



POKÉMON PARA CRIANÇAS E ADULTOS (POKÉMON TO CHILDREN AND ADULTS)

Érika de MORAES (PG – Unicamp)

ABSTRACT: This work presents an analyses of two articles about the cartoon “Pokémon”: one publicized in the magazine Veja Kid+, another in the magazine Veja. The subject received different treatment by the publishers due to the public they are aimed at, this shows the existence of several discourses about the same subject.

KEYWORDS: *Pokémon; discourse; articles; children; adults.*

0. Introdução

Este trabalho pretende mostrar como, a propósito do mesmo referente (no caso, Pokémon), pode haver vários discursos na medida em que as enunciações sobre ele realizadas são dirigidas a públicos distintos: crianças e adultos.

Pokémon é uma criação japonesa, cuja popularidade é crescente entre crianças de diversas partes do mundo. Trata-se de um grupo de “monstrinhos”, adestrados por seus respectivos treinadores. Começou como videogame, dando posteriormente origem a um desenho animado, a diversos produtos de consumo (boneco, chaveiro, mochila, boné, agenda, etc.) e ao filme “*Pokémon, the first movie*”, lançado no Japão há pouco mais de um ano e com estréia nos EUA em 10/11/99.

Nossa análise situa-se no quadro da Análise do Discurso de linha francesa. Tomamos como *corpus* de trabalho uma matéria publicada na revista *Veja Kid+*, dirigida ao público infantil, e outra matéria publicada na revista *Veja*, destinada ao público adulto. A análise de alguns enunciados presentes nessas matérias permite entrever os discursos que estão em relação. Embora publicadas na mesma época (novembro de 1999), o enfoque das matérias é diferente.

A diferença começa a ser percebida pelo espaço dedicado ao assunto em cada uma das publicações. Em *Veja Kid+*, excetuando a chamada de capa, o assunto é apresentado em duas páginas, nas quais a revista publica uma entrevista com um treinador Pokémon (personagem fictícia). Apesar do destaque dado na capa da revista, há pouco texto e muita ilustração.

Enquanto isso, *Veja* (a de “adultos”...) dedica quatro páginas ao assunto. Há ilustrações, mas a quantidade de texto é bem mais significativa. E, principalmente, como veremos, as diferenças se intensificam na maneira como o tema é tratado pelas duas reportagens. Não analisaremos as matérias no seu todo, faremos alguns recortes de trechos que consideramos representativos.

1. Perspectiva Teórica

Para Pêcheux (1975), o sentido não existiria em “si mesmo”, sendo determinado pelas formações ideológicas (FI), estas por sua vez, relacionadas a



formações discursivas (FD). Para o autor, as palavras “mudam de sentido, segundo as posições sustentadas por aqueles que as empregam” (1975: 160). Ou seja, conforme mudam de formação discursiva, as palavras também mudam de sentido.

Sabendo que os discursos estão vinculados a formações discursivas, buscamos analisar quais discursos se relacionam a Pokémon conforme variam as posições de sujeito relativas ao tipo de público a que se destina o veículo de comunicação.

Consideramos o discurso tal como concebido por Maingueneau (1984: 1): “uma dispersão de textos cujo modo de inscrição histórica permite definir como um espaço de regularidades enunciativas”. O lugar de que se fala produz “regularidades enunciativas”. Em outras palavras, situar-se, historicamente, num lugar permite “dizer certas coisas” e impede de “dizer outras”, já que as regras impõem restrições ao dizer.

A Análise do Discurso assume uma postura (que, segundo Pêcheux, não varia entre as três épocas da AD) de “recusa (...) de toda suposição de um sujeito intencional como origem enunciativa de seu discurso” (Pêcheux: 1983: 311). No entanto, a AD-3 deixa brechas em alguns de seus questionamentos para repensar a questão do sujeito: “o sujeito seria aquele que surge por instantes, lá onde o ‘ego-eu’ vacila?” (op. cit.: 317).

Segundo Maingueneau (1984: 5), o discurso não remete a “um conjunto de textos efetivos” mas a “um conjunto virtual, o dos enunciados produzíveis de acordo com as restrições da formação discursiva”. No entanto, mesmo que o discurso seja uma “dispersão”, é no texto (embora heterogêneo) – produzido por sujeitos (assujeitados?) – que o discurso se materializa.

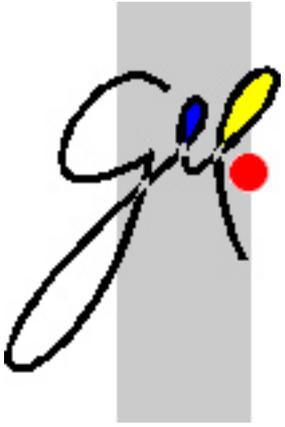
2. Revista Veja Kid+: Pokémon para crianças

Veja Kid+ é uma revista mensal dirigida ao público infantil. O exemplar de novembro de 1999 traz uma ilustração das personagens Pikachu e Ash, ocupando toda a capa, e a seguinte chamada: “*Entrevista com Ash Ketchum, treinador Pokémon*”.

Apesar do destaque dedicado à matéria na capa da revista, à criança se oferece uma visão simplificada e redutora do tema Pokémon, o que leva à constatação de uma imagem também redutora da criança. Essa visão simplificada pode ser percebida textualmente no uso de períodos simples e estruturados em ordem direta (sujeito/predicado), predominantemente. A entrevista se realiza na forma de perguntas e respostas curtas. Ao todo, são quatorze perguntas e as respectivas respostas.

Sobre a simplificação da linguagem apresentada às crianças, acreditamos, com Possenti (1996), que “se realmente as ouvíssemos, jamais (...) pensaríamos que só podemos lhes apresentar frases bem ‘simples’, porque as ouviríamos produzindo numerosas frases bem mais complexas” (1996: 24). Da mesma forma que a escola peca ao “ensinar” o que a criança já sabe (e até melhor!), a simplificação da linguagem numa revista infantil corrobora uma concepção de que se deve partir de estruturas simples para ensinar e/ou escrever à criança, supondo que um nível um pouco mais complexo estaria acima de sua capacidade de apreensão.

No jogo de significações, a entrevista se mostra como “verossímil”, apesar da impossibilidade de uma conversa “real” com uma personagem fictícia. Explora-se o nível da fantasia, considerado inerente ao universo infantil. A existência do treinador é dada como verdadeira, o que “autoriza” a formulação de perguntas sobre fama,



namorada, fatos da vida cotidiana. Vejamos uma das perguntas em que se procura (re)estabelecer uma relação com o mundo (“real”) da criança leitora:

(A1) *Além de ser um mestre Pokémon, o que você quer ser quando crescer? Hummm, deixa eu ver... Acho que veterinário ou treinador de animais selvagens.*

Trata-se de uma pergunta que, tipicamente, se costuma fazer às crianças. Revela-se um dos discursos correntes no diálogo com crianças: o do incentivo a pensar no futuro (profissional). A resposta do entrevistado sobre a profissão que deverá exercer, em (A1), reforça uma relação também tipicamente enfatizada na sociedade: a convivência criança/animal. O amor aos animais (sentimento incentivado nas crianças), além de fazer de Ash um treinador de monstrinho, também o faz pensar em seguir carreiras relacionadas a animais. Essa mesma relação é retomada na seguinte pergunta:

(A2) *Se o Pikachu pedisse para você libertá-lo, você deixaria que ele fosse embora? Mas o Pikachu não está preso. Os Pokémons querem amigos, não donos. Você acha que o seu cachorro, aquele bem amigo mesmo, vai querer ir embora? (...)*

A resposta de Ash pode ser vista como paráfrase de uma espécie de “manual” que transita oralmente pela sociedade quanto às regras estabelecidas sobre a maneira como devem ser tratados os animais. Nesse âmbito, o monstrinho corresponde ao animal de estimação. (A2) reafirma outro discurso corrente, o do “amor das crianças aos animais”. Em outros momentos da entrevista, há estímulo à competitividade. Vejamos:

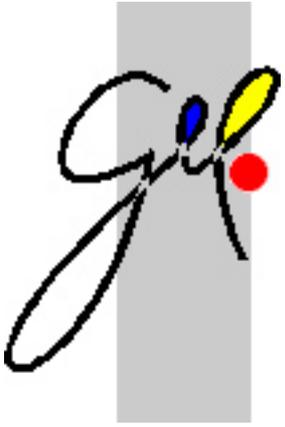
(A3) *Não quero apenas ser o melhor treinador da liga Pokémon,(...). Quero mostrar para meus amigos (...) que com determinação e dedicação eu serei o melhor!*

Em (A3) são ressaltados alguns dos atributos de um vencedor: dedicação e determinação. O ente fictício entrevistado expõe o desejo de ser vencedor por meio dos enunciados: *Não quero apenas ser o melhor* → a palavra “apenas” denota o fato de que ser “o melhor” (como se isso fosse pouco ou fácil!) não é o único desejo do vencedor, espera-se ainda mais; *Quero mostrar para meus amigos e minha família que (...) eu serei o melhor* → este enunciado revela uma “cobrança implícita” que rege as relações humanas, em que sempre se espera do outro a vitória.

A interpelação do leitor criança se dá no nível da fantasia, tida como inerente ao mundo infantil. Ao buscar aproximação com o que supõe ser o universo da criança, a matéria reforça “valores” (embutidos nos discursos) que são incentivados nas crianças: planejar uma profissão para o futuro, amar os animais, almejar a vitória. Ao ressaltar apenas um dos lugares possíveis – o do “melhor” – o enfoque exclui, todavia, a identificação com grande número de leitores. Afinal, *dedicação e determinação* não são garantias de vitória para todos – sempre haverá o “outro” lugar a ser preenchido.

3. Revista Veja: Pokémon para adultos

A revista *Veja* é um semanário de grande circulação no país, dedicada a informações gerais, voltada especificamente ao público adulto, embora não seja



descartada a possibilidade de que também conte com crianças leitoras. A reportagem de *Veja* tem como “gancho” o sucesso do filme dos Pokémons nos EUA, o qual intensificou a “febre” da garotada pelos monstrenhos. Antecipando o suposto sucesso do filme no Brasil (e “pegando carona” em reportagem publicada pela revista americana *Time*), *Veja* se coloca do lugar de quem alerta, aconselha pais preocupados com os produtos oferecidos a seus filhos.

Enquanto a revista dirigida ao público infantil simplesmente “oferecia” o tema às crianças, *Veja* questiona o efeito do produto, de forma bastante direta: *será que isso é bom para as crianças?* A pergunta, que aparece no subtítulo da matéria, é um considerável índice de diferença de enfoque.

A matéria ressalta um possível estímulo à violência provocado pelo desenho:

(B1) *“Vou pegar todos vocês”, é o lema de um dos bonequinhos Pokémon, última febre de consumo entre as crianças.* (os grifos são nossos)

O trecho (B1) aponta dois tópicos assumidos na discussão proposta por *Veja*: a violência e o consumo. A frase pronunciada por uma das personagens remete à agressividade. O direcionamento da matéria (que, como vimos, propõe-se “questionadora”) estabelece dúvida sobre a adequação de Pokémon à criança.

O termo “*febre de consumo*”, expresso em (B1), é também um acréscimo na matéria de *Veja* com relação à de *Veja Kid+*. *Veja* se apresenta como um lugar em que se deve discutir o consumo e a violência, discussões silenciadas na matéria da outra revista. O silêncio é sempre significativo numa abordagem, já que delimita a “zona do dizível legítimo” e a “zona do interdito” (atribuída ao Outro). Ou seja, o discurso define, paralelamente ao “universo do dizível”, um “conjunto de enunciados recusados, (...) um território como sendo o de seu Outro, daquilo que, mais que qualquer outra coisa, não pode ser dito” (Maingueneau: 1984: 17). Como a quantidade de questões levantadas pela matéria de *Veja* é maior, em comparação à de *Veja Kid+*, tornam-se mais evidentes os silêncios deixados pela revista infantil. Vejamos mais alguns enunciados:

(B2) *Torna-se tão forte a fixação infantil, (...) que os adultos logo retornam à velha dúvida a respeito dos eventuais malefícios daquilo que a indústria do entretenimento mostra a suas crianças.*

(B3) *No caso de Pokémon, a questão [da preocupação dos pais] tem mais razão de ser porque, em 1997, um episódio (...) fez com que (crianças) baixassem em hospitais (...) depois de assistir a uma cena com grande profusão de luzes e efeitos especiais.*

O trecho (B2) ressalta a questão da “*fixação infantil*”, expressão de certo modo negativa, como mais um subtema passível de ser discutido. A revista traz à tona um discurso que proclama os possíveis *malefícios da indústria do entretenimento*, divulgando-o como um dos “discursos correntes” na sociedade, que a matéria não assume, mas também não nega. Em (B3) *Veja* reassume o apoio aos pais, legitimando (dando “razão”) a preocupação por meio do exemplo do incidente ocorrido há dois anos no Japão – mais uma informação omitida (silenciada) na abordagem da revista infantil.



(B4) *Os especialistas ouvidos pela Time acham que o desenho não traz maiores prejuízos às crianças [...]. O problema maior, segundo eles, está mesmo no estímulo excessivo ao consumo.*

Enfim, *Veja* apresenta uma espécie de voz do “bom senso”, cuja credibilidade se apoia na fala de “especialistas”. As marcas de heterogeneidade¹ no discurso (“os *especialistas... acham que*”, “*segundo eles*”) proporciona à matéria maior credibilidade. No entanto, apesar de tranquilizar os pais (*o desenho não traz maiores prejuízos*), reforça o alerta para o perigo do consumo: o “*estímulo excessivo ao consumo*” é caracterizado como o “*problema maior*”.

(B5) *A febre dos Pokémons não é mais intensa nem mais contagiosa do que epidemias semelhantes no passado. A diferença está, isso sim, no marketing da turma.*

A revista relaciona a “febre” dos Pokémons a outras “epidemias” do gênero (notemos o léxico utilizado, do mesmo grupo semântico da palavra “doença”: *febre, contagiosa, epidemias*). Aponta, como sendo uma “agravante”, nesse caso, a intensidade do marketing em torno do desenho animado. Coloca-se, portanto, contra o estímulo ao consumo infantil. Justamente o contrário do que faz *Veja Kid+*, que se demonstra, digamos, “marketeira”.

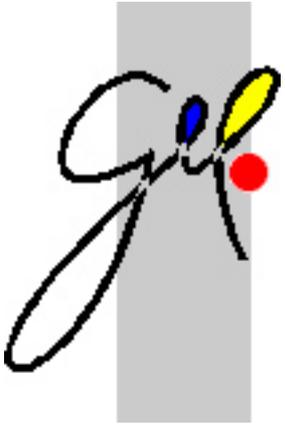
4. Considerações finais

Os principais lugares assumidos pelas duas matérias analisadas sobre Pokémon podem ser visualizados no seguinte quadro comparativo:

Revista <i>Veja</i>	Revista <i>Veja Kid+</i>
Questiona a adequação às crianças	Oferece o tema às crianças
Solidariedade com os pais (preocupação dos pais é legítima)	Empatia em relação às crianças (veneração das crianças é legítima)
“Fixação infantil” / caráter “obsessivo”	Silêncio (jogo com fantasia)
“Febre de consumo” (lugar para discutir o consumo)	Objeto de consumo oferecido Discussão silenciada
Agressividade/violência na TV	Silêncio
Possíveis malefícios dos efeitos especiais	Silêncio
Voz do bom senso / especialistas	Busca da “monofonia”
Silêncio	Pensar no futuro, amar os animais, etc.

Considerando que “o sentido não remete a um espaço fechado dependente de uma posição enunciativa absoluta, mas ele deve ser apreendido como circulação

¹ O conceito é de: AUTHIER-REVUZ, J. (1982) *Heterogeneidade(s) enunciativa(s)*. In: Caderno de Estudos Lingüísticos, Campinas (SP), V.19, p.25-42, jul/dez 1990.



dissimétrica de uma posição enunciativa a outra” (Maingueneau: 1984: 6), interessou-nos observar os diferentes “sentidos” veiculados sobre o tema “Pokémon” em duas publicações dirigidas a públicos distintos: adultos e crianças. Uma vez que o discurso é “uma dispersão”, reflete, no que “diz” e no que “deixa de dizer”, diferentes posturas assumidas. A análise das matérias demonstra que os lugares de que se fala provocam deslocamentos de sentidos. Vimos que as duas matérias posicionam-se de lugares diferentes ao tratar do mesmo tema. Como resultado, temos diferentes discursos e diferentes significados atribuídos a Pokémon, relacionados às *Formações Discursivas* que interpelam as reportagens, das quais partem as enunciações.

A interferência de “vozes” no discurso jornalístico é mais evidente na abordagem de *Veja* do que da revista *Veja Kid+*. Isso porque a tentativa de construção de um discurso simplificado para a criança implica a busca de um discurso “monofônico” – embora saibamos não ser possível estar livre da interferência do interdiscurso, desde os modos de produção de um texto até a recepção.

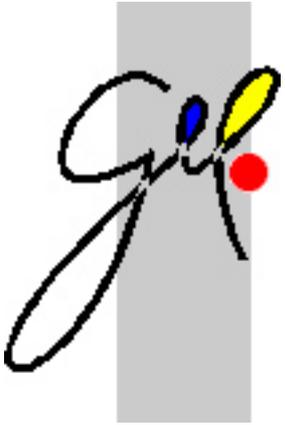
As matérias emitem, portanto, discursos diferentes. *Veja* dá “voz” a um maior número de discursos, sobre os quais *Veja Kid+* silencia. Ambas as matérias reforçam “lugares comuns”, mas a versão dirigida às crianças é mais “simplista”, deixando transparecer uma visão pouco sofisticada (e equivocada) de criança. Tal atitude revela que as matérias (realizadas por jornalistas de revistas diferentes, mas de um mesmo grupo editorial) “jogam” com uma imagem de público, não podendo ser consideradas tão “inocentes”. De um certo modo (ou até um certo ponto), sabem (ou pensam que sabem) “com quem estão falando” (ilusão necessária?). Essa observação remete à “capacidade de adaptação” dos sujeitos (re)produtores de discursos, decorrente do fato de que as “regras de competência discursiva” podem ser consideradas relativamente simples, já que os “paradigmas discursivos” são de fácil acesso. Na formulação de Maingueneau, “no curso da vida, o mesmo indivíduo pode, sucessivamente e talvez simultaneamente, inscrever-se em competências discursivas distintas, embora se tenha facilmente a tendência a imaginar que cada um está associado a uma e só a uma competência” (1984: 28). Os sujeitos lingüísticos não são autônomos, tampouco indefesos, poderíamos dizer.

RESUMO: Esta análise toma como *corpus* duas matérias sobre o desenho animado “Pokémon”: uma publicada na revista *Veja Kid+* e outra na revista *Veja*. O assunto recebe diferentes tratamentos, conforme o público a que as publicações se destinam, revelando a existência de vários discursos sobre um mesmo tema.

PALAVRAS-CHAVE: Pokémon; discurso; matérias jornalísticas; crianças; adultos

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MAINGUENEAU, D. (1984). *Gêneses do Discurso*. Bruxelles: P. Mardaga. Tradução: Sírio Possenti, 1999 (mimeo).
- PÊCHEUX, M. (1983) “A Análise do Discurso: três épocas” In: GADET, F. & HAK, T. (Orgs.) *Por uma análise automática do discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux*. Campinas (SP), Unicamp, pp. 311-319, 1990.



- _____. (1975) *Semântica e Discurso: uma crítica à afirmação do óbvio*. Campinas: Editora da Unicamp, 1990.
- POSSENTI, S. (1996) Por que (não) ensinar gramática na escola. Campinas: Mercado de Letras, 5ª reimpressão, 2000.
- Revista *VEJA*, Editora Abril, edição 1625, 24 de novembro de 1999, pp. 68-71.
- Revista *VEJA KID+*, Editora Abril, edição 15, novembro de 1999, pp. 44-45.