

YUGIOH: UM JOGO DE CARTAS, NARRATIVAS E IDENTIDADES

SALGADO, Raquel Gonçalves - UFMT

JOBIM E SOUZA, Solange - PUC-Rio/UERJ

GT: Educação e Comunicação / n. 16

Agência Financiadora: CNPq/CAPES

Introdução

O jogo de identidades e a construção de conhecimentos e valores que se realizam na complexa rede de diversos textos midiáticos à qual as crianças nos dias de hoje têm se conectado é o foco central deste artigo. São inúmeras as fendas abertas por essa rede, que dão passagem a muitos itinerários pelos quais as crianças percorrem. Na busca de informações cada vez mais requintadas e de conhecimentos cada vez mais complexos, elas vão construindo práticas sociais e valores, definindo como agir e interagir com o outro. Nessa busca, as crianças dialogam com textos, personagens e com a cultura de seu tempo, demarcando espaços sociais. Dessa forma, constroem modos de se inserir tanto na rede quanto no mundo mais amplo e de sobreviver nessa esfera midiática, definindo passaportes para ingressar na cultura circunscrita por essa rede midiática.

Em uma pesquisa realizada com crianças de 4 a 6 anos, de uma turma de recreação infantil, buscamos dar visibilidade a estas questões ao nos debruçar sobre as relações que elas estabelecem, os conhecimentos e valores que constroem e as identidades que assumem quando imersas no jogo de cartas *Yugioh*. Temos aí uma rede de informações que faz com que o jogo de cartas extrapole suas fronteiras e passe a ser o contexto em que a criança cria uma cultura lúdica nas interfaces com textos midiáticos que se conectam entre si.

Embora cientes de que *Yugioh* se define como um fenômeno transmídia, destacamos, no caso particular desta pesquisa, a relação entre o jogo de cartas e o desenho animado *Yugioh* porque participamos apenas de situações de jogo na escola em que as crianças trazem como referência central essa narrativa¹. Nessa relação, além das questões já levantadas, discutimos o papel do desenho animado como passaporte para o jogo de cartas, as identidades assumidas pelas crianças na relação com os personagens retratados no desenho animado no ato de jogar e o processo de construção de uma cultura lúdica que envolve valores e práticas sociais definidores de modos de jogar e ser jogador.

¹ Filmamos as crianças jogando as cartas, assim como assistimos, juntamente com elas, a um episódio do desenho animado, que consistiu em objeto de reflexão sobre o jogo propriamente dito.

Por fim, discutimos como a inserção da criança nessa cultura lúdica em rede implica no cumprimento de requisitos atrelados ao consumo de produtos e informações que definem competências para a obtenção do título de “jogadora *expert*”. Assim, a faceta empreendedora da infância contemporânea e suas contradições se revelam, diluindo fronteiras tradicionalmente erigidas entre crianças e adultos e mapeando outros modos de controle, advindos de saberes e práticas sociais adultas, que penetram e circunscrevem as experiências lúdicas infantis.

Do Jogo das Sombras ao Monstros de Duelo

Criado por Kazuki Takahashi, em 1996, *Yugioh* aparece pela primeira vez na mídia como um mangá publicado na revista *Shonen Jump*, famosa também pela divulgação de um outro mangá que se transformou em anime de sucesso, *Dragon Ball*. Em setembro de 2001, *Yugioh* dá início à sua trajetória multimídia, partindo do mundo do mangá para a tela da TV como anime (abreviação japonesa da palavra *animation*) e transformando-se, mais tarde, em jogo de cartas, videogame, quebra-cabeças e uma série de brinquedos.

Na década de 90, o anime, como gênero televisivo, se consagra como um significativo produto cultural exportado pelo Japão para os Estados Unidos e grande parte do mundo ocidental, visto que, desde a década de 60, começa a marcar sua presença em território americano com *Astro Boy*. Transformando imagens, metamorfoseando formas e figuras e mudando narrativas com rapidez, o anime retrata a velocidade das mudanças da sociedade contemporânea e de nossas identidades cambiantes. Este é um dos aspectos que o define como a interseção perfeita entre o global e o local (Napier, 2001) porque, embora traga em suas raízes muito da cultura japonesa, ainda que como válvula de escape às rotinas rígidas que marcam o cotidiano japonês, aparece para o resto do mundo como o canal por onde escoam flexibilidade, transformação e alteridade.

Viajando no universo imaginário de identidades mutantes dos animes, desembarcamos no mundo mítico e enigmático de *Yugioh*, onde nos deparamos com uma lenda de cinco mil anos atrás sobre um jogo de cerimônias mágicas realizadas por faraós do Egito Antigo, com o propósito de prever o futuro e traçar o destino. O *Jogo das Sombras*, nome que recebe no Egito Antigo, caracteriza-se por um jogo de cartas que traz à vida criaturas monstruosas para duelarem entre si. Até que um dia, a fúria dos monstros torna-se incontrolável e a ameaça de destruição do mundo passa a ser

iminente. No entanto, um corajoso faraó, com a ajuda de sete poderosos totens mágicos, impede que essa catástrofe aconteça, mas, para isso, sacrifica sua alma, que fica aprisionada dentro de um desses artefatos mágicos.

No cenário atual, essa história se recria e o jogo de cartas, que outrora era uma ameaça, torna-se agora virtual, assumindo outras facetas e desafios. Yugi, um menino obcecado por games, ganha de seu avô, dono de uma loja de brinquedos antigos, um quebra-cabeça milenar do Egito Antigo – o *Enigma do Milênio*, artefato que o menino carrega no pescoço como se fosse um cordão e lugar onde estão guardadas a alma do antigo faraó e grande parte dos mistérios da trama. Assim que Yugi consegue reunir as peças do quebra-cabeça, decifrando seu enigma, é reativado o espírito do faraó Yami Yugi, aquele que havia impedido a destruição do mundo pelos monstros do *Jogo das Sombras* há milhares de anos atrás.

Maximillion Pegasus, dono da empresa *Ilusões Industriais*, é quem cria o jogo de carta *Monstros de Duelo*, a versão contemporânea do *Jogo das Sombras*, que consiste em duelos entre monstros virtuais que emanam das cartas. Além de ser o produtor do jogo, Pegasus é um colecionador obcecado pelos poderosos artefatos egípcios. O *Olho do Milênio* é um dos artefatos mais valiosos que ele possui, por torná-lo capaz de ler a mente de seu oponente durante o jogo².

Como decifrador e portador do *Enigma do Milênio*, Yugi, no momento em que joga *Monstros de Duelo*, conta com a ajuda de Yami Yugi, que ressurge como seu alter-ego, uma versão adulta, mais destemida e poderosa do menino. Esse jogo de identidades, presente na narrativa do anime durante a transformação do menino Yugi em Yami Yugi, é comentado pelas crianças.

Raquel: *Vocês falam que é esse cordão que faz com que o Yugi fique grande.*

Meninos: *É! É!*

Raquel: *Então, ele é uma criança?*

João Vitor: *Não. Ele é uma criança, mas aí ele virou um adulto.*

Raquel: *Ele vira adulto quando?*

Heitor: *Quando coloca o cordão.*

Criança: *Nas lutas! Nas lutas!*

² As informações e figuras referentes à história do desenho animado *Yugioh* foram retiradas dos sites www.yugiohkingofgames.com e www.poj.com/yu-gi-oh/about.shtml.

Raquel: *Quando coloca o cordão?*

Heitor: *Sabia que quando começa a luta, ele fala assim: “Yugioh!” Ai, depois vai crescendo.*

Raquel: *Ai, vai crescendo por causa do cordão?*

Heitor: *É.*

João Vitor: *Yugi é uma criança que vira adulto. Ele fala: “Yugioh! É hora do duelo!”*

Gustavo: *Ele fala com a sua alma.*

Yami Yugi representa a antítese da fragilidade e inocência do menino; é o outro que o lança para além de seus limites, fazendo-o desafiar o próprio medo. Além disso, atua como arquiteto de estratégias do jogo, buscando brechas para reverter possíveis derrotas. É também quem ensina Yugi a compreender o coração das cartas, habilidade que o torna vitorioso nos duelos. Nessa relação de alteridade, o menino Yugi se constitui como jogador, criando e recriando essa identidade a partir do olhar e da posição do outro, representado por Yami.

Um duelo entre monstros virtuais, que, ao serem invocados pelos jogadores, aparecem sob a forma de imagens holográficas, é o princípio básico do *Monstros de Duelo*, o jogo no mundo do anime. Três tipos de carta são usados no duelo: as cartas-monstro, as cartas-magia e as cartas-armadilha³. As cartas-monstro são consideradas como as cartas básicas usadas em situação de ataque ao oponente, além de serem classificadas por tipo e atributo, critérios que marcam a variação das habilidades de ataque e defesa de cada monstro. As cartas-magia são cartas especiais que possuem diversas finalidades e conferem, assim como as cartas-armadilha, o toque estratégico ao jogo, permitindo, entre outras coisas, modificar o poder dos monstros e suas capacidades de ataque e defesa, e alterar as condições do campo de batalha ao ressuscitar, por exemplo, um monstro já derrotado. As cartas-armadilha, tal como as cartas-magia, são aquelas cujas finalidades se cumprem conforme o contexto do jogo, dando-lhe flexibilidade e permitindo transformar ou, até mesmo, reverter sua configuração. As cartas mais cobiçadas pelas crianças da pesquisa são as cartas-magia e as cartas-armadilha, consideradas por elas como as mais valiosas e poderosas, graças à flexibilidade que conferem ao jogo e ao poder que têm de subverter sua ordem.

³ As informações sobre o jogo de cartas *Yugioh* foram retiradas do site: www.upperdeckentertainment.com.

O mais importante princípio do jogo é fazer toda e qualquer carta valer, independentemente do poder que possui. Um bom duelista é aquele que assume isso como regra principal para jogar. Como o próprio desenho animado insiste em ressaltar, é fundamental conhecer o coração das cartas.

O desenho animado como passaporte para o jogo de cartas

Com exceção dos primeiros episódios da série, nos quais é contada a história que dá fundamento ao jogo, a narrativa do desenho animado é basicamente o jogo de cartas. Estratégias, regras, magias, armadilhas, vitórias e derrotas nos duelos entre monstros compõem o enredo de *Yugioh*, que consiste em um texto sobre o jogo de cartas propriamente dito. Desenho animado e jogo de cartas se complementam, compondo uma diáde que se caracteriza pelo intercâmbio de informações oferecidas por cada meio. Compreender o desenho animado envolve o conhecimento do jogo de cartas, seu funcionamento e estratégias básicas, assim como conhecer o jogo de cartas requer um cabedal de informações que é oferecido pelo desenho animado. Ensinando a jogar e a tornar-se jogador, o desenho animado constitui-se como o manual de instruções do jogo de cartas. Ele é o passaporte necessário para que a criança ingresse no mundo imaginário de *Yugioh*, aprenda a jogar e a ser duelista. Na relação com o desenho animado, a criança passa a conhecer as cartas, manipulá-las no jogo e agir como duelista, transformando-se em personagem e revivendo as situações de duelo que ele retrata. Mizuko Ito (2003) destaca que as “crianças do mundo real” não apenas revivem os duelos, mas também as atividades que dão suporte ao jogo, como o ato de comprar, colecionar e trocar cartas.

As atividades das crianças em nosso mundo imitam perfeitamente as atividades e materialidades das crianças no mundo Yugioh. Elas colecionam e negociam as mesmas estratégias e regras. Cenas no anime retratam Yugi frequentando lojas e comprando pacotes de cartas, desfrutando do suspense de conseguir uma carta rara, dramatizando todos os momentos de consumo midiático, além dos dramas estilizados e fantásticos dos duelos propriamente ditos (Ito, 2003, p. 32-33)⁴.

4 Citação traduzida por nós do original em inglês: *The activities of children in our world thus closely mimic the activities and materialities of children in Yugi's world. They collect and trade the same strategies and rules. Scenes in the anime depict Yugi frequenting card shops and buying card packs, enjoying the thrill of getting a rare card, dramatizing every moments of media consumption in addition of the highly stylized and fantastic dramas of the duels themselves.*

Essa relação íntima do desenho animado com o jogo de carta é visível no modo como as crianças da pesquisa lidam com o jogo ao se apropriarem de regras, construírem conhecimentos sobre este, suas cartas e personagens e definirem formas de comportamento para se constituírem como jogadoras.

Raquel: *Vocês disseram pra mim que pra poder jogar tinha que assistir o desenho. Tem que assistir mesmo?*

João Vitor: *É. Tem que. Pra aprender a jogar a carta mágica.*

Mateus: *É muito fácil. Na primeira vez que eu vi o desenho, aí eu já tinha aprendido.*

Ana: *Sabe, que um dia eu bem, bem vi esse Yugioh, eu bem vi esse Yugioh pra aprender como é que é, eu aprendi.*

O desenho animado é, também, a autoridade máxima que legitima quem pode ou não jogar. Apesar de *Yugioh* ser um fenômeno cultural caracterizado muito mais por uma adesão masculina do que feminina (Ito, 2004), é o próprio desenho animado que, entre as crianças da pesquisa, instaura a polêmica se meninas podem ou não compartilhar das experiências desse mundo. Essa polêmica aparece no momento em que os meninos estão jogando as cartas e as meninas também decidem jogar, passando, então, a enfrentar fortes resistências por parte dos meninos, que as impedem de ingressar no jogo. Para justificar e fundamentar sua entrada no jogo, as meninas recorrem ao desenho animado, argumentando que, no mundo do anime, meninas também jogam.

Ao falar sobre o episódio do desenho animado a que assistimos, as informações sobre o jogo de cartas prontamente vêm à tona. Revelando conhecimentos cada vez mais requintados sobre as cartas e como usá-las, os meninos competem entre si, demonstrando uma expertise em relação ao jogo, que está intimamente relacionada à aquisição de competências a partir da inserção na rede que, nesse caso, se constitui basicamente na conexão entre o desenho animado e o jogo de carta.

Raquel: *... Me deu a impressão, eu não sei se é isso, mas que é um duelo de monstros?*

João Vitor: *É. Por exemplo. Daí eu to jogando, daí eu vou... eu boto um*

monstro, daí ele me ataca, daí...

Raquel: *Quem te ataca?*

Heitor: *O monstro do outro.*

Raquel: *Ah, tá!*

João Vitor: *Daí, eu boto um monstro e ataco ele. Daí, ele matou meu monstro. Daí, eu posso usar um monstro que pode renascer o meu monstro.*

Heitor: *O Monstro que Renasce é, faz, faz...*

João Vitor: *Faz renascer o monstro.*

Heitor: *Renasce todos os monstros que ele, que morrer.*

João Vitor: *Não. Não renasce. É uma carta. É só um que renasce.*

Raquel: *Que um é esse?*

João Vitor: *Um monstro, ué! Que quiser!*

Raquel: *Ah, o monstro que quiser!*

Vinícius: *Eu sei qual. É o Mago do Tempo.*

João Vitor: *É o Mago do Tempo, o mago controlador de dragão. É também um monstro, uma mágica, uma “trap”.*

Durante o jogo, Gustavo explica uma das finalidades da carta-mágica *Monstro que Renasce*:

Gustavo: *Você tem uma situação que você não consegue. Quando alguém tá te ganhando, você coloca o truque e você ganha logo. O monstro que foi destruído vai renascer⁵.*

João Vitor: *Igual que no desenho, não é?*

O desenho animado é, sem dúvida, o convite ao jogo e, por conseguinte, ao duelo. É ele que oferece às crianças informações necessárias para que as regras do jogo sejam construídas e para que as cartas possam ser lidas e interpretadas, ainda que apenas como imagens, sem o suporte do texto escrito. O poder das cartas, as estratégias oferecidas pelos diferentes tipos de carta e as situações em que estas podem ser ativadas, tudo isso emerge como informações e conhecimentos que as crianças constroem na relação com esse texto midiático. Falar sobre o desenho animado significa entrar no mundo do jogo de cartas, em que magias e armadilhas são artificios tão importantes quanto monstros poderosos para se tornar vencedor. Esse é o princípio que

⁵ Aqui temos um claro exemplo do motivo que leva as crianças a cobiçarem mais as cartas-mágica e armadilha, que é a sua condição de truque, capaz de dar reversibilidade ao jogo.

traduz, para as crianças, o jogo de cartas *Yugioh*, quando falam, por exemplo, sobre o poder da carta-magia *Monstro que Renasce*, um monstro que tem o poder de renascer os outros monstros destruídos durante o duelo e é capaz de transformar a derrota no jogo em uma possível vitória.

Brincando com identidades

Um misto de jogo de cartas com faz-de-conta é o que acontece quando as crianças estão envolvidas com as cartas de *Yugioh*. Temos aí, também, um jogo de identidades que se define pelo modo como as crianças assumem as identidades dos personagens do desenho animado para reviver o duelo que o jogo de cartas representa. Nesse processo, o desenho animado é a principal referência para a fabulação.

Assim como o menino Yugi, no anime, transforma-se no corajoso faraó do Egito Antigo, Yami Yugi, as crianças durante o jogo transformam-se nos personagens por elas eleitos. Trata-se de representar os personagens a partir de uma identificação com eles, o que, nos termos de Bakhtin (1992), significa viver a vida do personagem por dentro, tendo como objetivo a composição da identidade do jogador. Não basta apenas manipular as cartas, o que importa é jogá-las, assumindo a identidade daquele que lhes confere valor e poder. Nesse processo de identificação com os personagens, regras e estratégias também são definidas e construídas. Vale dizer que, muito mais do que regras oficiais, o que está em jogo são regras de comportamento tecidas nessa relação imaginária com o outro-personagem e que dizem respeito a como agir e ser durante o jogo, condições que também definem quem tem mais poder. Temos aí regras que se originam de uma situação imaginária, bem distintas das que são previamente estabelecidas, mas que não deixam de regular modos de jogar e a situação de jogo propriamente dita (Vygotsky, 1991).

Representar o personagem, nesse contexto, só ganha sentido perante uma platéia de jogadores porque remete à performance durante o jogo, transformando-se em um artifício para jogar. Esse jogo de representação define-se pela forma como as crianças apropriam-se dos papéis e condutas que singularizam os personagens e pelos significados que lhes atribuem. No jogo, as cartas atuam como instrumentos que complementam a identidade assumida, já que sua finalidade se define por quem a joga, estando na pele do personagem. Ser, por exemplo, Pegasus no jogo significa possuir a carta-armadilha *Olho do Milênio*, que permite ver as cartas do outro. Trata-se, portanto, de um poder que somente Pegasus detém, uma vez que a condição de “vidente” do jogo

alheio somente é possível por causa da carta que possui.

João Vitor: *Eu sou o Pegasus.*

Gustavo: *Pegasus vê as cartas por baixo.*

João Vitor: *Por causa do “Olho do Milênio”.*

Gustavo: *Pegasus lê a mente das cartas.*

Gustavo: *Eu sou o Yugi.*

João Vitor: *Yugi tem o “Cordão do Milênio”.*

Gustavo: *Yugi luta contra o mal para salvar o bem do mal.*

Heitor, enquanto joga, fala como se fosse um dos personagens do desenho animado em situação de duelo.

Vinícius, também durante o jogo, imita um dos personagens do desenho animado, gritando: *Ataque final!*

Cabe ressaltar que a representação dos personagens não significa, para a criança, simplesmente imitá-los, mas trazê-los para a cena do jogo como estratégia que expressa tanto conhecimento sobre a narrativa que o sustenta quanto poder. É óbvio que tal representação se dá com base em critérios definidos pelas crianças que as orientam a eleger os personagens que, na trama da história e no contexto do jogo, aparecem como signos de sucesso, vitória e competência. Assim, podemos afirmar que a identificação das crianças com os personagens não remete a uma coincidência com estes, visto que opera como artifício para jogar. As fronteiras entre personagem e jogo estão claras e é nessa fronteira que a criança age, fazendo uso da identidade do personagem para poder jogar. A criança relaciona-se com o personagem do desenho animado como jogadora e, nessa relação, coloca-se como autora de regras de comportamento que passam a fazer parte do jogo. Representar os personagens consiste, nesse caso, em uma dessas regras a serem cumpridas pela criança como condição para se inserir na cultura lúdica que é tecida na relação com o desenho animado e define o jogo. Apropriar-se dessa regra de comportamento significa, pois, compor a identidade do jogador.

Yugioh e cultura lúdica contemporânea: a criança na rede transmídia

O conceito de cultura lúdica é definido por Brougère (1995, 1998) como o conjunto de costumes lúdicos, regras, significações e brincadeiras – individuais, coletivas e geracionais, conhecidas e disponíveis –, que se integra à vida social em que

se realiza. A cultura lúdica não se encontra fechada em si mesma, ao contrário, abre-se para o mundo social e cultural que lhe fornece suportes simbólicos e significados que renovam sua existência. Longe de ser um bloco monolítico, a cultura lúdica é composta por práticas sociais e significados vivos, em constante processo de diversificação e mudança (Brougère, 1998). Essa cultura retira do repertório de imagens que representam a sociedade os suportes simbólicos que vão ajudar a compor representações, como fabulações, relatos e histórias (Brougère, 1995). Dentre essas imagens, estão aquelas veiculadas pela mídia.

Por outro lado, a cultura lúdica é, para Brougère (1995), diversificada, estratificada e compartimentada. Diferenças de gênero, etárias, de gerações, de classes sociais, regiões e nações, que são experimentadas no âmbito da vida social, penetram na cultura lúdica, ganhando outros contornos. Quando a criança entra no mundo do jogo, diz Brougère (1998), ela aprende, logo de início, suas regras e as competências que fazem parte de seu universo simbólico, para, mais tarde, transferi-las a outros espaços da vida social. A criança aprende a brincar e a tornar-se jogadora ao assimilar e transformar a cultura lúdica com a qual se depara no momento em que brinca ou joga. Mais do que um lugar de produção cultural, o jogo se constitui como um espaço de enriquecimento e emergência de uma cultura lúdica que se configura na relação entre a cultura mais ampla e os modos singulares como as regras e os costumes lúdicos são aprendidos e redefinidos.

Atentas a cada episódio do desenho animado para conhecer as cartas e aprender novos lances e estratégias para o jogo; em busca de cartas, de preferência as mais raras e poderosas, para incrementar seus baralhos; e navegando em sites da Internet, especializados no assunto, para obter informações inéditas, as crianças, na cultura *Yugioh*, vão construindo um repertório de saberes e práticas, interpretando diversos textos e interagindo com diferentes mídias. A convergência entre mídias é um dos aspectos emblemáticos da cultura lúdica infantil contemporânea, que se desenha e opera em uma rede, onde estão conectados desenhos animados, videogames, filmes, websites, jogos de cartas, brinquedos, revistas, compondo um sistema de comunicação e informações, ao mesmo tempo, coeso e multifacético. Nessa rede, o texto matricial dilui-se por completo e não possui espaço ou função definida; está em meio de muitos outros textos que o reescrevem, dando-lhe outros sentidos e arrancando-lhe de sua condição de origem. Na ausência de um texto original ou principal, a cultura lúdica que se configura nessa rede transmídia é tecida no entrecruzamento de informações, saberes

e significados que circulam, simultaneamente, em diversos suportes tecnológicos cujas narrativas complementam-se.

Fazer parte da cultura lúdica contemporânea demanda certos requisitos. A criança, em meio aos mais diversos textos e mídias, necessita construir um know-how, expertise e competências para ser aceita e reconhecida como membro de uma comunidade lúdica específica. Buscar informações, discriminá-las e avaliá-las, aprimorar conhecimentos sobre o assunto em questão, consumir produtos, se possível, os mais raros e difíceis de serem adquiridos, no intuito de superar o que já existe, são algumas das atividades que compõem o rol de requisitos necessários para o ingresso em uma cultura lúdica. Estar pronta para consumir e aprender – esta é a postura a ser assumida pela criança no momento de sua inserção na cultura lúdica em rede (Goldstein et al, 2004). Nas brincadeiras, jogos e experiências lúdicas mais diversas, as crianças estão consumindo brinquedos, artefatos, informações, imagens, textos e, ao mesmo tempo, combinando esses elementos e compondo entre eles novas conexões, através das quais outros sentidos e conhecimentos são construídos e compartilhados.

Organizar o currículo implícito da cultura lúdica em que deseja ingressar é, como afirmam Goldstein et al (2004), uma das principais tarefas a serem realizadas pela criança ao longo de sua trajetória na rede transmídia. Currículo este que nunca é plenamente concluído, por estar aberto às novas demandas que aparecem no mercado lúdico infantil. Podemos, ainda, agregar a esse currículo o cumprimento dos requisitos, antes mencionados, que definem a entrada e a participação em uma cultura lúdica específica. Mediante tais requisitos, práticas de segregação e exclusão também são criadas. Aqueles que não compartilham dessas regras estão fora das mais complexas ramificações da rede que faz a conexão entre a criança, o mundo dos brinquedos, artefatos, informações, imagens, textos e o jogo propriamente dito. São definitivamente discriminados no interior da cultura lúdica por não apresentarem a senha que permite o trânsito livre pelas conexões de sua rede, como podemos ver na passagem a seguir.

Conforme o duelo, retratado em um dos episódios do desenho animado *Yugioh*, se desenrola na TV, os meninos, em uma disputa acirrada, mostram as cartas que possuem. Gustavo é quem mais está preocupado em mostrar que possui todas as cartas que aparecem na tela e que conhece o jogo e os personagens como nenhum outro.

Daniel disse não ter uma das cartas apontadas por um dos meninos. No

entanto, talvez após perceber que, para se integrar ao grupo de “*experts em Yugioh*”, é necessário possuir ou, ao menos, dizer ser possuidor das cartas, Daniel diz ter uma delas. Heitor, imediatamente, vira-se para ele e diz: *Você não tem baralho!* Daniel nada responde, afasta-se e aproxima-se de Roberta, uma das professoras, como se estivesse buscando apoio.

A atitude de Heitor enfatiza como o consumo de produtos, no caso o baralho de cartas, consiste em um dos requisitos para possuir a senha de entrada no grupo e na cultura lúdica da qual ele participa, visto que Daniel não apenas é interdito pelos *Yugioh experts* em sua fala sobre as cartas, como também não participa do jogo. Temos aí a faceta perversa dessa cultura lúdica, que, ao se ampliar cada vez mais por uma extensa rede de mídias, produtos e narrativas, torna-se também mais exigente e estratificada. Se, de um lado, é certo que a criança, ao invés de absorver ou consumir passivamente os objetos e as informações disponíveis nessa rede, atua como leitora e construtora de significados e conexões entre as narrativas que nela circulam, como se ordenasse e reordenasse as peças de um quebra-cabeças polimorfo, de outro, é importante considerar que essa mesma criança, para ser bem-sucedida nessa tarefa, deve estar atenta e a par de cada nova informação e produto lançado na rede, exigindo de si própria e dos outros com quem compartilha atitude empreendedora, atualização e expertise. Livre, porém, presa aos cabos de conexão da rede transmídia – este é o paradoxo vivido pela criança que se insere nesse universo lúdico de parafernalias tecnológicas, esforçando-se ao máximo para participar de todas as ramificações dessa rede e alcançar seus pontos mais extremos e complexos.

Por outro lado, ter um currículo que abarca todas as atividades, saberes e informações, necessários para participar dessa cultura lúdica e interpretar o emaranhado de conexões que a configura, não é para todos. A cultura lúdica globalizada é também palco de contradições. Ao mesmo tempo em que aparece como global e integradora, mantendo conectadas crianças de diferentes regiões do mundo, culturas, línguas, credos e raças, essa cultura discrimina aquelas crianças que, por estarem longe do acesso ao mundo digital, desenhado por computadores, Internet, videogames e brinquedos de última geração, não podem participar de todos os *links* que a compõem e, assim, não possuem o currículo que confere titularidade ao membro efetivo dessa comunidade lúdica.

Reflexões sobre cultura infantil e educação no mundo contemporâneo

Quando nos dispomos a mergulhar e participar do universo infantil, dialogando com as crianças e buscando compreender os sentidos de suas conversas e brincadeiras, nos damos conta de que suas mudanças, desencadeadas pela produção cultural voltada para a infância, realizam-se cada vez mais cedo e de forma acelerada.

Percebemos, também, que os processos de iniciação à cultura da sociedade capitalista não está mais, como outrora, circunscrita a um período preciso do desenvolvimento das crianças, mas acontece em tempo integral e cada vez mais precocemente, sendo sustentada pela relação das crianças com os meios audiovisuais. A televisão, os jogos e a Internet, que hoje constituem uma rede integrada de códigos perceptivos e de linguagem, desencadeiam, por sua vez, modos de relações interpessoais, definindo hierarquias e poderes no contexto mais amplo da cultura do consumo e da sociedade da informação, que se manifestam através de uma nova cultura lúdica cujo funcionamento se dá em uma rede transmídia.

Este tema, já abordado anteriormente por outros autores, como Felix Guattari (1987) e Henry Giroux (2001), nos incita a refletir sobre o alcance da atual cultura lúdica nos processos de iniciação das crianças ao sistema de representação do capitalismo avançado. As crianças diante da televisão, afirma Guattari, “trabalham”, ou seja, se reciclam visando a uma adaptação aos novos tipos de exigência da linha de montagem da sociedade industrial. Entretanto, o que nos parece mais importante é como elas hoje aprendem a decifrar, o mais cedo possível, uma certa tradução ou interpretação do conjunto dos sistemas semióticos introduzidos pela sociedade capitalista no seu estágio atual, interagindo, especialmente, com os produtos da cultura midiática criados e direcionados especialmente para este segmento social, o público infantil. Engajadas na rede transmídia, estabelecendo conexões entre textos e imagens, interpretando signos, traduzindo códigos, consumindo e jogando, as crianças estão contribuindo ativamente para a circulação de mercadorias e bens simbólicos e para a oxigenação do tecido social, cultural e econômico.

O domínio da linguagem no mundo contemporâneo pela criança se revela como uma rede complexa de códigos interligados, que hoje se manifesta pelas formas de acesso ao uso das máquinas de visão e das máquinas de produção e reprodução de informações, gerando novos códigos sociais de acesso ao poder. A padronização das competências semióticas propiciada pela veiculação da cultura de massa é essencial à perpetuação da economia capitalista no seu estágio avançado. O formato mais recente

das formas de organização econômica, social e política exige um investimento intenso no desejo do indivíduo, criando sempre “novos” e “diferentes” desempenhos semióticos, mas que também sejam sempre capazes de traduzir os sistemas invariantes que lhes correspondem.

Nos diálogos com as crianças e na observação dos seus modos de brincar e jogar, estas relações se reiteram, na medida em que a criança precisa dominar as competências semióticas exigidas para se inserir em um sistema de relações sociais e culturais, que alicerçam a cultura do consumo e a sociedade da informação. Para que isto se cumpra, a criança, desde muito cedo, precisa agir como empreendedora, o que significa ter acesso às regras do jogo, dominá-las e utilizá-las de modo competente, em busca do poder. A diferença na relação com o outro se exerce através de uma busca de novos conhecimentos sobre o jogo e da aquisição de artefatos que conferem legitimidade ao status de *expert*, ou seja, aquele que se sobressai por dar visibilidade a essa conquista. Com isto, observamos que a cultura do consumo e a sociedade da informação alicerçam e consolidam seu projeto na cultura lúdica infantil.

Como metas a serem perseguidas pelas crianças desde muito cedo, a competência e a expertise passam a ser valores presentes na infância contemporânea, além de se constituírem como sentidos que permitem compor a identidade da criança empreendedora e poderosa. Estando presentes tanto na esfera do consumo quanto na esfera lúdica, tais valores vão delineando as práticas sociais das crianças. A busca por competência e expertise, no âmbito de uma cultura lúdica, é realizada pela criança ao estar imersa em uma rede que conecta suas experiências lúdicas com as esferas da mídia e do consumo.

Nessa rede, as crianças compõem um cabedal de informações e saberes que nunca se esgota. Ingressar nessa cultura lúdica em rede exige o cumprimento de regras básicas: consumir informações e objetos, se possível os mais raros; conhecer todos os *links* que conectam essas informações e objetos ao jogo; e ser capaz de compor outros arranjos, além dos já disponíveis na rede. Trata-se, pois, de adquirir competências necessárias para conquistar uma expertise relativa ao jogo e aos saberes e informações que ele demanda. Para ser aceita e reconhecida como participante dessa cultura lúdica, a criança precisa organizar um currículo implícito, que se manifesta nas cartas raras consumidas, nas informações que revela e nos conhecimentos que constrói ao longo de sua jornada transmídia. Sendo portadora desse currículo, a criança prova ser possuidora da senha de acesso que permite transitar com liberdade por todas as ramificações dessa

rede lúdica.

Requisitos a serem cumpridos, senhas e passaportes a serem utilizados fazem dessa cultura lúdica global tecida em rede um território onde também estão presentes hierarquias e exclusões. Àqueles que não têm acesso a todas as conexões da rede ou, ao menos, às mais relevantes e não podem usufruir dos bens simbólicos que conferem status de *expert* e incrementam o currículo de seus supostos membros não são bem-vindos a todas as dimensões dessa cultura lúdica. São definitivamente discriminados por não apresentarem o *background* necessário de informações e produtos que os autorizem a ter livre acesso às diversas trilhas dessa aldeia lúdica global, porém, estratificada. Como Sarlo (1997) aponta, o mesmo mercado global que se apresenta como ideal de liberdade a todos, mostra sua contraface excludente ao selecionar apenas aqueles que, em seu espaço, são capazes de fazer escolhas e nele transitar livremente. Assim como o mercado, a cultura lúdica global revela sua dupla face: de um lado, democrática, aberta e disponível a todos, de outro, hospitaleira e receptiva aos que, de dentro dela, podem fazer opções.

Os produtores da cultura infantil globalizada tomaram para si a tarefa que antes cabia aos pais e professores. Servindo-se dos meios de comunicação se dirigem diretamente ao público infantil. A educação que se dá pelos meios, especialmente pelo gênero anime e suas interfaces com toda uma produção de artefatos que compõem a cultura lúdica da nossa época, não cessa de povoar o imaginário infantil com novos personagens, fantasmas, cenários, atitudes, ideais e valores, ocupando espaços de conversa, de jogo e de convivência, definindo práticas sociais entre os homens e as mulheres, entre as crianças e os adultos, entre raças, classes sociais etc. Deparamo-nos com um projeto educativo dedicado a formar a atual geração de crianças, cujos mestres e didática se pulverizam sob a forma de produtos, brinquedos, *cartoons*, animes, mangás, cartas e games, que se reúnem para compor uma rede de signos disponíveis ao consumo, voltados ao entretenimento e à educação. Trata-se de um projeto que tem no consumo e na informação seus princípios mais caros, difundidos em cada *gadget* disponível para ser desvendado como o mais novo talismã que guarda os segredos da humanidade.

O grande desafio que se coloca hoje para pais e educadores é de como lançar novas questões frente às semióticas dominantes veiculadas pelos meios para que as crianças possam experimentar e criar outras formas de expressão mais livres e variadas, recuperando a necessária diversidade cultural nos modos de ser, agir, pensar e

falar sobre as experiências coletiva e subjetiva. Uma política educativa, que se proponha a um engajamento com outras possibilidades de constituição ética e estética do desejo na formação das crianças, deve se comprometer a criar espaços alternativos de acesso das crianças e dos adultos a uma pluralidade de produções culturais, pautadas na diversidade de experiências humanas, exercendo possibilidades de expressão livres dos controles das semióticas dominantes.

Tanto as crianças como os adultos devem ter acesso à crítica da cultura midiática, criando modos de dialogar com ela, sem se submeter às regras de um jogo definido de antemão, mas como sujeitos que podem interferir nesse jogo, propondo novas regras e definindo outros caminhos possíveis para o jogo e para a vida. Se o jogo é uma forma de representarmos as regras da vida, há que se incentivar, tanto no jogo como na vida, a recusa dos modos cristalizados, tipificados e estereotipados de ser. A busca pela expressão semiótica plural de crianças, jovens e adultos nos parece ser um objetivo a perseguir. Não se trata de criar uma oposição radical à cultura da mídia, mas sim incentivar condições que permitam aos sujeitos adquirir modos de expressão relativamente autônomos e, portanto, relativamente não recuperáveis pelas tecnologias das diversas formações de poder, sobretudo as que se realizam, de modo padronizado, através dos meios de comunicação de massa.

Para tanto, é imperativo que pais, educadores e profissionais da mídia estejam atentos aos modos como os diversos grupos de crianças entendem e assimilam o sentido dos produtos culturais a elas direcionados, como se identificam com esses produtos, como constroem valores éticos e estéticos, interagindo com os meios. Assim, podemos estar sempre descobrindo novas questões que precisam ser encaminhadas para se abrir um debate permanente sobre os modos como se produz cultura, conhecimento e subjetividade na interação entre crianças e adultos que vivem no contexto de uma cultura preponderantemente consumista e informacional.

Referências Bibliográficas

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1995.

_____. A criança e a cultura lúdica. Em KISHIMOTO, T. M. (org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998. p. 19-32.

GIROUX, H. Os filmes da Disney são bons para seus filhos? Em STEINBERG, S. R.; KINCHELOE, J. L. *Cultura infantil: a construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001. p. 87-108.

- GOLDSTEIN, J.; BUCKINGHAM, D.; BROUGÈRE, G. Introduction: Toys, games and media. Em GOLDSTEIN, J.; BUCKINGHAM, D.; BROUGÈRE, G. (orgs.). *Toys, games and media*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2004. p. 1-8.
- GUATTARI, F. *Revolução molecular: Pulsações políticas do desejo*. São Paulo: Brasiliense, 1981.
- ITO, M. *Technologies of the childhood imagination: Media mixes, hypersociality, and recombinant cultural form*. Disponível em: <http://www.edtransitions.ssrc.org/home.aspx>. Acesso em: 15 fev. 2003.
- _____. *Technologies of the childhood imagination: Yugioh, media mixes and everyday cultural production*. Digital Generations: Children, youth people and new media. 2004. Institute of Education, University of London (Trabalho apresentado).
- NAPIER, S. J. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave, 2000.
- SARLO, B. *Cenas da vida pós-moderna: Intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.