grosso, do *Campus* de Rondonópolis, desde 1993.

Ficha Catalográfica

Salgado, Raquel Gonçalves

Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados / Raquel Gonçalves Salgado; orientadora: Solange Jobim e Souza. – Rio de Janeiro: PUC-Rio, Departamento de Psicologia, 2005.

245 fls.: il.; 30 cm

Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Psicologia.

Inclui referências bibliográficas.

1. Psicologia – Teses. 2. Infância. 3. Cultura lúdica. 4. Brincar 5. Desenhos animados I. Souza, Solange Jobim e. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Psicologia. III. Título.

CDD: 150

Ao meu querido Daniel, fonte inspiradora deste trabalho,
por sua existência que a cada dia me renova e
convida a embrenhar-me nos enigmas da infância.

Às crianças, heróis e heroínas dessa jornada,
por suas experiências, saberes, fantasias e histórias,
que transformaram a pesquisa em um diálogo de
permanentes desafios e inesquecíveis aventuras.

Aos meus pais, Nilda e Renato,
por serem meu porto-seguro, energia viva que me dá
apoio, força e coragem para acreditar em meus
sonhos e realizá-los.

Ao Miguel, meu companheiro,
por compartilhar comigo a vida e traduzir essa
trajetória em solidariedade e amor.

Agradecimentos

À minha orientadora, Prof^a Solange Jobim e Souza, pelo olhar crítico que desmistifica, pelo suporte e apoio que permitiram romper as fronteiras do previsível e vislumbrar outros horizontes, e pela amizade que construímos no decorrer dessa jornada.

Ao Prof. David Buckingham, meu orientador durante o Doutorado-Sanduíche desenvolvido no *Centre for the Study of Children, Youth and Media*, no Institute of Education, University of London, pela acolhida gentil em terras distantes e por ter me proporcionado outros olhares e uma valiosa interlocução.

Ao meu filho Daniel, co-orientador na área dos desenhos animados, pelos conhecimentos compartilhados, em longos e tensos diálogos, sobre histórias, personagens, jogos e cartas que têm presença marcante neste trabalho.

Aos membros da Banca Examinadora, professoras Sonia Kramer, Lúcia Rabello de Castro, Ana Luiza Smolka, Rosália Duarte, Cláudia Garcia e Maria Luiza Oswald, por terem participado, de modos diversos, das reflexões que permeiam este trabalho e pela oportunidade de diálogo que, a partir de então, se abre.

Aos amigos do Grupo Interdisciplinar de Pesquisa da Subjetividade (GIPS), pela partilha de idéias, conhecimentos e questões. À Ana Elisabete, integrante do Grupo e companheira da turma de Doutorado, pela amizade sincera e solidária, uma das grandes conquistas dessa trajetória. Ao Felipe, ex-membro do Grupo, por partilhar conosco seus conhecimentos na área de animação.

À Rita, amiga e companheira de pesquisa, pelos desafios e aventuras compartilhados, possíveis de se realizar por seu apreço ao diálogo e pela escuta sempre atenta. Também sou, especialmente, grata por formarmos, junto com Ana, o trio imbatível das *Meninas Superpoderosas*.

Ao Serviço Social do Comércio (SESC), por ter aberto as portas para os nossos projetos e idéias, em especial, à Regina, pela acolhida generosa e pelo apoio prestado à realização desta pesquisa.

À Suzana, professora das crianças e heroína na arte de educar *sin perder la ternura*, pela sua participação significativa na experiência que agora se transforma em escritura, materializada na escuta solidária, nas iniciativas e na presença constante ao longo da pesquisa.

À Patrícia Alves, animadora da Empresa de Multimeios da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro (MULTIRIO), pelo suporte técnico indispensável à realização da animação *O sonho de Iago* e por partilhar conosco sua experiência na arte de animar.

Ao Newton Cardoso, pela fascinante trilha sonora que dá vida e incrementa as façanhas de nossos heróis na terra dos dinossauros, retratadas na animação *Jurassic Park III*.

Aos amigos do Departamento de Educação, da Universidade Federal de Mato Grosso/Rondonópolis, por terem incentivado meu ingresso no Doutorado e pelo apoio institucional prestado durante os quatro anos de afastamento.

Ao meu irmão, Ricardo, um autêntico *otaku*, representante de uma geração de adultos *experts* em desvendar as novas tecnologias, que transitam por muitos *links* da cultura lúdica contemporânea, pela dedicação na formatação da tese.

Ao Miguel, companheiro de todas as horas, pela perseverança em escutar minhas dúvidas, dilemas e idéias e pela presença permanente e aberta ao diálogo em todos os momentos dessa trajetória.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo auxílio financeiro concedido através do Programa Institucional de Capacitação Docente (PICD).

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pelo auxílio financeiro concedido para a realização do Doutorado-Sanduiche no Institute of Education, University of London, no período de outubro de 2003 a março de 2004.

Resumo

Salgado, Raquel Gonçalves, Solange Jobim e Souza (orientadora). **Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados**. Rio de Janeiro, 2005, 245p. Tese de Doutorado – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Compreender identidades e valores construídos pelas crianças, em suas brincadeiras e jogos, a partir das interfaces com os desenhos animados contemporâneos é o principal objetivo deste trabalho. Tomando como eixos de análise a representação da criança como protagonista e herói e a configuração de novas fronteiras entre os mundos infantil e adulto nesses textos midiáticos, pretende-se discutir os modos como crianças e adultos definem e negociam papéis e lugares sociais na cultura contemporânea. A busca por competências, saberes e informações para a inserção em uma cultura lúdica, que se configura em rede e é atravessada por narrativas de diversos suportes midiáticos, apresenta-se como um outro aspecto relevante nas experiências cotidianas da infância contemporânea e, por isso, consiste, também, em um dos focos de análise. Os conceitos de dialogismo e alteridade, de Mikhail Bakhtin, são centrais por permitirem, de um lado, compreender as relações entre a experiência subjetiva e os discursos midiáticos e, de outro, construir uma perspectiva metodológica voltada à construção de conhecimentos e experiências por parte de crianças e adultos no próprio processo de pesquisa.

Palavras-chave

Infância; brincar; cultura lúdica; desenhos animados.

Abstract

Salgado, Raquel Gonçalves, Solange Jobim e Souza (supervisor). **Being child and hero in play and life: contemporary childhood, play and cartoons.** Rio de Janeiro, 2005, 245p. Doctoral Thesis – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

To comprehend how children construct values and identities in their play and games, through interfaces with contemporary cartoons, is the main objective of this work. Assuming the representation of child as protagonist and hero and the configuration of new boundaries between childhood and adulthood on these media texts as analysis axis, this research intends to discuss the ways children and adults have been defining and negotiating social roles and places in contemporary culture. The search for competencies, knowledge and information for the entrance in a play culture, which is designed as a network and crossed by narratives from different media, constitutes another relevant aspect in children daily experiences, that is why it is also considered as one of the analysis focus. Dialogism and alterity concepts, defined by Mikhail Bakhtin, are central because they allow, on the one hand, to comprehend the relationship between subjective experience and the media discourses and, on the other hand, to construct a methodological view aimed at the construction of knowledge and experiences by children and adults during the research process.

Keywords

Childhood; play; play culture; cartoons.

*Y había también
un príncipe malo,
una bruja hermosa
y un pirata honrado.
Todas estas cosas
había una vez.
Cuando yo soñaba
un mundo al revés.*

José Agustín Goytisolo

Sumário

1. Introdução	15
2. Dialogismo e alteridade como estratégias metodológicas	21
2.1. Dialogismo e alteridade na produção de conhecimento	21
2.2. A pesquisa de campo	27
2.3. A construção de uma perspectiva metodológica de intervenção	34
3. A infância em questão: A relação entre crianças e adultos na história e na cultura	40
3.1. A construção do conceito moderno de infância	40
3.2. Desenvolvimento, história e cultura: Uma crítica à linearidade da vida humana	46
3.3. A infância contemporânea e as fronteiras entre os mundos infantil e adulto	55
4. Animação e infância: Do mundo Disney à era dos pequenos heróis contemporâneos	67
4.1. Um breve percurso pela história da animação	67
4.2. Dos mangás aos animes: Entrando no mundo da animação japonesa	77
4.3. Heróis e monstros em ação: As animações produzidas pelas crianças	84
4.4. Os desenhos animados contemporâneos: O diálogo das crianças com os pequenos heróis do mundo da animação	97
4.4.1. <i>Pokémon, temos que pegar!:</i> Uma jornada de treinos, competições e conquistas	98
4.4.2. O mundo digital de <i>Digimon</i>	104

4.4.3. <i>As Meninas Superpoderosas: Doces e meigas, destemidas e sagazes</i>	108
4.4.4. Jimmy Neutron: Criança, gênio e herói	114
4.4.5. <i>Yugioh: Do Jogo das Sombras ao Monstros de Duelo</i>	118
4.4.6. Entre a autonomia e a dependência: O paradoxo dos pequenos heróis dos desenhos animados contemporâneos	121
5. O brincar, desenhos animados e cultura lúdica	123
5.1. Brincadeira, jogo e cultura	123
5.2. Na relação com os desenhos animados, as múltiplas formas de brincar	137
5.3. O brincar como resposta à visão adulta sobre a infância	143
5.4. A cultura lúdica contemporânea: A criança na rede transmídia	152
5.4.1. O desenho animado como passaporte para o jogo de cartas: O caso <i>Yugioh</i>	154
5.4.2. Uma cultura lúdica intertextual: A criança na rede transmídia contemporânea	163
6. O jogo de identidades	170
6.1. Alteridade, exotopia e identidade	170
6.2. Ser autor e herói no jogo e na vida	175
6.2.1. No mundo do faz-de-conta, os papéis de autor e herói	178
6.2.2. Criando histórias e compondo identidades	184
6.2.3. <i>Yugioh</i> : Um jogo de cartas e identidades	191
6.2.4. O jogo de identidades na vida	193
6.3. Entre a ficção e a realidade: O que significa ser criança poderosa	196
6.3.1. O poder mágico	198
6.3.2. O poder pragmático	201
6.4. O poder como competência e expertise	206
6.5. Consumo, identidade, competência e poder	214

6.6. “Meninas em ação!”: A busca por poder e espaço social	220
7. Conclusão	229
8. Referências Bibliográficas	240

Lista de figuras

Figura 1 - Compenetrados, crianças e adultos assistem a uma das sagas de <i>As Meninas Superpoderosas</i> (à esquerda) e às aventuras do menino gênio, Jimmy Neutron (à direita).	32
Figura 2 - Zootroscópio.	68
Figura 3 - Praxinoscópio.	69
Figura 4 - Cenas da animação <i>O Sonho de Iago</i> .	88
Figura 5 - <i>Storyboard</i> da animação <i>Jurassic Park III</i> .	94
Figura 6 - Cenas da animação <i>Jurassic Park III</i> .	96
Figura 7 - Ash com seus amigos, Misty e Brock, e seu Pokémon de estimação, Pikachu.	99
Figura 8 - Professor Carvalho: o retrato de um Mestre-Pokémon, que conjuga experiência e sabedoria.	101
Figura 9 - Tai Kamiya e a turma de Digiescolhidos.	104
Figura 10 - Florzinha, Lindinha e Docinho, rumo à defesa de Townsville.	109
Figura 11 - Pequeninas, porém poderosas. Nem mesmo Macaco-Loco é capaz de detê-las.	109
Figura 12 - Meninas e Professor, surpreendidos pelo monstro-peixe gigante.	113
Figura 13 - À esquerda, Jimmy e Goddard verificando mensagens de outras galáxias. À direita, mais uma de suas engenhocas em cena: a escova de dentes robótica.	116
Figura 14 - Durante o jogo, o diálogo entre a paixão de Yugi e a sabedoria de Yami Yugi.	120
Figura 15 - Com gestos, sorrisos e olhares, Gustavo brinca com a cena de batalha entre os Pokémons (à esquerda). Atravessando os limites da tela da TV, ele entra no mundo de Kirikou, imitando o javali (à direita).	139
Figura 16 - Carta-monstro.	154
Figura 17 - Carta-magia.	155
Figura 18 - Carta-armadilha.	155

Figura 19 - Dispondo as cartas sobre a mesa, as crianças definem suas estratégias de duelo.	157
Figura 20 - <i>Monstro que Renasce</i> – uma das cartas-magia mais cobiçadas pelas crianças.	160
Figura 21 - <i>Zoio</i> : um dos monstros que participam da <i>Batalha dos Ogo Pogos</i> .	165
Figura 22 - <i>Temos que pegar!</i> – o lema de <i>Pokémon</i> é vivido pelas crianças no jogo <i>Poketapa</i> .	166
Figura 23 - Matheus nos papéis de vilão e vítima no faz-de-conta <i>A navalha negra</i> .	179
Figura 24 - As meninas, ao som de <i>Assererrê</i> , miram-se na outra em busca de perfeição.	224
Figura 25 - Ao som de <i>Baba Baby</i> , olhares e atitudes participam da dança.	224