

Meninas Superpoderosas, Barbie, Bey Blade e Yu-Gi-Ohs: culturas e Identidades infantis pós-modernas presentes na escola

Mariangela Momo (Brasil)

marimomo@brturbo.com

Est. Posgrado / Profesora de Enseñanza Fundamental, U. Federal de Río Grande do Sul

Eu também tenho um Bey Blade, é de ferro e bem forte. Tá perdido no guarda-roupa da minha mãe. O atirador tá guardado embaixo do guarda-roupinha que tava a televisão. Quando meu pai achou, a cordinha já tava gasta daí não dava pra rodar.

(Aluno da A33, de uma escola por Ciclos de Formação do município de Porto Alegre)

Em 1997¹ foram os *Tamagotchis*² que entraram nas salas de aula de inúmeras escolas (mesmo que tenham ficado guardados nas mochilas). Em 1999 os *Pokémons*³. Em 2000 o *Harry Potter*⁴. Em 2001, o *Shrek*⁵. Em 2003, os *Yu-gi-ohs*⁶ e os *Bey Blades*⁷. Isso para falar em alguns dos artefatos que circularam em vários países do mundo, produzindo sentidos e configurando fenômenos mundiais. Se falarmos em termos de Brasil a lista pode ser composta por Xuxa⁸, Angélica, Sandy e Júnior É o Tchan, *Rouge*, Kelly Key, entre muitos outros.

Os itens que as crianças levam para as escolas não são apenas o caderno, o livro, o lápis, a borracha e o apontador. Também não são apenas os materiais solicitados pela escola através da famosa lista de materiais. O caderno não é somente um caderno, é também a possibilidade de ter o Homem-Aranha em sua capa. A mochila (rosa com a imagem da *Barbie*) serve, também, como um item para combinar com a calça, o relógio, o estojo e a régua, tudo da *Barbie*. Se por

¹ Alguns dos dados que constam nesse parágrafo foram extraídos do caderno especial “Estilo”, do jornal Zero Hora publicado em 04/05/04 em comemoração aos quarenta anos de sua existência no Rio Grande do Sul, Brasil. Os anos citados referem-se ao ingresso dos produtos no Brasil.

² Cyberseres de criação japonesa. Uma espécie de animal virtual que precisa de cuidados constantes: sentem fome, precisam ir ao banheiro, pedem carinho e depois de um certo tempo, morrem.

³ Desenho animado, de televisão, de criação japonesa inspirada no videogame da Nintendo “Pocket Monsters”.

⁴ Livros escritos pela britânica J.K.Rowling (Harry Potter e a Pedra Filosofal, Harry Potter e a Câmara Secreta e Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban) que inspiraram a trilogia de filmes no cinema.

⁵ Desenho animado, exibido nos cinemas, batendo recordes de bilheteria. Uma nova versão de Shrek está sendo exibida, “agora”, no mês de junho no Brasil

⁶ Baralho de origem japonesa. Yu-gi-oh significa “O Rei do Jogo” em japonês. Difundi-se mundialmente como desenho animado de televisão em 2000.

⁷ Desenho animado de televisão inspirado em um tradicional esporte japonês onde se travam disputas com peões.

⁸ Apresentadoras de programas de televisão infantil e cantoras(es) de música popular.

um lado as escolas proíbem que a criança leve a boneca *Barbie* ou o boneco do Homem-Aranha, por outro não proíbem que se leve mochila, toalha para o rosto, régua, cadernos, lápis de cor, canetinhas, lanche, etc. todos decorados com estes personagens. Então o Homem-Aranha e a *Barbie* (e muitas outras imagens) vão para as escolas estampadas nesses materiais. Imagens como dos Superamigos (*Batman*, *Superman*, *Robin*, Mulher Maravilha, etc.), das Superpoderosas (Lindinha, Florzinha e Docinho) vão coladas a seus corpos através de camisetas, calças, tênis, bonés, saias, tamancos, sandálias, colares, brincos, tiaras, acessórios para cabelo, etc. Se as escolas não proíbem que as crianças levem brinquedos (e às vezes mesmo quando proíbem) podemos encontrar nas mochilas, no bolso das calças e até nas lancheiras itens como: *Bey Blade*, *Yu-gi-ohs*, *Tazzos*⁹, bonecos (*Batman*, *Max Steel*, *Hulk*, *Power Rangers*, Superamigos), bonecas (*Barbie*, Superpoderosas, Bebês), brilho para lábios, esmalte para unhas, desodorante Axe, CD's (*Rouge*, *Mc Donald's*) etc.

A “onda” do *Bey Blade* faz com que diferentes materiais (tampinhas de cola, massinha de modelar, pecinhas de jogos, etc.) oferecidos pelas professoras para atividades com fins específicos se transformassem em *Bey Blades* de diferentes tamanhos, cores e formatos. No momento do brinquedo livre percebi que, em algumas turmas, houve disputa entre meninos e meninas: elas querendo tampar suas painéis, eles querendo jogar *Bey Blade*, com as tampinhas. Na hora do recreio, pude observar diversos tipos de *Bey Blades*: os industrializados, de plástico em miniatura (o tradicional peão) comprado no bar da esquina por cinquenta centavos, os comprados nos camelôs por cinco reais, até os mais caros de aproximadamente vinte e cinco reais; e os caseiros, feitos com tampas de detergente, chuveirinho de banheiro, tampas de garrafa plástica, etc. Para fazer essas afirmações tomo como base as escolas com as quais venho trabalhando e pesquisando¹⁰ e os relatos feitos por colegas, professoras, de várias outras escolas, inclusive de outros estados do Brasil. Com isso, não estou querendo afirmar que em todas as escolas do Rio Grande do Sul, do Brasil ou da América Latina acontece o que acima referi. Minhas afirmações procuram, dessa forma, a identificação com o leitor (além de servir como material de análise), para que ele possa lembrar (principalmente se trabalha em escola) de alguma cena semelhante. Ou que possa fazer qualquer outro tipo de relação com identidade infantil, infância, escolas, ou para onde mais a leitura lhe levar..

Em 1966, o sucesso entre muitas crianças do Brasil era o boneco Mug¹¹ — feito de pano preto, redondo, traje xadrez, braços molengos ao lado do corpo, pés chatos e sem pescoço. Era vendido em lojas, mas também podia ser produzido manualmente em casa. O Mug estava associado ao primeiro artista negro brasileiro que fez sucesso na televisão — Wilson Simonal. Em seu programa, na TV Record, apresentava o Mug como amuleto da sorte e o distribuía para a platéia. Conversando com uma professora, cujo Mug fez parte de sua infância, ela relatou que não sabia que o boneco estava associado à televisão, brincava com ele porque sua mãe o tinha feito e uma de suas amigas também o possuía.

⁹ Tazzos são peças de plástico ou metal, redondas e achatadas utilizadas para realizar um tipo de jogo. Geralmente eles são encontrados, como brindes, nos pacotes de salgadinhos de algumas marcas.

¹⁰ Para fins de pesquisa venho coletando materiais e fazendo registros que se aproximam dos estudos etnográficos em duas escolas localizadas na periferia da cidade de Porto Alegre. Uma Escola Municipal de primeiro grau completo e uma Escola Infantil mantida por uma entidade assistencial sem fins lucrativos.

¹¹ Informações extraídas do caderno especial “Estilo” do jornal Zero Hora de 04/05/04.

Não tenho por objetivo classificar a produção de artefatos direcionados às crianças nas diferentes décadas. Mas pensar em 1966 (dezesseis anos após a primeira transmissão da televisão no Brasil) e pensar em todos os artefatos já citados anteriormente, a partir da década de 1990 (*Tamagotchis, Pokémons, Harry Potter, Shrek, Bey Blade e Yu-gi-ohs*), interessa-me, na medida, em que colabora para o entendimento das mudanças sobre o fluxo de imagens e informações que as crianças estão sujeitas na atualidade. As mudanças tecnológicas (computador, televisão, videogame, cinema, música etc.), ocorridas nos últimos anos, modificaram a velocidade e o fluxo das informações e das imagens.

Alguns autores tem trabalhado com as modificações que vem ocorrendo em torno da forma de conceber a infância, e as identidades infantis considerando a explosão de informações na contemporaneidade, dentre eles podemos citar a autora Shirley Steinberg e Joe Kincheloe (2001). As crianças estão imersas nessa avalanche de imagens e significados em grande parte produzidas pela televisão. É a cultura midiática constituindo o desejo das crianças, suas ações, suas identidades. Transformar os materiais oferecidos pela professora em *Bey Blade* ou fabricá-los de forma caseira para jogar são práticas derivadas e/ou instituídas do universo intertextual em que as crianças vivem. Nesse caso, dizem respeito ao desenho animado de televisão que possui o mesmo nome do brinquedo. Como nos diz Luke (1999, p. 162) “La infância se vive dentro de esta red intertextual de sistemas de bienes de consumo y de signos simbólicos visuales”. Essa realidade intertextual é capaz de produzir práticas sociais como o 1º *Torneio Municipal de Bey Blade de Guanhães*¹² e o *Campeonato de Yu-gi-oh*¹³, disputado na cidade de São Paulo, em junho deste ano, por participantes de mais de trinta países.

Segundo Lyotard (1989), o termo pós-moderno “designa um estado da cultura” (p. 137). Percebo então que o estado da cultura em que essas crianças estão vivendo dizem respeito a muitas características da pós-modernidade, trabalhadas por vários autores, dentre eles Jameson (1996) e Harvey (1993). Como, por exemplo, a efemeridade, a superficialidade, o uso de simulacros e imagens, a possibilidade de transformar tudo em mercadoria e a celebração do tempo presente. Essas características funcionam na produção de identidades infantis, organizando o comportamento das crianças, instituindo práticas, formas de ser: promovendo processos de identificação.

Os artefatos que circulam nas escolas são compostos por imagens que dizem respeito a outras imagens (na maioria das vezes imagens televisivas) compondo um mundo de simulacros. Essas imagens são múltiplas, variadas e efêmeras, porque o mercado (que usa das tecnologias) faz com que as mercadorias circulem em uma velocidade acelerada. A cada ano, a cada mês, a cada semana e até a cada dia, as crianças comentam sobre novos produtos, novos brinquedos, novos alimentos, etc. Se pensarmos nas Meninas Superpoderosas¹⁴ os produtos existentes (em

¹² Cidade brasileira que realizou o torneio em praça pública e os participantes utilizaram Bey Blade comprados ou construídos com rodinhas de rolimã, linha de nylon ou barbante e uma caneta.
http://www.folhadeguanhaes.com.br/bay_blade.htm, acessado em 02/06/04

¹³ A inscrição era gratuita e “qualquer” pessoa poderia participar desde que levasse seus “cards”.
<http://www1.uol.com.br/criancas/noticias/ult721u548.shl>, acessado em 15/06/04

¹⁴ Desenho animado onde as personagens principais possuem superpoderes e características marcantes: Docinho é briguenta, Florzinha é corajosa e Lindinha é graciosa.

supermercados, lojas de brinquedos, camelôs, lojas de R\$ 1,99, farmácias, livrarias, etc.) produzem desejos nas meninas em termos de vestuário, alimentação, higiene até adereços estéticos e tecnológicos, buscando atingir todas as instâncias da vida. É a possibilidade de transformar tudo em mercadoria, outra característica da pós-modernidade! Camisetas, cintas, bolsas, óculos, batons, perfumes, chinelos, sandálias, pantufas, *shampoo*, condicionador, jogo de panelinhas, jogo da memória, quebra-cabeça, chaveiros, bonecas, livros infantis, mochilas, adesivos, relógios, máquinas fotográficas, bolinhos e bolachas tudo das Meninas Superpoderosas! Os produtos encontrados variam em termos de preços que vão de lápis de escrever que custam centavos até mochilas de R\$ 15,00, nos camelôs, ou de R\$ 150 nos *shoppings*. A variedade de produtos que contém as Superpoderosas, o grande número de locais em que elas podem ser “encontradas” e a repetição de suas imagens, praticamente sempre iguais, configuram mais uma das características da pós-modernidade: a superficialidade. Essa característica garante que as crianças mantenham vínculos superficiais com as imagens porque, em pouco tempo, elas precisarão ser descartadas (segundo a lógica do mercado) e substituídas por outras. Junto com as imagens, descartam-se materialidades. A cada ano uma nova mochila, a cada verão uma nova sandália, a cada campanha do McDonald’s um novo brinquedo. Como me disse uma das professoras: “*O ano passado os guris só queriam saber do tal do Yu-gi-oh e do Bey Blade, esse ano eles estão com a Liga da Justiça e a Academia de Polícia*”¹⁵

As crianças não desejam este ou aquele produto somente porque eles estão no mercado. A fabricação de seus desejos acontece através das práticas discursivas (visuais e verbais) dos meios de comunicação de massa. Os sentidos são produzidos de tal forma que, para muitas crianças, não importa se a camiseta, a mochila ou a sandália são novos e foram comprados ou se já foram utilizados por outras crianças e, por exemplo, a mãe ganhou fazendo serviços de limpeza na casa da patroa. Os significados que são produzidos dizem respeito à força, agilidade, beleza, sedução, poder, sucesso, gênero, coragem, etc. com os quais as crianças se identificam. Conforme Sarlo (2000) “Os objetos criam um sentido para além de sua utilidade ou de sua beleza ou, melhor dizendo, sua utilidade e sua beleza são subprodutos desse sentido que vem da hierarquia mercantil” (p.30). Essa hierarquia tem se ocupado em oferecer produtos que variam de qualidade e de preço, da mochila de camelô a mochila do *shopping*, ambas com as Superpoderosas, mas para crianças de poder aquisitivo diferenciados. No excerto do início desse artigo, podemos notar que, para o menino, o mais importante era possuir um *Bey Blade* mesmo que ele não funcionasse mais ou que tivesse sido encontrado no lixo (seu pai trabalha como catador¹⁶). A sensação de pertencimento é uma das características proporcionadas pelos artefatos culturais encontrados nas escolas em estudo.

O “eu tenho” - *Eu tenho uma camiseta, uma saia e um vestido das Poderosas*¹⁷- é uma das formas de legitimar o pertencimento, mesmo que para isso algumas crianças precisem justificar que seus

¹⁵ Desenhos animados transmitidos por canais abertos de televisão.

¹⁶ Catador é a forma como as pessoas que trabalham com reciclagem de lixo se referem aos que andam pelas ruas da cidade “catando” papéis, latas de alumínio, enfim materiais que possam ser vendidos para serem reciclados. Geralmente essa é a única fonte de renda dessas pessoas.

¹⁷ Nas duas escolas em questão as crianças se referem às Meninas Superpoderosas como Poderosas. Nesse trabalho as falas das crianças serão mantidas em itálico.

produtos foram ganhos, achados e não comprados. Outras utilizam o “eu tenho”, mesmo sem ter, para garantir seu pertencimento na celebração do tempo presente. Nessa característica da pós-modernidade o que conta é o hoje, o agora. Se a “onda” é o *Bey Blade* o importante é saber o que é um, saber falar de um, ter um porque “(...) os objetos nos significam: eles têm o poder de outorgar-nos alguns sentidos, e nós estamos dispostos a aceitá-los.” (SARLO, p.28, 2000). Tenho observado que alguns desses sentidos estão relacionados a questões de gênero (que não é o foco desse trabalho, mas que cabe considerar). Na perspectiva dos Estudos Culturais dizer que boneca é brinquedo de menina e bola brinquedo de menino não é algo natural, mas construído culturalmente. O gênero, como diz Scott (1995), “[...] não apenas faz referência ao significado da oposição homem/mulher; ele também o estabelece.” (p. 92).

O “eu tenho” que aparece nas escolas está de(marcado) pelos produtos instituídos culturalmente como aceitáveis e normais para meninos e para meninas. A identificação com o masculino e o feminino é feita por meio das práticas discursivas. A fala das meninas está “recheada” de imagens, personagens, vestimentas e adereços culturalmente instituídos para meninas: - *Eu tenho uma saia, uma blusa, um violão e uma florzinha da Barbie.*

Já a fala dos meninos, com as imagens, os personagens, vestimentas e adereços culturalmente instituídos para os meninos: - *Eu tenho a camiseta do Batman*

Pertencer ao grupo de meninos ou de meninas, pertencer ao grupo que joga *Yu-gi-oh*, que anda com as mochilas da *Barbie*, que usa os tênis da Sandy, que pronuncia *Spider-Man* como se fosse morador de qualquer país de língua inglesa, são algumas das possibilidades de fazer parte do circuito da cultura trabalhado por Hall, 1997.

Parte desse circuito cultural pode ser evidenciado, por exemplo, em relação aos *Yu-gi-oh*. Uma criança falou sobre as “cartinhas” que havia acabado de ganhar e as outras crianças, prontamente, também começaram a falar (discutir, negociar, problematizar) sobre o desenho, sobre as características dos personagens, sobre as cartas, sobre o canal em que passa o desenho, onde se compra as cartas (camelô no centro da cidade), o nome dos personagens, etc. Em outra situação, quando o assunto surgido (durante a observação do brinquedo livre) foi o *Bey Blade*, as falas giraram em torno da existência de um *Bey Blade* mais fraco — feito de plástico e apenas batia — e o mais forte que era luminoso e de ferro. As crianças falaram também sobre as categorias e coleções existentes (prata, ouro, diamante, etc.). Discutiram sobre o desenho que estava em cima do *Bey Blade* alguns disseram que parecia um carburador, outros patas de tigre ou de dragão. *Bey Blade* e *Yu-gi-ohs* foram assuntos que envolveram meninos e meninas. No entanto quando a pauta foi as Meninas Superpoderosas somente as meninas participaram, conversando sobre os canais em que passa o desenho, o nome de cada uma delas e os seus superpoderes.

A fala das crianças e as práticas que criam ou participam caracterizam-se pela empolgação, pela negociação de significados, pelo uso de simulacros, pela efemeridade, pela superficialidade, pela celebração do tempo presente, pela troca viva e interessada. Creio que posso dizer que a produção e o intercâmbio de significados se dá em meio e por meio das condições culturais da pós-modernidade, configurando o que poderíamos chamar de culturas e identidades infantis pós-modernas.

Referências

- HALL, Stuart. The Work of Representation. In: HALL, Stuart (org.). *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage/Open University, 1997
- HARVEY, David. *A condição Pós-Moderna*. Trad. Adail Sobral e Maria Estela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1993.
- JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.
- LUKE, Carmen. La infancia y la maternidad y paternidad en la cultura popular infantil y en las revistas de cuidados infantiles. In: _____ (Comp.). *Feminismo y pedagogías en la vida cotidiana*. Madrid: Morata, 1999. p.161-177.
- LYOTARD, Jean-François. Entrevista a Christian Descamps. In: *Entrevistas do Le Monde – Filosofias*. São Paulo: Ática, 1989.
- SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna*. Intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.
- SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidad*, Porto Alegre, v. 20, n.2, p. 71-99, jul./dez. 1995.
- STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Joe L. Sem segredos:cultura infantil, saturação de informação e infância pós-moderna. In: STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Joe L. (orgs.). *Cultura Infantil – a construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.