

Novos modos de subjetivação na infância: multiplicidades de percursos? de trajetos e devires?

Rosária Sperotto Peruzzo*

1.0 Introdução

O desenvolvimento desta pesquisa foi movido pela curiosidade de conhecer as variações dos percursos, das potencialidades e dos efeitos suscitados, a partir do dispositivo¹ da mídia, como produtor de subjetividade e de modos de subjetivação² na infância, na atualidade. Com essas questões passei a tracejar e assinalar alguns possíveis caminhos que me levassem a mostrar uma mínima possibilidade de fecundidade, para problematizar uma forma de ensino e de intervenção na área de Psicologia da Educação que ocupe alguns dos espaços que as transformações contemporâneas exigem; pois, sem dúvida, necessitamos construir conjuntos de procedimentos de educação e de ensino sintonizados com a contemporaneidade.

Ao iniciar o desenvolvimento deste estudo, chamou-me a atenção as inquietações, as “queixas”, as dificuldades, os estranhamentos, os desconfortos e a falta de referências apontados por pais, psicólogos³ e professores⁴, em relação a um “fenômeno do momento” chamado Pokémon⁵, que produz em crianças e adolescentes⁶ o desenvolvimento de “vícios” e múltiplos conjuntos de “sintomas”.

* Psicóloga, Professora Assistente da FaE/UFPel, Mestre em Educação, Doutoranda em Educação PPGEDU/UFRGS

¹ Utilizo a concepção de dispositivo, a partir das proposições teóricas de Michel Foucault, segundo o autor: dispositivo é uma máquina de fazer ver, de fazer falar. Os dispositivos produzem subjetivações. Cada dispositivo comporta uma multiplicidade de vetores, de linhas que operam em devir. Um processo de subjetivação inventa linhas de força, de saber, de prazer, bem como facilita cruzamentos de outros múltiplos vetores que agem como flechas e que não cessam de entrecruzar coisas e as palavras, sem que por isso deixem de conduzir batalhas. As linhas de forças produzem-se em todas as relações de um ponto a outro e passam por todos os lugares de um dispositivo (Foucault:1977; Deleuze:1996a).

² A subjetivação é uma relação de forças que a pessoa estabelece consigo. Foucault (1990), assinala que a subjetivação é uma operação artística, ela é ética e estética, ela produz modos de existência, estilos de vida e de relações; ela é um processo de individuação, pessoal ou coletiva.

³ Em função desta demanda realizei a palestra: Subjetividade infantil na contemporaneidade, no CRP/07- Setorial Sul do Conselho de Psicologia, em novembro de 1999 na cidade de Pelotas-RS.

⁴ Do Ensino Fundamental do Colégio Gonzaga, de Pelotas – RS, Brasil e que procuraram orientação para discutir: como trabalhar na sala de aula com esta questão.

⁵ Um desenho animado, de Produção Japonesa veiculado desde o início do segundo semestre de 1999, no Brasil, pela Rede Record de televisão e CartoonNetwork.

⁶ O material que analiso foi produzido por “meninos e meninas”, numa faixa etária entre 5 a 21 anos; esses poderiam ser nomeados de adolescentes; porém, optei por chamá-los de **crianças**, uma vez que a maior parte deles está num período de transição entre a infância e a adolescência. Como também, estou tratando de um **devir-criança**, um modo de ser.

Cotidianamente as crianças estão sendo assoladas por estímulos sensitivos, cognitivos, afetivos, os quais metamorfoseiam as suas constituições subjetivas. E *cada indivíduo, cada grupo social veicula seu próprio sistema de modelização da subjetividade, quer dizer, uma certa cartografia feita de demarcações cognitivas, mas também míticas, rituais, sintomatológicas, a partir da qual ele se posiciona em relação a seus afetos* (Guattari: 1992:22).

A subjetividade contemporânea é polifônica e está sendo constituída na convivência com determinadas **condições e possibilidades** de uma heterogeneidade de discursos institucionais: a família, a escola, a mídia (em suas diferentes formas - revistas, jornais, TVs, internet) – que são dispositivos de “produção” e de “modelação” da subjetividade na atualidade.

Somos palcos a dar passagens aos fluxos que nos atravessam! Como facilitamos essas passagens? Modelizamos e repetimos afetos e modos de relações? Ou, encontramos outras formas de nos relacionarmos conosco e com os outros? Como somos capturados pelos discursos contemporâneos?

Essa captura gera imagens, sensações, pensamentos, produzidos pelas conexões e afecções com instâncias afetivas, cognitivas, sensitivas, perceptivas que se tornam visíveis através das múltiplas maneiras, através das quais a pessoa se expressa: escritas, falas, gestos, olhares, expressões corporais (algumas das formas, através das quais, mostramos nossos pensamentos e os diferentes modos de vida que nos compõem enquanto seres humanos), chamo isso de subjetivações.

O conjunto de procedimentos desta pesquisa compõem-se por: a) reportagens publicadas em revistas e jornais que abordam o tema em questão, b) observação dos episódios veiculados pela televisão, c) entrevistas e observações com algumas crianças que freqüentam as séries iniciais do Ensino Fundamental que participaram, espontaneamente, do concurso Desenhe um Pokémon⁷.

2.0 Problematizando as indagações

⁷ Este material empírico é oriundo do concurso Desenhe um Pokémon, promovido Sonic Locadora de Games e a DIBA (distribuidora de Revistas Bagé) de Pelotas, RS. Após o término do concurso, os promotores cederam os desenhos e autorizaram o uso nesta pesquisa. Os vencedores do concurso foram premiados com locações de games e todas as outras crianças, não vencedoras, receberam revistas Pokémon Club, de games e decalques pela participação. Esse concurso foi divulgado na Locadora de Games Sonic, como também através de um anúncio publicado pelo Diário Popular, um jornal de circulação diária da cidade de Pelotas – RS, em 8/11/99. Foram entregues 218 desenhos durante o período que vigorou o concurso (4 semanas), a faixa etária dos participantes oscila entre 5 a 21 anos.

A partir do “caso⁸ Pokémon” objetivo problematizar como essa produção semiótica da mídia opera na produção da subjetividade infantil, não só apenas na capacidade de potencializar a memorização, a percepção, mas também a sensibilidade, os modos de afetos e de relações.

As relações que as crianças estabelecem hoje com as máquinas tecnológicas de informação e de comunicação concorrem para a produção da subjetividade; então, acontece a produção de outras imagens e de novos Universos de relações. A produção maquínica da subjetividade pode trabalhar tanto para melhor, como para pior. O melhor é a criação, a invenção de novos “Universos de referência”; o pior é o embrutecimento, à qual são condenados hoje em dia milhares de indivíduos (Guattari:1992).

Hoje convivemos com novas formas de arte, no cinema, na televisão, na internet, outras imagens nos capturam e passamos a inter-relacionarmos com múltiplas instâncias (humanas e maquínicas, essas são produzidas por dispositivos tecnológicos). As imagens que reproduzimos não são imagens passivamente representativas, mas vetores de subjetividade; ou seja, são germes de produção de subjetividade (Deleuze: 1985,1990).

Então indago: **Como as crianças estão constituindo suas subjetividades? Quais são as possibilidades de experimentação? Como operam os dispositivos de subjetivação? Quais possibilidades estão sendo apontadas para trabalharmos com Psicologia da Educação? Quais desafios se instalam? Como o devir-criança assola os adultos que convivem com as crianças?**

Com estas questões passo a “montar” cartografias⁹ (marcar caminhos e movimentos com coeficientes de sorte e perigo) sobre um dispositivo de constituição da subjetividade infantil contemporâneo: a mídia. Atualmente, ela habita a escola, os lares e os espaços de lazer por onde circulam pessoas; bem como, produz discursos, instala novas práticas sociais e de relações.

Para povoar esta escrita busco as companhias de alguns intercessores: Gilles Deleuze, Michel Foucault, Félix Guattari. Desejo que essa escolha possam servir como guia no sentido de despertar e aguçar hábitos e habilidades que nos arrebatem e desafiem a buscar novidades!

⁸ Sirvo-me deste termo a partir das teorizações propostas por Gilles Deleuze; para ele, o caso é tudo que produz efeitos, suscita procedimentos e inventa modos de subjetivações.

⁹ A cartografia é procedimento de pesquisa utilizado por Deleuze e Guattari em muitas de suas investigações. Nessa pesquisa uso esse recurso para mostrar alguns movimentos, efeitos, trajetos, percursos e devires do objeto em estudo.

Os hábitos são necessários para incorporar determinadas coisas. O problema é permanecer neles! Os hábitos são sempre a vida em movimento. A liberdade é que cria os hábitos, mas os hábitos podem abafar a liberdade. *Agir nunca é repetir, nem na ação que se prepara nem na ação totalmente preparada; a generalidade é coisa totalmente distinta da repetição* (Deleuze, 1988:135).

O objeto que estou propondo investigar é a subjetividade e, subjetividade pressupõe desestabilizações. Então, ao dar uma forma de escrita cartográfica para os efeitos e as implicações dos dispositivos que a produzem, estou sendo desafiada a desenvolver hábitos de pensamento e de pesquisa que tem haver com aprendizagem e criação. Os caminhos do aprender são amplos e transbordantes e estão atravessados de relações tais como: o amor, o desassossego, o desejo – que não são, necessariamente, o caminho da razão.

3.0 A infância como ponto de conexão para a constituição da subjetividade: busco a intercessão de Deleuze

As crianças estão em constante busca e exploração de meios. Elas traçam mapas psíquicos, ao se expressarem, deslizam entre falas, fantasias, afetos. Estão sempre em movimento e a experimentar novos jeitos e formas de relações.

Os mapas desses trajetos são essenciais à atividade psíquica como possibilidade de expressão de desejos (eles se tornam visíveis através de desenhos, diálogos, expressões corporais). O trajeto, percorrido pela criança, se confunde não só com a subjetividade dos que percorrem um meio (pais, professores, psicólogos, heróis de desenhos e estórias), mas com a subjetividade do próprio meio, uma vez que este se reflete naqueles que o percorrem. O mapa exprime a identidade entre o percurso e o percorrido. Confunde-se com seu objeto quando o próprio objeto é movimento (Deleuze:1997).

Os pais, os professores, os psicólogos, as mídias, os grupos de convivência são os meios os quais a criança percorre, com suas qualidades e potências, e cujo mapa ela traça. Eles só tomam a forma pessoal e parental como representantes de um meio num outro meio.

Os adultos com quem a criança convive, como pessoas, desempenham a função de abridores ou fechadores de portas, conectores ou desconectores de zonas. Os percursos da criança, os desvios, as barreiras formam uma cartografia dinâmica.

O pivô da infância é a amizade e na adolescência este Universo se expande em direção a descoberta de outras possibilidades amorosas, de experimentações, aventuras, curiosidades, descobertas e metamorfoses -são processos que acontecem **entre**. Trata-se de um **devir-criança** que vai se compondo e cada vez mais se aproximando da visão de um sujeito consciente, responsável e mestre de si.

O **devir-criança**, se atualiza em nós, nos vários momentos e situações que povoam a nossa vida; o devir contém a possibilidade de deslizar, de inventar, de explorar meios e formas de relações consigo e com os outros que nos habitam.

A constituição da subjetividade é processual, é fluxo, é devir; os devires são múltiplos, eles se encadeiam, misturam-se uns aos outros compondo linhas de reflexão, de invenção, bem como facilitam novos acoplamentos, aprendizagens e subjetivações.

O devir não é uma forma, um modo de identificação, imitação, mimesis, mas o devir produz uma zona de vizinhança, ou de indiferenciação, uma “hybris” de tal maneira que se torna difícil distinguir outros devires. O devir está sempre "entre" ou "no meio".

Os devires potencializam conexões com múltiplas maneiras de aprendizagens, que estão se desenvolvendo e que buscam cruzamentos com: outras referências, trocas de experiências, e inter-relações sociais e individuais.

As aprendizagens que as crianças adquirem estabelecem conexões com múltiplos meios e contêm o que acontece com cada um e entre os componentes do grupo. Isso oportuniza o surgimento de novidades.

A convivência grupal facilita o trânsito daquilo que se encontra bloqueado e cria maneiras, hábitos e liberdades de expressão. Além disso, as relações grupais provocam tensionamentos, movimentos, deslocamentos e modificações de valores.

4.3 O “caso Pokémon”: o que esse discurso produz? Quais seus efeitos?

Esse é um caso de aventura, de expedições, de capturas, de experimentações que desperta paixões, febres, curiosidades e desenvolve habilidades, diz a *Veja on line*¹⁰.

No desenho animado não há exatamente mocinhos e bandidos, há sim rivalidade entre treinadores e monstros mais ou menos adestrados. Ao contrário dos desenhos japoneses de outras épocas que afetaram a criançada como os Powers Ranges que

¹⁰ http://www2.uol.com.br/veja/241199/p_068.html N° 1625 de 24/11/1999.

vieram para defender a terra de invasores, os Cavaleiros do Zodíaco, as Tartarugas Ninja.

A exploração, o jogo, os desafios, as fugas, e as aventuras são algumas das referências desse desenho. O que é uma aventura? São coisas que estão por vir: experiência arriscada, incomum, perigosa, cujo fim ou decorrência são incertas; acontecimento imprevisto, surpreendente, peripécia, é experimento, é por à prova, é empreender, diz o Dicionário Aurélio ¹¹.

Nas expedições não há apenas incerteza do que se vai descobrir ou conquistar algo desconhecido, mas a invenção de outras possibilidades e trajetos – ou seja: elas promovem subjetivações - (Deleuze: 1998).

4.1 A geografia da subjetividade

Atualmente, a linguagem Pokémon invade escolas, lares e espaços de lazer de inúmeras crianças no Brasil e no mundo. O Universo¹² Pokémon foi criado por Satoshi Tajiri, um japonês de 34 anos que na infância tinha mania de colecionar insetos e na adolescência ficou louco por videogames. Tajiri não fez faculdade e, conforme os princípios de seu país, parecia estar destinado ao fracasso. Em 1982, ele lançou uma revista sobre games, *GameFreak*. Depois, achou que escrever sobre os jogos era pouco e resolveu criar alguns. Em 1991, encantou-se com o *game-boy* – criado pela Nintendo, esse aparelho permite que o jogador brinque sozinho, numa tela que cabe na palma da mão. Tajiri juntou suas lembranças de caça a insetos à paixão pelos games para criar o jogo Pokémon, feito para *game-boy*. Tudo ficou pronto, em 1996, o mercado de *game-boy* parecia ter chegado ao fim, com o surgimento de outras novidades tecnológicas. Mesmo sem grandes expectativas, a Nintendo resolveu lançar o *Pokémon*¹³.

¹¹ Novo Aurélio Eletrônico – Século XXI.. Versão 3.0. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1999.

¹² É assim que as revistas especializadas no assunto abordam o tema, entre elas cito a Pokémon Club e Pokémon Quadrinhos, ambas da Conrad Editora. Encontrei também este termo nas edições on line das revistas: Veja Nº1622, Veja e Nova Escola on line (http://www2.uol.com.br/veja/241199/p_068.html. Nº 1625 , http://www.uol.com.br/novaescola/edição_março_de_2000); bem como na Isto é nº 1574 <http://www.zaz.com.br/istoe/comport/1585/comportamento/1585quale.htm> e Nº 1585 <http://www.zaz.com.br/istoe/comport/1585/comportamento/1585quale.htm>

¹³ Foram vendidos no Japão 12 milhões de cartuchos ,em três anos, nos EUA 7 milhões em um 1 ano. A o faturamento mundial, em 1999 foi previsto em torno de 6 bilhões de dólares. Maiores considerações sobre estes dados podem ser obtidas na Revista Veja Nº 1622.

Após, os personagens do game se tornaram desenhos animados, também são encontrados em diversas páginas da WEB¹⁴, brinquedos, filme¹⁵, fitas de vídeo, alimentos, roupas, CDs, álbuns de figurinhas¹⁶(nos Estados Unidos e no Brasil algumas escolas tomaram a decisão de proibir o uso das figurinhas nas salas de aula, pois “**estavam atrapalhando**” diz a Nova Escola *on line*¹⁷).

Os monstros Pokémon “aterrissaram” no Brasil no final de 1998 como um videogame da Nintendo. Mas a mania só tomou impulso mesmo a partir de maio de 1999, quando o desenho animado estreou no programa Eliana & Alegria, da Rede Record. Logo que entram no ar, por volta de 11 horas, de segunda a sexta, os monstros triplicaram a audiência da apresentadora, acrescenta a *Veja On line*¹⁸.

O psicólogo Lino de Macedo diz que o sucesso de Pokémon pode estar na combinação de modelos antigos adaptados a uma linguagem moderna e globalizada. Ou seja, os caçadores repetem o passado masculino de capturar, dominar e transformar. As meninas ficam seduzidas pela fantasia de cuidar, treinar que faz parte da cultura do gênero feminino. Ele também espanta a teoria de que games no estilo de Pokémon fazem mal às crianças. Os jogos não contêm em si nem vício nem virtude. Cada um tem características próprias, comenta a *Isto é on line*.¹⁹

As expedições Pokémon são protagonizadas por equipes de crianças (meninos e meninas) Ash, Brock e Misty e a equipe Rocket, composta por Jessie, James e Meowth (um Pokémon que fala), esses estão sempre fazendo planos para roubar Pokémon raros, e o alvo principal é o Pikachu de Ash. Além das crianças aparecem alguns adultos, entre eles o professor Carvalho, a maior autoridade em Pokémon do mundo.

14Cito a seguir alguns sites especializados em Pokémons, <http://www.pokemon.com>, <http://www.pokedemais.cjb.net>; <http://www.zipnet.com.br/pokemon>; <http://www.pokemonvillage.com>.

15 Pokémon, The First Movie¹⁵ fora lançado nos EUA no dia 10 de novembro de 1999 –arrecadou 56 milhões de dólares só na primeira semana de exibição, com 20 milhões de telespectadores. No Brasil, o lançamento do filme deveria acontecer em abril de 2000, porém foi antecipado para a primeira semana de janeiro, devido ao sucesso o lançamento nos EUA. Até o final do ano de 1999, a marca Pokémon faturou 50 milhões de dólares no Brasil até o final de 1999 (dados obtidos na *Veja on line*, http://www2.uol.com.br/veja/241199/p_068.html <http://www.uol.com.br/veja/>)

16 Pokémon temos que pegar. Ed. Panini, Osasco, São Paulo,1999, álbum de figurinhas lançado no Brasil em novembro de 1999. Na primeira semana, após o lançamento do álbum foram vendidas 15 milhões de unidades.

17 Nova Escola *on line* http://www.uol.com.br/novaescola/ed/130_mar00/html/pokemon3.htm e http://www.uol.com.br/novaescola/ed/130_mar00/html/pokemon.htm

18 Revista VEJA *on line* nº 1585, <http://www.zaz.com.br/istoe/comport/1585/comportamento//1585quale.htm> 1999 e *Veja* Edição 1622 de 3/11/1999.

18 <http://www.uol.com.br/novaescola/> edição março de 2000.

19 *Isto é on line*, nº 1585 de 16/02/2000. <http://www.zaz.com.br/istoe/comport/1585/comportamento//1585quale.htm>

Os Pokémons são “monstros de bolso” que possuem formas estranhas e nomes difíceis – formados por misturas de palavras de várias línguas, como inglês, espanhol e latim.

O principal personagem Pokémon é um simpático bichinho amarelo de bochechas vermelhas que tem cara de rato e rabo em forma de raio, atende pelo nome de Pikachu e, pelo menos na televisão, é capaz de emitir choques elétricos de até 10 000 volts. Este Pokémon é de propriedade do Ash, o personagem central.

No mercado de consumo é possível encontrar de tudo: bonecos, jogos eletrônicos, mochilas, chaveiros, cuecas, meias, língua de sogra. Boa parte pirata é bom que se diga. Atualmente existem 150 produtos licenciados²⁰.

A Revista Pokémon Club, especializada nesta temática, chegou às bancas Brasileiras com uma tiragem de 70000 exemplares, foi necessário reimprimir 250 000²¹. Em termos matemáticos pode-se dizer que o sucesso de *Pokémon* é o resultado da análise combinatória aplicada ao consumismo desenfreado. Mas, para as crianças, não passa de um divertido exercício de raciocínio e memorização típicos da acelerada nova geração, assinala a Isto é *on line*²².

4.2 Cartografando as cenas

As histórias contêm uma atraente estrutura de jogo, com o desafio de capturar mais e mais monstros, embora o desenho não dê o reconhecimento visual ao verdadeiro fenômeno, que é o jogo. O que movimentava os enredos dos desenhos são as lutas entre os Pokémon. Isso leva-nos a pensar que as crianças, principalmente as menores, estão tendo a possibilidade de entrar em contato com seus “conflitos”, pois as lutas atualizam algumas cenas de vida que vão ao encontro dessas questões.

Os enredos das expedições Pokémon enaltecem valores positivos, como responsabilidade, cooperação e respeito pelos mais velhos. Eles mostram alguns pontos básicos da cultura do país de origem dos personagens, o Japão, salienta a Nova Escola *on line*²³.

20 Revista VEJA on line nº 1585, <http://www.zaz.com.br/istoe/comport/1585/comportamento//1585quale.htm>

21 <http://www.uol.com.br/novaescola/> edição março de 2000.e Nova Escola on line <http://www.uol.com.br/novaescola/> edição março de 2000).

22 Revista VEJA on line http://www2.uol.com.br/veja/241199/p_068.html Edição 1625 de 24/11/1999 e Veja Edição 1622 de 3/11/1999.

23 Isto é on line, nº 1585, <http://www.zaz.com.br/istoe/comport/1585/comportamento//1585quale.htm>

24 <http://www.uol.com.br/novaescola/> edição março de 2000.

Atualmente, há 216 espécies de Pokémon, que tem capacidade de evolução. Qualquer criança com mais de 10 anos pode tornar-se um treinador de Pokémon. Para isso, deve capturá-los, treiná-los e colocá-los para lutar. Terminado o combate, se o monstinho derrotado, é selvagem – não possui treinador – ele pode ser capturado pelo vencedor, diz a Revista Nova Escola *on line*.

As figuras centrais do enredo, os meninos Ash e Brock e a menina Misty cuidam bem dos pequenos monstros. Além disso, os três resolvem seus problemas juntos, com espírito de equipe. Embora tenham lutas, as histórias são pouco violentas. Os monstros não morrem nas batalhas²⁴, apenas desmaiam e são conduzidos pelos treinadores para um Centro Pokémon para reabilitarem-se. Este aspecto mostra a importância do desenvolvimento de hábitos e habilidades, bem como a influência da interação e troca entre grupos e isso envolve socialização.

Cada cidade do Universo Pokémon possui um centro de reabilitação e todos eles estão interligados por redes de computadores e são atendidos pelas enfermeiras Joys (todas são idênticas) .

Ao vencer uma luta difícil, um Pokémon pode evoluir, mas não há regras fixas para que isso aconteça. Depois da evolução, ele ganha mais força, outras formas e um novo nome. As pessoas desse Universo estão envolvidas com um único objetivo: capturar mais e mais bichos. Para começar a caçada, é preciso possuir pelo menos um, já que só um Pokémon pode lutar com outro. Quem pega um deles guarda-os numa bola especial, a pokébola. Na hora de lutar, o dono abre a pokébola e de lá sai o monstro, que só combate bem se for treinado. Por isso, não basta pegá-los é preciso cuidá-los e proporcionar o desenvolvimento de suas habilidades através de constantes treinamentos.

O herói é Ash, um garoto que quer tornar-se o maior treinador de Pokémons do mundo. Seu primeiro Pokémon é justamente Pikachu; o preferido da criançada. Episódio após episódio, ele acumula Pokémons.

Pokémon que é Pokémon não mata nem fere – só tira o rival de circulação. Quando consegue tal proeza, cada um por meio de uma habilidade própria (música, jato de água, raio) diz-se que ele evoluiu, ou seja, ficou mais experiente e poderoso! Assim,

24 Como acontecia com os oponentes dos heróis do passado (Power Rangers, Cavaleiros do Zodíaco, Tamagochi).

não é tão fácil rotulá-los como influências negativas, por isso não é fácil dizer que não se aprende nada com o desenho animado.

Existem 15 tipos de Pokémons²⁵ classificados de acordo com o tipo, habilidade, força, capacidade de defesa e agilidade. Quanto ao tipo observa-se que existem várias categorizações, entre elas destaco: plantas venenosas, fogo, insetos, água, venenoso, aquático, terrestre, pedra, psíquico, gelo, voador, terrestre, gelo/psíquico,elétrico. Cada um deles possui um jeito diferente de ser.

4.3 Sobre as observações, desenhos e entrevistas com crianças

Utilizei inicialmente a coleção de desenhos do concurso Desenhe um Pokémon, utilizei-me deste recurso, pois o material recolhido foi entregue espontaneamente pelas crianças participantes.

Fui autorizada, pelos promotores do concurso, para ter acesso ao material, bem como publicá-lo. Realizei um levantamento de dados: mapei a idade das crianças, o sexo, o Pokémon desenhado. Foram entregues 218 desenhos, 185 de meninos e 33 de meninas, com idades entre 5 e 21 anos, a faixa etária de maior participação está entre 8 e 12 anos e o maior número de desenhos provém de crianças com 9 anos de idade, a maioria delas estuda numa escola particular que fica nas imediações da vídeo-locadora, situada no centro da cidade de Pelotas –RS.

A partir desses dados fiz escolha da escola, onde aconteceram as observações, bem como quais crianças que seriam entrevistadas (optei 10 crianças, 5 de cada sexo, e 2 cada idade na faixa etária entre 8 e 12 anos, uma vez que aqui se encontra a maior concentração de crianças que participaram do concurso).

As observações aconteceram no pátio escola, nos recreios, no horário de entrada e durante a saída, diariamente, nos meses de novembro e dezembro de 1999, bem como fevereiro e março de 2000²⁶.

Inicialmente procurei observá-las sem que soubessem do meu interesse pelo tema. Nos meses de novembro e dezembro as crianças colecionavam o álbum de figurinhas Pokémon, as crianças trocavam figuras entre si, e “batiam” (uma espécie de jogo, uma batalha onde participam duas crianças- sempre estavam rodeadas por outras-

²⁵ Dados obtidos no álbum ilustrado Pokémon temos que pegar. Ed. Panini, Osasco, São Paulo, 1999.

²⁶ As observações foram feitas até o dia 16 de dezembro e retornaram na segunda metade de fevereiro em virtude das férias escolares.

essa disputa acontecia no chão ou no muro da escola, inicialmente algumas figurinhas eram colocadas viradas e escolhiam quem iniciaria o jogo. Geralmente, utilizavam o recurso de par ou ímpar. O objetivo final é desvirar o máximo possível de figuras e se apropriar delas. Para isso utilizam movimentos com a mão em forma de concha, as tentativas são feitas com rapidez e agilidade, o grupo de assistentes emitia opiniões e elogios aos participantes). Pode-se perceber que este desafio promove interações entre crianças, como também desenvolve habilidades psicomotoras. Muitas crianças utilizavam essas figurinhas para compor outro álbum de figurinhas, em conjunto, com os colegas.

Nos períodos de recreio aconteciam lutas imaginárias fazendo gestos e emitindo sons, como se fossem os Pokémons, traziam revistas Pokémon Club e Pokémon Quadrinhos – liam em grupos; comentavam sobre os episódios que haviam assistido às 11hs e trocavam opiniões sobre o que poderia acontecer no episódio do dia seguinte.

No mês de fevereiro e março de 2000 predominava, entre os grupos de crianças, as batalhas com as *super cartas Pokémon*²⁷. Como são? O lado da frente mostra a imagem do Pokémon e o verso indica o tipo, sua capacidade de força, de ataque, de defesa e de agilidade. O jogo é disputado por duas pessoas, mas as estratégias e possibilidades são analisadas pelo grupo de amigos assistem o combate. O jogo acontece assim: 1º) os dois jogadores escolhem uma super carta, entre as que compõem as suas coleções, feita a escolha mostram-na para o rival, o passo seguinte é decidir, através de par ou ímpar, quem iniciará o jogo. O vencedor desta etapa avalia a situação e opta por uma das habilidades que seu Pokémon possui, feita a escolha, jogador diz ao rival o tipo que está apostando na batalha, por exemplo: o máximo de força. As cartas são analisadas, vence a batalha a criança que possui a **super carta Pokémon** que corresponde a regra ditada, a carta perdedora é entregue ao rival vencedor.

Esta disputa exige que os jogadores conheçam as potencialidades de cada Pokémon, como também promove o desenvolvimento da memória visual, da capacidade de raciocínio rápido, bem como exige que a criança faça escolhas entre as possibilidades que tem.

27 Uma carta que vem como prêmio nos salgadinhos Elma Chips, cada pacote contém uma unidade Pokémon.

Também percebi que as crianças trocavam entre si as descobertas que faziam sobre os esquemas e senhas do *game boy*²⁸, que jogavam em suas casas, sozinhos ou com outros amigos. Às vezes, essas descobertas eram trazidas anotadas e distribuídas aos colegas interessados no assunto, outras vezes recitavam-nas (essas senhas são códigos compostos por uma série de letras e números), os colegas pegavam seus cadernos e faziam as devidas anotações.

As entrevistas foram realizadas informalmente, através de conversas individuais ou em grupos. Constatei que a meta das crianças é colecionar, elas adoram games Pokémon, e convivem várias horas do dia, quando estão fora da escola, com esse Universo virtual.

Elas citaram um rol de nomes e características dos Pokémons, todos “são do bem” e têm sentimentos humanos, como o medo e a raiva. Cada Pokémon tem um poder diferente do outro e existem muitas regras para as lutas valerem. Uma delas é nunca usar um monstrinho de água contra outro com poderes de fogo, contam as crianças. Uma delas colocou a pergunta: a água não apaga o fogo? Então o Pokémon da água é mais forte que o do fogo e aí a batalha se torna uma covardia!

Também referiram que lêem muito sobre o tema, compram todas as revistas Pokémon Club e Pokémon Quadrinhos²⁹, e citavam muitas informações lidas em revistas, bem como as que obtinham na web (a maioria navegava na internet).

Quando indaguei porque participaram do concurso, responderam que adoram os Pokémons, assistem os desenhos diariamente e que queriam ganhar o concurso. Todas elas referiam que gostaram muito de ver os seus desenhos e os das outras crianças expostos no painel na vídeo-locadora (na semana subsequente a entrega dos desenhos, todos eles ficavam eram dispostos num painel). Algumas crianças comentaram que inventaram detalhes e mudaram outros ao desenharem seus Pokémons (a maioria dos participantes desenhou foi o Pikachu, embora outros 72, dos 150 existentes, tenham sido contemplados).

28 É um jogo da Nintendo, possui diversas versões. Pode ser comprado individualmente, ou baixado pela internet e instalado no microcomputador.

29 Ambas da Editora Conrad, São Paulo. A Pokémon Club informa características de Pokémons, trás dicas de jogos, mostra lançamentos de produtos e propõem jogos de memória, caça-palavras, labirintos, liga pontos. Além disso, cada edição apresenta um capítulo de um episódio. A Pokémon Quadrinhos ensina a “arte Pokémon” que é um curso rápido de desenhos e cada revista mostra um capítulo de um episódio sequencial. Sempre fica em aberto: o que vai acontecer?

Ao assistir a série de desenhos animados, que vai ao ar pela TV, observei que os enredos usam uma linguagem articulada de forma veloz, as músicas são atraentes e movimentadas e no final de cada episódio vai ao ar um happy, cujo o objetivo é desafiar as crianças para memorizarem os nomes dos Pokémons. O tom é o de aventura, onde o desconhecido, insita o desenvolvimento da autonomia, da auto-estima e a busca incessante pelo poder

Os episódios seguem um modelo de novela seqüencial (o telespectador fica curioso para saber o que vai acontecer no próximo episódio) e os heróis sempre andam em grupos.

Desta forma, pode-se dizer que o grupo assume a função de um dispositivo de produção de subjetividade; as inter-relações grupais acionam, cutucam afetos e aproximam-nos de novas situações, esta que pode intensificar algumas sensações, ou deslocá-las de um lugar ao outro. O estar entre e frente **Outros** - pessoas, afetos e inter-relações - propicia a configurações de “novos “Universos de referência”, outros jeitos de ser e de sentir. Esse hibridismo oportuniza que aconteçam subjetivações. Sempre há linhas de subjetivação que flutuam dependendo da composição das forças que estão em jogo.

O dispositivo grupal tensiona, movimenta, desloca para outro lugar, provoca outras conexões e ao mesmo tempo produz outras. Tais conexões não obedecem a nenhum plano pré-determinado, elas se fazem num campo de afecção onde as partes podem se juntar a outras sem com isso constituir um todo. O dispositivo está sempre referido a um regime discursivo que opera em múltiplos sentidos. Cabe, então, perguntar qual regime e com quais sentidos tal dispositivo se produz? (Barros, 1996).

5.0 Quais desafios se instalam para a Psicologia da Educação?

O desafio que se coloca é um convite para conhecermos mais as crianças, suas subjetividades, seus modos de subjetivação, suas habilidades, seus hábitos e potencialidades perceptivas, ou seja as novas composições de seus “Universos de referência”.

Talvez, necessitemos desenvolver novos modos de olhar, olhares-vídeo, tal qual refere Guattari (1992), não priorizando as causas, mas sim como se compõem os trajetos, os movimentos daquilo que estamos observando. Trata-se de analisarmos como acontecem as

ações/invenções/criações dessas crianças para que, desta forma, possamos propor uma intervenção que se aproxime das necessidades que a realidade apresenta. Uma vez que os dispositivos de produção de subjetividade podem existir em escala virtual assim como em escalas de jogos de linguagem, de brincadeiras e de relações grupais.

Para apreendermos os recursos íntimos dessa produção (essas rupturas de sentidos, outros jeitos de expressões afetivas, cognitivas e sensitivas), talvez as observações dos comportamentos cotidianos das crianças tenham mais a nos ensinar do que muitas das teorias e técnicas reunidas! As transformações sociais podem proceder em grande escala, por mutação da subjetividade, como se vê atualmente com a mutação da subjetividade infantil que atinge inúmeras crianças em todo o mundo. Porém, elas podem se produzir em escala molecular – microfísica, no sentido de Foucault-, em uma atividade psíquica, em uma prática pedagógica, na instalação de um dispositivo para mudar a vida e as relações entre crianças, pais, professores e amigos, para mudar o modo de funcionamento de uma instituição escolar.

Ao problematizar essa questão não estou me referindo as visões psicologistas e desenvolvimentistas da psicologia, mas sim ao modo através do qual as crianças se produzem. Elas tem um jeito singular de deslizar entre amigos, falas, e que permite passagens de fluxos e inventa novos modos de ser.

As crianças apresentam “sintomas” (falam em Pokémon o tempo todo, reproduzem gestos, colecionam figurinhas, trocam revistas entre si e senhas dos jogos entre os colegas, etc), esses sintomas, no meu entender, podem ser analisados como indicadores dos percursos que a criança traça e com eles inventa habilidades e modos de relação consigo e com os outros.

As observações e as entrevistas realizadas na pesquisa, bem como os dados coletados apontam novos movimentos de linguagens, de hábitos, de rupturas e os efeitos nos modos de produção da subjetividade e de subjetivação da infância, na atualidade. Quando as crianças inventam jogos, estratégias de ações e compartilham suas aprendizagens elas apresentam os caminhos, através dos quais estão constituindo seus “Universos de referência”mas não se trata só de algo da ordem da cognição e sim de um fenômeno de intensidade existencial.

A aprendizagem é algo que possibilita a invenção e a constituição de outros estilos de vida (de sentir como me encontro com o **Outro** quais são os afetos? Quais são as afecções? Quais são as possibilidades de experimentação?) (Deleuze, 1998).

Os grupos de crianças, desta pesquisa, mostram novos estilos de relações, outros modos de vida, descobrem coisas e trocam novidades. E isso, também, é aprendizagem.

De acordo com Larrosa (1997) um dispositivo pedagógico age em qualquer lugar, ele transforma relações entre as pessoas, no meio onde interage, bem como nas que o sujeito estabelece consigo mesmo. Os efeitos dessas conexões e sintonias com os novos dispositivos tecnológicos produzem cultura. Uma cultura em mutação? Que tem haver com os desejos, aprendizagens e devires?

Assim, o “caso pokémon” é um dispositivo pedagógico, pois faz com que as crianças deslizem, vejam, falem e tracem mapas; como também, desloca os adultos porque o devir-criança está em constante processo de atualização – e isso produz subjetivações.

A criança aprende a construir conhecimentos através das relações que acontecem **com** e **entre** os grupos, esses servem como potencializadores de linguagens que expressam a subjetividade.

Subjetividade essa que se compõem no cruzamento de múltiplos “Universos de referência”, não só intrapsíquicos. Subjetividade que é impermanente e que pede passagem para outros fluxos, outros processos, os quais se transmutam, se perplicam e se deslocam. São linguagens em obra.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARROS, B. Regina. Dispositivos em ação: o grupo. *Cadernos de subjetividade*: Gilles Deleuze. Org. Peter Pál Pelbart e Suely Rolnik. São Paulo: PUC/SP, p.97-105, Junho/1996. Número especial.
- CASTRO, Eliana. Uma febre chamada Pokémon. *Isto é on line*. São Paulo, 01/12/1999. Nº 1577, crianças, <http://www.zaz.com.br/istoe/comport/1999/11/26/000.htm>
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro. Graal, 1988. 499p.
- _____. *A imagem movimento – cinema 1*. Trad. Stella Senra. São Paulo, Brasiliense, 1985.
- _____. *A imagem tempo – cinema 2*. Trad. Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo, Brasiliense, 1990.
- _____. *Conversações*. Rio de Janeiro: 34, 1996. 226p
- _____. *O mistério de Ariana*. Trad. De Edmundo Cordeiro. Lisboa, Passagens, 1996a. 100p.
- _____. *Crítica e clínica*. Rio de Janeiro: 34, 1997. 170p
- DELEUZE, Gilles & PARNET, Claire. *Diálogos*. Tradução Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo, Escuta, 1998. 179p.
- FOUCAULT, Michel *Tecnologias del yo*; y otros textos afines. Barcelona: Paidós, 1990. 150p.
- _____. *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes, 1977. 277p
- GUATTARI, Félix. *Caosmose* - um novo paradigma estético. Tradução Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992. 203p.
- LARROSA, Jorge. *Educação subjetividade e literatura* - possibilidades e perspectivas. Seminário realizado no curso de mestrado em Educação, FaE, Pelotas, setembro de 1997.
- OLIVEIRA, Ângela. Afinal que bicho é esse? *Isto é on line*. São Paulo, 16/02/2000, Nº 1585, comportamento, <http://www.zaz.com.br/istoe/comport/1585/comportamento/1585quale.htm>
- RODRIGUES, A & CHAGAS L. Mães à obra. *Isto é on line*. São Paulo, 01/12/1999. Nº 1577, crianças, <http://www.zaz.com.br/istoe/comport/1999/11/26/000.htm>
- SILVA V. Adriana. Loucos pelos Pokémon, *Nova Escola on line*. São Paulo, março/2000, ano XV, Nº 130, http://www.uol.com.br/novaescola/ed/130_mar00/html/pokemon.htm
- SILVA V. Adriana. Ash, Oak, Brock..., conheça essa turma Nova Escola on line. São Paulo, março/2000, ano XV, Nº 130 http://www.uol.com.br/novaescola/ed/130_mar00/html/pokemon3.htm
- VEIGA, A. Ainda sucesso no cinema. *Veja on line*. São Paulo, 24/11/1999. Nº 1625, comportamento, http://www2.uol.com.br/veja/241199/p_068.html
- VILLELA, Ricardo. Febre infantil. *Veja*, São Paulo, 3/11/1999. Nº 1622, divertimento, p.78.