

1 Introdução

Meu compromisso é sempre vencer. Liberdade! Nova era vai chegar. Pra ser um mestre, Pokémon-Mestre, eu vou escrever a nova história. Vou ser um Mestre-Pokémon! Ser alguém com um poder maior que você já tem. E com a alegria de viver, ninguém vai me deter. O sonho é poder! Temos que pegar!¹

As palavras da música fazem um chamado: “Meninos e meninas do planeta, uni-vos!” A nova era já chegou e ela depende de vocês, Ash, Tai Kamiya, Florzinha, Lindinha, Docinho, Jimmy Neutron, Yugi, crianças que habitam o mundo virtual, e crianças de carne e osso que povoam nosso “mundo real”. São todas elas crianças do século XXI, meninos e meninas superpoderosos, heróis do nosso tempo!

Competir, vencer e poder – metas a serem perseguidas por crianças que escapam da tela da TV, dos *cards* e dos *games* para fazer parte da vida das crianças de carne e osso, penetrando em seus imaginários e participando de seus ideais. São várias as infâncias que se espalham pelo mundo afora e transitam nas diversas paisagens de nosso cotidiano. Imersas nessas infâncias, as crianças, à sua maneira, aprendem e criam formas de compor seu perfil de herói. Crianças com vidas marcadas pela fome e violência, que aprendem, desde cedo, a criar estratégias para sobreviver em um mundo hostil e excludente. Crianças que lidam com a violência como acontecimento cotidiano e acabam transformando-a em meio de sobrevivência e signo de status e poder, manifesto nos fuzis e metralhadoras potentes que carregam ao participarem do tráfico de drogas e terem a incumbência de se defender contra as investidas policiais. Há também meninos abastados que, embora não experimentem a miséria econômica, sofrem com a solidão e o individualismo oferecidos como consolos perversos para aqueles que não são agraciados pelo título de herói, concedido pela seletiva cultura do empreendimento e, por isso, invadem escolas, armados até os dentes, dando fim, em apenas alguns segundos, à vida de seus colegas, professores e às suas próprias

¹ Letra da música-tema do desenho animado *Pokémon*.

vidas, como em um filme de ação. Crianças que convivem com a guerra e vivem na própria pele os efeitos da violência, do preconceito e da intolerância entre os povos. Crianças de negócios e com agendas lotadas, que se preparam arduamente, em cursos e treinamentos, para administrar o patrimônio familiar e herdar seus ideais de conquistas e sucesso. Crianças, imersas no mundo midiático, que se definem como telespectadoras, colecionadoras, consumidoras, jogadoras, *experts* em manipular, decifrar e traduzir tecnologias e signos da cultura contemporânea e autênticas heroínas das sagas de nossa época. Crianças que, há séculos e décadas, herdam nossas inquietações, esperanças, tragédias e ideais, materializados em projetos de cidadania construídos com o propósito de educá-las. Há, por fim, crianças gritando, chorando, consumindo, apelando, sofrendo, assistindo e vivendo as aventuras e os desafios que os episódios da vida, dia após dia, revelam. Nessas paisagens, onde estamos nós, adultos? Presenciamos tais paisagens, talvez, perplexos, saudosos do nosso tempo de infância em que o mundo, para nós, tinha pé e cabeça, e angustiados, refletindo sobre o sentido da vida e buscando saídas do claustro em que estamos para podermos iniciar o diálogo com os meninos e as meninas que estão diante de nossos olhos e se deparam com o nosso olhar como se tivessem palavras engasgadas, ainda por serem ditas, ou como se esperassem de nós respostas para suas demandas, apelos e conflitos.

Crianças da e na contemporaneidade, ícones da rebeldia e da subversão, do tempo das incertezas e de certezas absolutas, sujeitos da era do esfacelamento das fronteiras e da demarcação de outras, signos do nosso devir, de nossas esperanças, de nossa barbárie e, parafraseando Walter Benjamin (1986), que representam um misto de tragédia com progresso.

Tendo como panorama esses dilemas, muito presentes em nossos cotidianos e em nossas relações com as crianças no mundo contemporâneo, este trabalho consiste em um convite à reflexão sobre a infância contemporânea, que tem como pano de fundo as relações entre crianças e adultos, mediadas pela cultura midiática. Além disso, nasce a partir das inquietações que, há uma década, têm marcado minha vida como mãe e educadora. Muitas das palavras, teorias e reflexões que dão corpo a este trabalho expressam os desafios e as aprendizagens com que tenho me deparado ao longo dessa trajetória. Do lugar de mãe, tenho sido desafiada a dedicar grande parte de minha vida a ser co-autora da infância de um menino de dez anos, que, com suas experiências e saberes, também transforma, a

cada dia, meus modos de perceber a vida, de enxergar os dilemas e desafios de nosso tempo e de confrontar meus conceitos e verdades. Do lugar de educadora, como formadora de professores de crianças, na área da Psicologia da Educação, tenho sido convidada a me debruçar, junto com meus alunos-professores – maior parte do corpo discente do Curso de Pedagogia em que leciono –, sobre os desencontros, cada vez mais intensos, que têm caracterizado suas relações com as crianças nas escolas. Buscando suportes nos referenciais teórico-metodológicos oferecidos pela formação acadêmica para compreender e lidar com as crianças que têm a responsabilidade de educar, esses professores percebem o abismo que há entre a uniformidade da teoria transmitida e a diversidade das infâncias com que se deparam em suas vidas. Constatam o fato de que o tão cobiçado conhecimento acadêmico pouco ou nada diz sobre as crianças que estão diante deles nos bancos escolares, manifestando atitudes, saberes e experiências que escapam dos enquadres teóricos até então consolidados e divulgados.

Essa experiência tem desafiado, e muito, minha prática docente, como professora e pesquisadora envolvida com questões relativas à infância. Uma das respostas provocadas por esse desafio é a realização deste trabalho, que tem como viés a construção de um olhar crítico sobre a cultura infantil, atravessada pelo consumo de objetos, informações, imagens, histórias e personagens, que fazem parte das fantasias, dos ideais e das experiências lúdicas das crianças de nossa era. É com esse olhar que pretendo refletir sobre como e a partir de que referenciais – teóricos e metodológicos – é possível compreender a infância no mundo contemporâneo a partir da alteridade vivida entre crianças e adultos, instaurada como marca dos diálogos que definem as relações no decorrer do processo de pesquisa.

Estranhamento. Talvez essa seja a primeira sensação que temos quando pensamos no universo infantil no mundo atual. Estranhamento causado pelas incertezas que os paradigmas psicológicos e pedagógicos hoje indicam diante das transformações visíveis que a atual geração manifesta. Se antes a ciência psicológica, com todo o seu aparato conceitual e metodológico, pretendia analisar, descrever, categorizar e prever os fenômenos humanos – e aí incluímos a vida infantil –, atualmente, essa mesma ciência não pode ficar ileso diante desse mundo de significativas mutações. Rever, questionar, refletir e construir outras formas de pesquisar e teorizar sobre o humano e a cultura são exigências das ciências

humanas e sociais de nosso tempo. Esse redimensionamento do conceito de infância no interior da psicologia do desenvolvimento, por exemplo, já se faz presente em trabalhos como o de Jobim e Souza (1996) e Castro (1999), que apontam para a necessidade de compreender a criança a partir das transformações que caracterizam a vida social e a cultura na contemporaneidade.

Sabemos que, enquanto pais e educadores, já deixamos de ter, há muito tempo, a exclusividade no papel de educar as crianças, uma vez que essa função hoje também é cumprida por outros atores e instâncias sociais, como é o caso da mídia e, sobretudo, de seus profissionais, produtores de narrativas que participam do enredo de fabulações e jogos ao oferecer às crianças referências simbólicas para compor suas culturas lúdicas e penetram, cada vez mais, no processo educativo das novas gerações. Isso, sem dúvida alguma, tem gerado outras relações e contextos sociais, em que são forjadas novas formas de aprendizagem e desenvolvimento, outros valores e conhecimentos, outros modos de participar da vida social e, portanto, outras constituições subjetivas.

Admitir que a criança não seja mais a mesma de décadas anteriores tem sido praticamente questão de consenso. O que se nos coloca, então, é: como ficamos nós, adultos, diante dessa constatação? Que alterações também temos sofrido ao percebermos que nossos papéis e lugares sociais em relação à criança têm se transformado? Nossos valores e conhecimentos têm sido, de fato, alterados ou permanecido refratários a essas transformações? A essas questões soma-se o fato de que incitada a participar de uma rede multimídia de informação, a criança se depara com linguagens que, prontamente, precisa dominar para poder se apropriar de regras de conduta que definem o status de sua participação nessa rede. Ao longo dessa jornada, que começa logo nos primeiros anos de vida, a criança se vê diante de uma série de exigências vigentes no ato de brincar e na cultura lúdica da qual participa. A busca desenfreada pelo título de “jogadora *expert*” é uma das razões que orientam a decisão de cumprir essas exigências. Vale destacar que a busca dessa expertise concretiza-se tanto no domínio das informações que transitam pela rede quanto no consumo dos artefatos a estas associados.

Essas reflexões nos fazem pensar como as crianças do nosso tempo percebem e compreendem os signos que circulam na cultura em que vivem, como constroem conhecimentos e valores nas interfaces com esses signos e como compõem suas identidades, definindo a si próprias e os outros na relação com os

discursos que transitam nessa cultura. Sob essa perspectiva, delinea-se o presente trabalho, cujo objetivo é compreender, em suas brincadeiras e jogos, os valores, os conhecimentos e as identidades que as crianças constroem a partir de personagens e histórias trazidas pelos desenhos animados contemporâneos. Interessa-nos, em especial, refletir sobre como as crianças, brincando, jogando e criando histórias, que também aparecem como experiências lúdicas, criam, representam e vivem o perfil do herói, tecido no diálogo com discursos sobre a infância e sua relação com a vida adulta que norteiam grande parte dos desenhos animados atuais.

Neste trabalho, os desenhos animados são os textos midiáticos que ganham maior visibilidade por duas razões: terem como suporte a televisão, meio de comunicação mais popularizado atualmente, que se estende a diversos grupos sociais, e serem constituídos por narrativas que convidam a criança à brincadeira e ao jogo, além de apresentar-lhe modos de ser criança no mundo em que vive. Todavia, com o desenrolar da pesquisa de campo, deparamo-nos com a impossibilidade de nos atermos a um único texto midiático, dada a intertextualidade que define e constitui a cultura lúdica contemporânea ao assumir a forma de uma extensa rede composta por narrativas e produtos, que advêm de diversos suportes midiáticos e estão conectados entre si.

O brincar, por sua vez, apresenta-se como eixo metodológico por caracterizar-se como uma atividade que se abre para o diálogo entre a experiência subjetiva e a cultura e constituir-se, nesta pesquisa, como espaço privilegiado para a compreensão das experiências e da cultura infantis, provocada pela presença e confronto de visões, valores e sentidos advindos da alteridade vivida nas relações construídas entre crianças e adultos no processo de pesquisa.

O propósito de acrescentar contribuições à produção teórica na área da psicologia do desenvolvimento ao rever e discutir os paradigmas até então consolidados sobre a infância, assim como tecer outras formas de análise que contemplem os modos de subjetivação da criança na cultura contemporânea é, também, uma das ambições deste trabalho. Em se tratando da formação de professores – contexto de minha atuação como educadora –, essas contribuições têm significativas repercussões, uma vez que abrem fendas para que o professor busque outras formas de compreender o desenvolvimento e a aprendizagem de crianças, que tenham como eixo a cultura, a linguagem e o lúdico e possibilitem práticas educativas voltadas para a crítica e a criação cultural. Assim, pode-se,

também, vislumbrar, com este trabalho, contribuições para a compreensão do papel da escola no mundo contemporâneo, no que se refere à construção de modos de compreender e se relacionar, de maneira crítica e criativa, com os processos de comunicação que caracterizam a cultura contemporânea.

Esta pesquisa ganha vida em duas turmas de recreação infantil de uma das unidades do SESC (Serviço Social do Comércio), no município do Rio de Janeiro e, desde o início, traz as marcas dos diálogos permanentes com outra pesquisa, realizada também nesse contexto pela Prof^a Rita Marisa Ribes Pereira², cuja presença faz da trajetória que vai do trabalho com as crianças e professoras à produção deste texto uma experiência viva de construção de conhecimento pautada na partilha de idéias e reflexões.

Terminamos este texto introdutório com algumas interrogações que costumam as reflexões aqui tecidas. São elas: no cenário contemporâneo, como podemos situar crianças e adultos? Que lugares e papéis sociais eles passam a ocupar? Que novas configurações a infância e a vida adulta têm assumido nas mediações cotidianas de crianças e adultos com os discursos midiáticos? Quem é o outro do desenho animado com o qual a criança dialoga e define os contornos de sua própria identidade? São essas questões que atravessam as histórias de aventuras, duelos, heróis, monstros gigantes, poder, conquistas, hierarquias e exclusões, vividas por crianças nos episódios dos desenhos animados e pelas crianças que habitam as paisagens da vida cotidiana. São questões que não se findam aqui, nas palavras deste texto, mas se abrem a outras questões, vindas das interlocuções que pretendem provocar.

² A pesquisa de campo, principalmente durante o ano letivo de 2002, foi realizada em parceria com a Prof^a Rita Marisa Ribes Pereira, coordenadora adjunta do Grupo Interdisciplinar de Pesquisa da Subjetividade (GIPS), sob a coordenação geral da Prof^a Solange Jobim e Souza, do Departamento de Psicologia, da PUC-Rio, e professora da Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Na ocasião, Rita desenvolvia, também, o trabalho de campo como parte de sua tese de Doutorado *Nossos comerciais, por favor! Infância, televisão e publicidade*, já concluída, que, entre outros projetos de pesquisa, compunha, juntamente com esta pesquisa, o eixo “Mídia, Consumo e Desenvolvimento Humano”, parte integrante do trabalho de pesquisa desenvolvido pelo GIPS.