"Eu escolho você!"

Uma arqueologia da franquia Pokémon



Fábio Ortiz Goulart



FÁBIO ORTIZ GOULART

“EU ESCOLHO VOCÊ!”: UMA ARQUEOLOGIA DA FRANQUIA POKÉMON

RIO GRANDE, RS
CLP
2019

Copyright Fábio Ortiz Goulart

Ilustração da capa: J. R.

As personagens aqui apresentadas são marcas registradas da Pokémon Company, Game Freak, Nintendo, a exceção daquelas em que a autoridade foram explicitadas. O uso das figuras limita-se ao caráter científico e não comercial da presente obra.

G694e Goulart, Fábio Ortiz.

"Eu escolho você!": uma arqueologia da franquia Pokémon / Fábio Ortiz Goulart. – 1. ed. – Rio Grande, RS: CLP, 2019.

ISBN 978-85-923585-6-3.

1. Arqueologia. 2. Jogos Eletrônicos. 3. Videogames.

CDU. 902

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **3**

ARQUEOLOGIA, ARCHAEOGAMING E SOFT POWER **8**

REMONTANDO ÀS ORIGENS **21**

MONSTROS NO BRASIL: CIBERETNOGRAFIA COM FÃS/ARTISTAS **32**

CONSIDERAÇÕES FINAIS **47**

REFERÊNCIAS **50**

1

INTRODUÇÃO

É possível que você já tenha visto ou ao menos ouvido falar sobre Pokémon, esse nome deriva da língua inglesa e é uma corrupção das palavras "Pocket Monsters", que traduzido para a língua portuguesa seria algo como "Monstros de Bolso". Busco aqui, neste texto, trazer uma contribuição à história da franquia Pokémon, principalmente no que concerne a sua inserção no Brasil.

Mas então, o que é, ou melhor, o que são Pokémon? Esse nome é dado à uma franquia japonesa

de jogos eletrônicos - *games*, como convencionou-se chamar nos últimos anos -, que não inclui somente jogos, mas também abarca uma imensa gama de produtos, como figuras de ação, jogos de cartas, bonecos colecionáveis, pelúcias, etc. O nome "Pokémon" também é dado às criaturas que habitam os jogos, que têm como seu principal representante Pikachu (FIGURA 1), uma criatura amarela semelhante a um rato de bochechas vermelhas, e o que faz de Pikachu e de todos os outros Pokémon diferentes dos animais de nosso mundo não é só o design, mas sim o fato dessas criaturas possuírem habilidades únicas. Por exemplo, Pikachu é capaz de liberar eletricidade de seu corpo, essa energia é armazenada em suas bochechas. Cada uma dessas criaturas possuem essas habilidades e são divididas em

dezoito categorias com base, não somente nessas habilidades, mas também pelo seu habitat e pelo seus hábitos[1].



FIGURA 1 - Design oficial de Pikachu por Ken Sugimori. **Fonte**: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pikachu_(Pokémon). Acesso em: 04 jul. 2019.

[1] As categorias são: Normal, Fogo, Lutador, Água, Voador, Grama, Venenoso, Elétrico, Terra, Psíquico, Pedra, Gelo, Inseto, Dragão, Fantasma, Noturno, Metal e Fada.

A primeira vista parece ser irrelevante estudar os Pokémon, porém essa franquia teve não somente um impacto na economia japonesa, como também um impacto cultural em diversos lugares do planeta, inclusive no Brasil. É inegável a influência midiática que essas criaturas tiveram na vida das crianças, confesso que sendo uma criança que viveu nos anos 2000, também fui atingido pela "onda Pokémon". Na minha infância era comum as crianças cultivarem o sonho de serem Treinadores Pokémon, que na franquia corresponde aos humanos que cuidam e criam os Pokémon como bichinhos de estimação, alguns os utilizam batalhas Pokémon, que podem ser realizadas em qualquer lugar ou em torneios oficiais conhecidos como Liga Pokémon, onde o competidor

luta com os treinadores mais fortes de determinada região.

O presente trabalho está estruturado da seguinte maneira: no próximo capítulo falarei um pouco sobre Arqueologia, *Archaeogaming* e a prática de *soft power* aplicada pelo Japão. No terceiro, falarei sobre a história da franquia, desde a sua criação até o momento atual. Posteriormente, será abordada a presença de Pokémon no Brasil a partir não de sua história, mas sim de uma ciberetnografia realizada em um grupo no Facebook, e por último, tratarei de concluir este trabalho, que de todas as maneiras não pretende ser demasiado extenso.

2

ARQUEOLOGIA, ARCHAEOGAMING E SOFT POWER

Antes de tudo que será exposto neste capítulo gostaria de dizer que sou aluno de Arqueologia e depois de tanto matutar e maturar a ideia de uma arqueologia que não é voltada para o passado, gostaria de informar ao leitor de que o presente texto trata-se de uma pesquisa arqueológica.

Já figura, há algum tempo, na Arqueologia que o passado não é e nem deve ser uma limitação imposta à ciência arqueológica, pois entende-se que o

objeto desta ciência não está neste passado, mas sim nas coisas materiais que compõem a vida dos seres humanos.

Esta ciência tornou-se por excelência como aquela que "estuda a história do passado do homem por meio de seus vestígios e restos materiais" (CELORIA, 1975, p.8), vários cientistas concordam com esta visão. Para Colin Renfrew e Paul Bahn a Arqueologia é "o descobrimento dos tesouros do passado" (RENFREW, BAHN, 2007, p.9). Em meados dos anos 1980, o arqueólogo britânico Ian Hodder e outros pesquisadores ressaltaram "que havia uma dimensão simbólica na cultura que não podia ser deixada de lado" (FUNARI, 2015, p,50). O que se tem nos anos 1980 é uma nova concepção do fazer arqueológico, e se pensarmos que a Arqueologia é

uma ciência do passado, devemos pensar que passado é este a que nos referimos, por exemplo, eu estou escrevendo este texto no presente, mas para você que está lendo, ele foi escrito no passado. A dimensão temporal é um fator importante a ser levado em conta se considerarmos que o objeto da Arqueologia são as coisas do passado. Se ficarmos com essa definição, logo estudar a franquia Pokémon também é possível pela Arqueologia, porém discordo da noção de que estudamos as coisas do passado. A Arqueologia deve ser pensada como o estudo das coisas materiais enquanto testemunhos de culturas humanas, independentemente se esta cultura está em um passado longínquo, como os caçadores e coletores, ou a França medieval, o Japão feudal, a sociedade escravista brasileira do século XIX ou mesmo as

sociedades contemporâneas da qual eu e você, leitor, fazemos parte.

O próprio fazer arqueológico é uma atividade do presente, e para Thiesen e Pouguet "Se a Arqueologia pode ser o estudo das origens longínquas, ela é também a ciência do tempo presente que contempla e define essas origens. Fazendo ressurgir as coisas do passado no presente, a Arqueologia os transforma em coisas do presente" (THIESEN, POUGUET, 2018, p.18). Outros autores, como Funari diz que a Arqueologia é a ciência cujo estudo abrange "a totalidade material apropriada pelas sociedades humanas, como parte de uma cultura total, material e imaterial, sem limitações de caráter cronológico" (2015, p.15), Santana (2014) define a Arqueologia como a ciência que estuda a cultura por

meio das materialidades fabricadas pelo ser humano independentemente de sua temporalidade. Para Bruneau e Balut (1997), a Arqueologia estuda a técnica, a arte, o saber-fazer, o produto final independente da temporalidade das materialidades e das sociedades que as produziram. Portanto parece não caber mais à ciência arqueológica as coisas do passado como sua definidora. Alguns arqueólogos e arqueólogas no Brasil estão empenhados em desvencilhar essa visão de Arqueologia = estudo do passado, como é o caso de alguns trabalhos de conclusão de curso de alguns alunos da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), universidade pública localizada no município de Rio Grande, estado do Rio Grande do Sul, por exemplo, em minha monografia eu estudo os terreiros de religiões

afro-brasileiras e o bairro no qual moro para tentar encontrar entre essas duas coisas uma identidade cultural que interligue o bairro e os terreiros; o arqueólogo Shay de los Santos Rodriguez defendeu, em 2018, sua monografia que trata sobre as próteses penianas para homens transexuais (DE LOS SANTOS RODRIGUEZ, 2018), ou mesmo o trabalho de Andressa Ferreira Martins que trouxe como objetivo entender um fandom (grupo de fãs), as fujoshis[2], por meio do gênero literário de mangá conhecido como Boys Love (MARTINS, 2019), estes trabalhos podem ser indicativos de uma mudança radical na Arqueologia, onde o estudo do passado e do longínquo é importante e deve ser realizado, porém

[2] Fujoshis é um termo da língua japonesa utilizado para definir garotas que gostam de ler Boys Love, um gênero de mangá que apresentam histórias que contam relacionamentos entre homens.

que a Arqueologia deve-se voltar às coisas do contemporâneo e que estão ao nosso redor e interagindo conosco.

Tendo colocado qual o objeto da Arqueologia partimos agora para o segundo conceito que está presente no nome deste capítulo: *Archaeogaming*. Para Andrew Reinhard, arqueólogo britânico, os videogames podem ser objetos de estudos arqueológicos, primeiro porque eles podem ser interpretados de duas maneiras diferentes, como artefatos ou como sítios arqueológicos (REINHARD, 2017). No primeiro caso, os jogos eletrônicos são materialidades, e podem ser compostos de cartuchos, discos, fitas e como demonstrado anteriormente, por se tratarem de coisas materiais, também são passíveis de uma análise arqueológica.

Com relação ao jogo , Reinhard afirma que os jogos eletrônicos são sítios arqueológicos, pois o jogo em si, as construções de pixels presentes na tela do console, do computador ou na tela da televisão, são produtos da primeira, motivo pelo qual a materialidade - jogo eletrônico - de fato existe, e um sítio arqueológico é, para o autor "um lugar em que evidências de atividades do passado estão preservadas, que pode ser investigado usando métodos da arqueologia, e que representa parte do registro arqueológico (o corpo de evidência física sobre o passado)" (REINHARD, 2017, p.100 - tradução minha), ainda que discordo sobre o noção de passado, pelo menos na concepção de um tempo linear que a modernidade postulou (FIGURA 2).



FIGURA 2 - Sítios Arqueológicos e Artefatos. Na figura são apresentados o jogos *Pokémon Moon* e *Pokémon Ultra Sun*, lançados em 2016 e 2017, respectivamente. **Fonte**: Acervo do autor.

Reinhard aponta três pontos a serem observados ao interpretarmos jogos eletrônicos como sítios arqueológicos:

> 1. Um videogame é uma entidade separada onde seu lugar pode ser definido como o espaço no qual o jogo é instalado (não necessariamente sua mídia de instalação). A atividade passada é a codificação

que criou o jogo. Seus elementos podem ser diretamente observados e manipulados, parte do registro do jogo.

2. As mídias de instalação de um videogame, não são somente artefatos, mas também sítios arqueológicos. Como os sítios do mundo real, as mídias de instalação são delimitadas dentro dos limites do espaço físico que contém entidades menores que compõem a mídia, adicionando um nível de coesão a toda parte digital que compõem o jogo. Esses diretórios, arquivos, estruturas/hierarquias todos são entidades separadas, mas combinadas são um todo unificado, como um sítio é definido pelos limites e a soma de suas partes. A mídia do jogo foi criada por uma ou mais pessoas para outras habitarem, criando uma cultura ao redor desses jogadores que escolherem habitar o espaço do jogo (por exemplo, a comunidade de jogadores do MUD[3] em 1978). A mídia do jogo se torna parte do registro arqueológico ao produzir e deixar para trás evidências na forma de remanescentes materiais, bem como uma história de ocupação documentada tanto pelos desenvolvedores como pelos jogadores.

3. O *game-as-played*, que é acessado através da mídia digital instalada, também é um sítio

[3] Espécie de jogo virtual onde os diferentes jogadores interpretam um papel, não por meio de imagens computadorizadas, mas sim pela escrita.

> arqueológico. O *game-as-played* é um mundo próprio em que um ou mais jogadores interagem, e que contém seus próprios artefatos digitais, seja criados por erros nos códigos, ou criados como construções artificiais para serem percebidos pelos jogadores como representações do mundo real que podem ser manipuladas no espaço do jogo. Atividades do passado incluem, no nível extra-game, atualizações, patches, correções de bugs, mods, expansões. No nível do jogo, atividades passadas incluem as ações de um ou mais avatares e seu efeitos no espaço do jogo, seja movendo itens no jogo de um lado para outro, ou a destruição ou construção de algo semipermanente no mundo virtual. (REINHARD, 2017, p.101-102 - tradução minha).

Considerando esses três pontos, entendo ser possível interpretar os jogos eletrônicos como sítios arqueológicos, capazes de nos informar sobre determinado grupo que os produzem e deles se apropriam.

Em relação ao *soft power*, ele é definido "como o poder que um país possui para influenciar indiretamente o comportamento de outros países através de recursos que não a força militar ou econômica" (ISSHIKI, MIYAZAKI, 2016, p.41). Esta forma de poder está representada, no ocidente, por meio de atrações culturais, cuja maior expressão, no Brasil, se dá pela inserção dos animes, mangás e música, porém pode estar presente em outras manifestações culturais, como brinquedos, cinema, moda, etc. Essa prática tornou-se comum no Japão a partir dos anos 2000, quando a economia do país estava em decadência. O uso dessa prática no Japão converge com a disseminação do anime da série de jogos Pokémon. Para isso devemos ir direto ao próximo capítulo.

3

REMONTANDO ÀS ORIGENS

No início dos anos 2000, o Japão utilizou como forma de alavancar sua economia, a tática do *soft power*, que como já fora mencionado, parte da ideia de expandir o seu poder sobre outros países a partir de práticas que não são militares ou econômicas.

A franquia Pokémon surge alguns anos antes dos anos 2000, especificamente sua estreia no mercado de jogos eletrônicos ocorre no ano de 1996, com o lançamento dos jogos *Pokémon Red* e *Pokémon*

Green, ambos os *games* eram feitos para serem jogados no console Game Boy, da empresa Nintendo, um console portátil (FIGURA 3).



FIGURA 3 - Modelo de Game Boy. **Fonte**: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/File:Game_Boy.png. Acesso em: 04 jul. 2019.

Os primeiros games não eram coloridos e apresentavam 151 monstrinhos. O treinador pokémon era um menino, chamado Red, que usava roupas vermelhas e um boné característico, sendo muito semelhante ao personagem Ash do anime, que seria lançado em 1997 no Japão (FIGURA 4).



FIGURA 4 - Design de Red para os jogos *Pokémon Let's Go Pkachu* e *Pokémon Let's Go Eevee*. **Fonte**: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/File:Lets_Go_Pikachu_Eevee_Red.png. Acesso em: 04 jul. 2019.

O criador deste universo se chama Satoshi Tajiri (1965 -), que quando criança tinha o hábito de colecionar insetos e fez dessa paixão, no final da década de 1970, transformar-se em outra, os video games. Em 1989, Tajiri atuou como produtor, diretor e designer do jogo *Mendel Palace*, e a partir daí, o ex-colecionador de insetos passou a dedicar sua vida ao mundo dos games, até que propõem aos seus colegas a criação de Pokémon. Num primeiro momento, todos ficaram receosos com a ideia, porém aceitaram a tarefa e fizeram o primeiro jogo,l. Com os designs originais das criaturas feitas por Ken Sugimori (1966 -), os jogos ficaram prontos em 1996 pela

desenvolvedora Game Freak, fundada por Sugimori, Tajiri e Junichi Masuda (1968 -), e distribuídos pela Nintendo. Ao total, a Game Freak lançou mais de 30 jogos eletrônicos da série principal da franquia de Pokémon (QUADRO 1). Sem contar as versões para outros consoles que não os portáteis e inclusive jogos para telefones celulares, como é o caso de *Pokémon Go*, que se tornou muito popular em vários países, inclusive no Brasil e *Magikarp Jump*, o qual tenho certa predileção.

Título do Jogo	Ano de lançamento no Japão
Pokémon Red e *Pokémon Green*	1996
Pokémon Blue[4]	1996

[4] Trata-se de uma versão melhorada de *Pokémon Green*.

Pokémon Yellow[5]	1998
Pokémon Gold e *Pokémon Silver*	1999
Pokémon Crystal	2000
Pokémon Ruby e *Pokémon Sapphire*	2002
Pokémon Emerald	2004
Pokémon FireRed e *Pokémon LeafGreen*[6]	2004
Pokémon Diamond e *Pokémon Pearl*	2006
Pokémon Platinum	2008
Pokémon HeartGold e *Pokémon*	2009

[5] Jogo baseado no anime lançado em 1997.

[6] Remakes dos dois primeiros jogos da franquia.

SoulSilver[7]	
Pokémon Black e *Pokémon White*	2010
Pokémon Black 2 e *Pokémon White 2*	2012
Pokémon X e *Pokémon Y*	2013
Pokémon Omega Ruby e *Pokémon Alpha Sapphire*[8]	2014
Pokémon Sun e *Pokémon Moon*	2016
Pokémon Ultra Sun e *Pokémon Ultra Moon*	2017
Pokémon Let's Go Pikachu e *Pokémon Let's Go Eevee*[9]	2018

[7] Remakes dos jogos *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver*.

[8] Remakes dos jogos *Pokémon Ruby* e *Pokémon Sapphire*.

[9] Novamente, remakes dos dois primeiros jogos da franquia.

Pokémon Sword e *Pokémon Shield*	2019

QUADRO 1 - Lista de jogos da série principal de Pokémon.

Cada jogo apresenta novos personagens e novas formas de jogar e explorar o mundo de Pokémon, que é composto atualmente por oito regiões e um arquipélago: Kanto, Johto, Sevii Islands, Hoenn, Sinnoh, Unova, Kalos, Alola e Galar. Cada uma dessas regiões são baseadas em locais do mundo real. Kanto, Johto, Sevii Islands, Hoenn e Sinnoh são baseadas no Japão. Unova é baseada em Nova York, EUA. Kalos toma a França como inspiração. Alola é baseada no Havaí, EUA, e por último, a nova região, Galar, que se baseia na Inglaterra. É interessante perceber que com exceção das quatro primeiras regiões e do arquipélago Sevii, todas as outras são baseadas em países ocidentais, as roupas dos

personagens, a paisagem, e até os Pokémon são baseados em características que remontam à essas localidades. Por exemplo, Wooloo, um dos novos Pokémon é nativo de Galar e representa uma ovelha (FIGURA 5). Sabe-se que a lã foi uma importante matéria prima na história da Inglaterra (MANTOUX, s.d.).



FIGURA 5 - Design oficial de Wooloo por Ken Sugimori. **Fonte**: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/File:Wooloo.png. Acesso em: 04 jul. 2019.

Nesse sentido, a própria construção dos Pokémon e de toda a sua narrativa é pautada, não mais para uma produção cultural típica, vendida e que visava unicamente o Japão, mas passou a vislumbrar um mercado internacional, que já fazia sucesso mesmo sem a adição de novas regiões baseadas em países ocidentais. A inclusão de novos elementos de outras culturas, trouxe uma nova roupagem aos jogos, fazendo sempre uma volta às origens. Em *Pokémon Sun, Moon, Ultra Sun* e *Ultra Moon*, que são jogos cujas regiões são baseadas no Havaí, há a presença, por exemplo, de uma cidade que nos lembra as cidades

japonesas (FIGURA 6). Na verdade Pokémon parece utilizar esses elementos tanto para angariar fãs e futuros compradores de sua marca tanto japoneses como para expandir o seu mercado em outros países.



FIGURA 6 - Malie City como apresentada em *Pokémon Sun* e *Pokémon Moon*. **Fonte**: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/File:Malie_City_SM.png. Acesso em: 04 jul. 2019.

4

MONSTROS NO BRASIL: CIBERETNOGRAFIA COM FÃS/ARTISTAS

Este capítulo tem como objetivo trazer à tona as vivências em um grupo criado na rede social Facebook, onde artistas profissionais e amadores compartilham seus trabalhos. A atividade de observação foi realizada durante cinco dias no grupo - porém participo do grupo há muito mais tempo -, intitulado de Casa do Smeargle. Esse grupo é especializado em Arte, principalmente desenhos, relacionada à franquia de jogos eletrônicos Pokémon -

que inclui também desenho animado, jogos de cartas e brinquedos. Nesse período pude observar e participar das atividades relacionadas ao grupo, que incluíram desde apreciação das obras dos membros da comunidade virtual até a participação dos eventos realizados por este grupo. Para isso utilizei a etnografia, pois ela permite que o pesquisador e o pesquisado "interagem no contexto, recorrendo primordialmente às técnicas de pesquisa da observação direta, de conversas formais e informais, à entrevistas não-diretivas, etc" (ROCHA, ECKERT, 2008, p.9). Por conta da constituição da comunidade, foi necessária a utilização da Ciberetnografia, que não difere em essência da etnografia convencional, claro que há divergências na forma como a atividade é realizada, a começar que a mediação entre pesquisador

e pesquisado é feita por meio da tela (MORAIS, 2014), as diferenças são claras, principalmente ao realizar entrevistas em um grupo cibernético.

Um dos eventos recorrentes, chamado Fakemon Challenge ocorre a cada três dias. Nesse "Challenge" é proposto aos artistas do grupo que realizem uma arte de um personagem baseado em Pokémon - daí o nome, *fake*= falso. O competidor que ficar em primeiro lugar pela análise realizada pelo membro proponente do Challenge, será o responsável pela definição do próximo tema, que pode incluir diversas temáticas (Criptozoologia, tributo ao Museu Nacional, Pixar, Fungos, somente para citar alguns dos abordados recentemente).

As artes produzidas pelos artistas, que inclui desde amadores até profissionais da área de design e

arte, são não somente criações próprias de personagens, mas também inclui releituras de personagens da franquia Pokémon e artes relacionadas a outras franquias da cultura *pop*. O grupo atualmente consta com cerca 25.500 membros, que incluem pessoas de diversas localidades do Brasil, como também de outros países, de diversas idades, incluindo adultos e crianças. E por ser um grupo com muitos membros, algumas regras são necessárias para mantê-lo em funcionamento.

A primeira e mais importante delas parte do princípio do respeito aos direitos autorais, ou seja, plágios de outros artistas são totalmente proibidos, o membro que desrespeitar essa regra é banido por trinta dias e se voltar a realizar esse ato é banido permanentemente. O respeito ao restante da

comunidade também é relevante, assim como o respeito às artes dos outros membros. Uma das coisas que me chamaram atenção foi a presença feminina, que ao meu ver não é muito expressiva, pelo menos não entre os membros mais ativos da comunidade. Para além das observações, foram realizadas entrevistas com alguns membros durante a ciberetnografia que ocorreu em setembro de 2018.

Realizar entrevistas em meio virtual, pelo menos em nossa experiência, se tornou um pouco difícil, pois não houve espontaneidade tanto das perguntas como das respostas, uma vez que não houve o contato direto, e também as pessoas nem sempre responderam as questões e dúvidas logo após eu enviá-las a elas, com exceção de um caso em específico, o qual citaremos logo abaixo. Obviamente não é

possível transcrever a entrevista no seu todo, como também inserir todas as entrevistas realizadas, devido ao fato de que o capítulo não tem como objetivo ser extenso e maçante.

As entrevistas foram realizadas no segundo dia de observação. Em uma delas, J. R. nos informa que participar do grupo foi uma forma de socializar o seu trabalho artístico, interagir com sua arte, como também conhecer pessoas como ele, que tivessem gostos semelhantes. Nas palavras do entrevistado:

> Encpntrar o grupo foi importantissimo pra mi. / Pois crio meus proprios personagens ha anos, no entanto nao os podia publicar em canto nenhum, pois aparentemente seria coisa de criança / Entao eu sempre desenhava e guardava os desenhos / Ao descobrir a Casa do Smeargle percebi um monte de pessoas iguais a mim / Me senti em casa / Outra coisa importantisdima foi o fato do grupo ser fechado... As publicacoes sao restritas apenas aos membros... Pois sou evangelico, e algumas pessoas atribuem pokemon ao diabo... Entao se minhas publicacoes fpssem expostas eu seria criticado e

> julgado / Na Casa, eu posso publicar sem problemas ou preconceito (J. R., conversa via bate-papo, 13/09/2018).

É interessante perceber que J. R. levanta uma questão relacionada ao preconceito sofrido, pois muitas pessoas associam a franquia Pokémon ao diabo, inclusive há um livro de cunho religioso (de origem evangélica) que aborda essa questão, e recomenda que os pais deixem seus filhos longe do desenho e dos jogos, pois poderão ser influenciados pelo Diabo. D. M. tem um sentimento semelhante, pois para ele

> Me identifico muito positivamente com o grupo, a casa foi como uma porta pra eu voltar pro mundo da arte. Antes só quando criança eu costumava a desenhar. Depois de entrar no grupo e ver diversas artes, me senti um pouco inspirado e quis arriscar também. O grupo me ajudou a evoluir como artista e até tentar isso como uma profissão. Atualmente me ajuda muito a divulgar todo meu trabalho e portfólio. Então, a casa é parte bem

> importante do que sou como artista hoje. (D. M., conversa via bate-papo, 13/09/2018).

Sobre a receptividade das suas artes J. R. afirma terem sido positivas:

> Sim... Eu sou um desenhista nivel medio, minha participacao e de aproximadamente 50% dos challenged / Ja ganhei o primeiro lugar 1 vez / E em aproximadamente metado dos challenges que paticipei fiquei nas "mencoes honrrosas," ou seja, entre os 10 primeiros colocados / A receptividade de meus desenhos tem sido positivas (J. R., conversa via bate-papo, 13/09/2018).

Para além de um grupo de arte de Pokémon, a Casa do Smeargle é um "local" onde os artistas sentem-se livres para compartilhar suas obras e experiências artísticas, como também acolhidos pelo restante dos membros. J. R. perguntou se eu gostaria de ver um de seus desenhos, respondi que sim, ele me enviou, elogiei a arte e fiz um comentário positivo em

relação à pintura, na qual ele me afirmou ser influência da Casa do Smeargle: “O fato da pintura melhorar e outra influencia da Casa do Smeargle.... La na casa, uns vao ajudando os outros , criticando e dando dicas / E vc vai fazendo amizades e uns aprendem com outros / Tipo.... Outro desenhista chamado Edivan me ensinou a colorir ai depois fui desenvolvendo” (J. R., conversa via bate-papo, 13/09/2018). Nisso, fica claro o intercâmbio existente entre os membros, os mais experientes costumam dar dicas para aquelas com pouca experiência em desenho, nesse sentido o grupo torna-se também um local de aprendizagem. O entrevistado me mostrou outras de suas artes, uma delas me chamou bastante atenção, devido novamente à coloração da pintura que era muito viva. O desenho representava uma ave estilizada

e J. R. me disse que era uma seriema, um tipo de pássaro brasileiro pertencente a família Cariamidae (FIGURA 7).



FIGURA 7 - Fakemon baseado na ave seriema. **Fonte**: Cortesia de J.R.

D.M. afirmou assim como J.R. que suas artes têm criticas positiva, porém destacou que:

> Normalmente são bem vindas, mas nem sempre. O grupo é bastante seletivo em relação a algumas

> coisas. Normalmente se ilustro algo com relação a pokémon, é bem aceito. Chamo a atenção de muitos e são nessas que normalmente tenho comentários, geralmente positivos. Quando a arte foge desse meio, mesmo que ainda envolva cultura popular, em grande parte ela passa batida, sem comentários ou algo do tipo. Normalmente, se o artista é mais famoso ele também tem mais destaque, enquanto que outros que são bons como os famosos não tem o reconhecimento que merecem e muitas vezes se desanimam com isso. Mas em relação a minha arte é relativamente positiva, desde que seja relacionada a pokemon. (D. M., conversa via bate-papo, 13/09/2018).

O entrevistado destacou que o grupo é seletivo em relação às artes fora da esfera de Pokémon, porém não consegui observar essa resistência. Os membros do grupo entrevistados, ainda que bastante diferentes entre si, possuem como característica memórias de infância semelhantes, uma vez que todos afirmaram que o grupo foi necessário para que pudessem mostrar um pouco da sua arte, que desde

criança vêm desenvolvendo com base na franquia Pokémon.

M. R. foi a única mulher do grupo a ser entrevistada, pois como já afirmamos não parece ser muito expressiva a presença de mulheres, inclusive as artes mais comentadas e curtidas são de artistas homens, a entrevistada percebeu o mesmo:

> É bem notável a diferença de quantidade de meninos e meninas. Isso não é culpa do grupo, mas de toda uma cultura nerd, que apesar de também ser voltada para meninas, não as torna bem vindas. Em quase todos os grupos mistos que tive com tema nerd via situações chatas de machismo e coisas do tipo. Na Casa do Smeargle não vi nada parecido, como disse acima, todos me trataram bem até agora. Existem algumas mulheres artistas mas os mais "famosos" e presentes são os meninos mesmo. Eu me sinto acolhida mas não representada por falta de meninas, mas como citei, isso é uma questão mais profunda envolvendo todo o machismo da cultura nerd. (M. R., conversa via bate-papo, 13/09/2018).

Ela comenta não ser característica única do grupo e que não é culpa da Casa do Smeargle, que ela considera ser um grupo que a respeita, mas de uma cultura nerd que reproduz e reflete comportamentos machistas. Afirmou que foi inserida no grupo por um amigo que sabia que ela gostava de desenhar e de Pokémon, nas palavras da artista:

> Gostei muito do grupo, acho um espaço muito "safe" para os desenhistas, que se apoiam e trocam dicas e críticas. Nunca tive problema com nenhum membro, espero continuar mais tempo no grupo, ele até me anima a desenhar mais, especialmente por conta dos desafios semanais. (M. R., conversa via bate-papo, 13/09/2018).

As palavras de M. R. colaboram com as percepções que os outros membros entrevistado têm da comunidade, um grupo que inclui e que trata com respeito os seus companheiros e companheiras de

grupo, assim como é um espaço de socialização de suas artes, suas opiniões e técnicas. Ao concordar com os entrevistados, percebo que os comentários geralmente possuem caráter positivo, pois, ou estão elogiando a obra, ou dando-lhes dicas de como melhorar os desenhos, desde traços a pintura. É um grupo relativamente unido, quando surgem problemas os membros se unem para "denunciar" aos administradores o membro que iniciou o problema.

Terminada aqui a nossa ciberetnografia, percebemos que a franquia de Pokémon extrapola o mundo dos games e invade outras esferas, como a arte, ainda que marginal. Essa ciberetnografia foi trazida no intuito de pensar em como os fãs de Pokémon se organizam dentro de uma mesma comunidade, o chamado fandom. Ademais dá para perceber a

extensão que a franquia obteve, a chegar inclusive a povoar o imaginário dos fãs, que desde muito pequenos trazem consigo uma afinidade com a franquia, principalmente por causa do desenho animado, uma vez que este era capaz de acessar as camadas mais populares da população brasileira diferentemente dos jogos, que só podem ser importados.

5

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espero que o presente trabalho tenha cumprido a sua missão, de trazer não somente uma nova luz sobre o fazer Arqueológico, mas que tenha contribuído um pouco sobre o universo de Pokémon e entender que a franquia não é, nem de longe inocente, ela reflete maneiras de ser criança, de ser homem e mulher, de ver o mundo por uma lente que nem sempre é condizente com àquela do seu usuário, mas que é capaz de ensinar, assim como todo brinquedo.

Existem normas que regem a produção de Pokémon, não somente no que diz respeito às tramas que se desenvolvem no jogo em si, mas as características colocadas nos personagens, a paisagem do jogo, nos remetem somente a um Japão que se tornou *cool* e *kawaii* (legal e fofo, respectivamente) na sociedade ocidental. Esse *cool* e *kawaii* fizeram uma nova imagem do Japão por meio do *soft power*. A partir dessa expansão de, não somente a franquia Pokémon, diversos objetos e práticas culturais que foram se disseminando no planeta, o Japão não só alavancou a sua economia, mas também soube impor, por meio de práticas culturais um controle sobre uma parcela significativa de fãs ávidos pelos seus produtos.

A consideração final a que chego é a de que as coisas materiais são "produtoras das teias de relações e dinâmicas sociais, como parte inerente da condição humana" (SILVA, 2018), e isso nos fica claro ao observarmos a relação entre os entrevistados com a franquia, afinal elas fizeram parte de suas infâncias e como afirmaram alguns dos entrevistados, essa coisa chamada Pokémon fez eles se tornarem quem são hoje.

REFERÊNCIAS

BRUNEAU, Philippe; BALUT, Pierre-Yves. Chapitre II: Qu'est-ce que l'archéologie: le débarras du choix. *In*: BRUNEAU, Philippe; BALUT, Pierre-Yves. *Artistique et archéologie*. Paris: Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, 1997. p.35-45.

CELORIA, Francis. *Arqueologia*. São Paulo: Melhoramentos; Ed. da Universidade de São Paulo, 1975.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu. *Arqueologia*. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2015.

GRUPO CASA DO SMEARGLE. In: *Facebook*. Disponível em:

https://www.facebook.com/groups/casadosmeargle/. Acesso em: 12 set. 2018.

ISSHIKI, Jaqueline Naomy; MIYAZAKI, Silvio Yoshiro Mizuguchi. Soft power como estratégia de marketing: a manifestação da cultura pop japonesa no Brasil. *Estudos Japoneses*, São Paulo, n.36, p.59-70. 2016.

MANTOUX, Paul. *A revolução industrial no século XVIII*. São Paulo: HUCITEC, s.d.

MARTINS, Andressa Ferreira. *Uma arqueologia do desejo feminino*: explorando o universo fujoshi. 2019. Projeto de trabalho de conclusão de curso (Graduação em Arqueologia) - Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande, 2019.

MORAIS, Gustavo. Ciberetnografia. In: MARCONDES FILHO, Ciro (org.). Dicionário da comunicação. São Paulo: Paulus, 2014. Sem paginação.

REINHARD, Andrew. Video games as archaeological sites: treating digital entertainment as built environments. *In:* MOL, Angus A.A.; ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Csilla E.; BOOM, Krijn H.J.; POLITOPOULOS, Aris. *The interactive past*: archaeology, heritage & video games. Leiden: Sidestone Press, 2017. p.99-106.

RENFREW, Colin; BAHN, Paul. Introducción: la naturaleza y los propósitos de la arqueología. *In*: RENFREW, Colin; BAHN, Paul. *Arqueología*:

teorías, métodos y práctica. Madrid: Akal, 2007. p.9-15.

ROCHA, Ana Luiza Carvalho da; ECKERT, Cornelia. Etnografia: saberes e práticas. In: PINTO, C. R. J.; GUAZZELLI, C. A. B. Ciências humanas: pesquisa e método. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008. p.9-24.

SANTANA, Ingrid Adrielle. *Gira de Caboclo na Umbanda rio grandina:* uma contribuição. 2014. Monografia de conclusão de curso (Graduação em Arqueologia) - Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande, 2014.

DE LOS SANTOS RODRIGUEZ, Shay Lenís. Se eu comprei, então é meu!: coisas do cotidiano e do prazer

sexual para além da heteronormatividade. *In:* VII Seminário Corpo, Gênero e Sexualidade *et all*. *Anais*[...]. Rio Grande: FURG, 2018. p.1-8.

SILVA, Adriana Fraga da. Infância, gênero e brinquedos: reflexões sobre a construção da domesticidade feminina através das coisas contemporâneas de brincar. *Revista da Sociedade de Arqueologia Brasileira*, v.31, n.2, p.176-196, 2018.

THIESEN, Beatriz Valladão; POUGUET, Martial. Nem tempo, nem método. Nem história, nem antropologia. O que é arqueologia?. *Tessituras*: revista de antropologia e arqueologia, Pelotas, v. 6, n. 1, p.13-22, jan./jun. 2018.

ENTREVISTAS REALIZADAS

D. M. Entrevista concedida ao autor via bate-papo do Facebook. 13/09/2018.

J. R. Entrevista concedida ao autor via bate-papo do Facebook. 13/09/2018.

M. R. Entrevista concedida ao autor via bate-papo do Facebook. 13/09/2018.