



# Pokémon e a globalização<sup>1</sup>

## *Multiculturalismo provocando a homogeneização de classes por uma ideologia*

José Igor Souza Caraciolo<sup>2</sup>

### **Resumo:**

Através de uma tecnologia de comunicações avançada culturas e ideologias tornaram-se facilmente transmissíveis e assimiláveis transformando comportamentos e identidades em um processo denominado Globalização. O desenho animado Pokémon surge como exemplo claro dessa premissa; apesar de caracterizado pelos traços da cultura oriental, esse programa difundiu-se com extremo sucesso fazendo com que crianças – também adultos – de todo o mundo passassem a assimilar a identidade e a ideologia dos heróis do programa independentemente dos fatos externos, como a posição econômica do país originário do desenho. Nesse aspecto se pode observar a comprovação de algumas teorias acerca de fatores sociais desenvolvidas por Stuart Hall em sua obra: “Da diáspora: identidades e mediações culturais”

**Palavras-Chave:** Globalização. Identidade. Ideologia. Multiculturalização.

Pode-se dizer que globalização é um processo econômico, político e social que estabelece uma integração entre os países e as pessoas do mundo todo. Através deste processo, as pessoas, os governos e as empresas trocam idéias, realizam transações financeiras e comerciais. Ademais, espalham aspectos culturais pelos quatro cantos do planeta, pois, as fontes de informação também se uniformizam devido ao alcance mundial e à crescente popularização dos canais de televisão por assinatura e da Internet. Isso faz com que os desdobramentos da globalização ultrapassem os limites da economia e comecem a provocar uma ‘certa’ homogeneização cultural entre os países.

A globalização é marcada pela expansão mundial das grandes corporações internacionais. Se antes uma pessoa estava limitada a imprensa local, agora ela mesma pode se tornar parte da imprensa e observar as tendências do mundo inteiro, tendo apenas como fator de limitação a barreira lingüística.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na disciplina “Cultura Brasileira I: Comunicação e arte como práticas de resistência”, ministrada por Nila Bandeira no Departamento de Comunicação da UFPE, em 2008.

<sup>2</sup> Graduando da Universidade Federal de Pernambuco. Email: jiscaraciolo@gmail.com.



Todo o mundo pode se comunicar e demonstrar sua cultura. E todos têm acesso a outras formas culturais, modos de vida diferentes e diversas ideologias, isso oportuniza uma “individualidade coletiva”. Ou seja, um ocidental, no caso um brasileiro, pode viver à oriental sem sair do seu próprio país.

Criado no Japão, Pokémon surgiu como um game em 1996 e logo se espalhou e contaminou outras áreas como o cinema, jogos de cartas e séries de TV. Servirá de exemplo para explicar o que Hall defende em *Da diáspora: Identidades e mediações culturais* “(...) não há lei que garanta que a ideologia de uma classe esteja gratuita e inequivocamente presente ou corresponda à posição que essa classe ocupa nas relações econômicas de produção capitalista.” (HALL, 2003. p.165).

Pokémon tem várias influências culturais, sendo considerada uma marca na cultura *pop*. A começar pela conhecida *Febre Pokémon*, que "invadiu" o mundo no final da década de 90, quando Pikachu e seus amigos invadiram não apenas os videogames e a televisão, mas também várias lojas de brinquedos e várias crianças compravam produtos com a marca da série.

Além disso, ela também teve Boeings estilizados, milhares de itens de *merchandising*, dois parques temáticos, um em Nagoya, no Japão e outro em Taipei, em Taiwan e até um trem personalizado.<sup>3</sup>

Visto que ideologia é a “tarefa de fixar significados através do estabelecimento, por seleção e combinação, de uma cadeia de equivalências.” (Hall, 2003.p.164), e levando em conta o modo de agir ou o consumo popular, Pokémon será visto, aqui, como uma ‘ideologia’, algo expandido para o mundo fazendo com que pessoas de diferentes culturas e línguas se entendam.

(...) os referenciais mentais – linguagens, conceitos, categorias, conjunto de imagens do pensamento e sistema de representação – que as diferentes classes e grupos sociais empregam para dar sentido, definir, decifrar e tornar inteligível a forma como a sociedade funciona.(HALL,2003.p.267)

Qualquer cultura é uma maneira original de construir a relação social. Longe de ser um conjunto de características ligadas a um grupo humano, um sistema de reprodução (herança) ou de produção (obras), ela é a própria expressão da condição humana. E por ela cada qual

---

<sup>3</sup> Segue imagens desses produtos



quer difundir suas idéias e propagar seu estilo. O que nos permite concluir que as idéias de um grupo não se fixam só e exclusivamente neste grupo.

As idéias e conceitos não ocorrem, nem na linguagem nem no pensamento, daquela forma única e isolada, com seus conteúdos e referências irrevogavelmente fixos. A linguagem, em seu sentido mais amplo, é o veículo do raciocínio prático, do cálculo e da consciência, por causa das formas pelas quais certos significados e referências têm sido historicamente confirmados.(HALL, 2003. p.286)

A globalização cultural, trazida pelos fluxos migratórios, o turismo e as comunicações veiculadas pelas mídias, não se reduz ao aumento das relações culturais entre os Estados ou fluxos de produtos culturais. Ela transforma a maneira como nós representamos o mundo, suas possibilidades, suas fronteiras. Ela não faz desaparecer o território, os grupos sociais ou o Estado-nação, mas faz aparecerem novos espaços.

A febre Pokémon, trouxe para o ocidente um estilo diferenciado de se fazer séries de TV. Na verdade um outro herói, diferente do He-Man ou dos Power Rangers que os brasileiros estavam acostumados, um outro tipo de luta. Na série os ‘bichinhos’ combatem entre si e a vitória de um não está representada pela morte ou desgraça do outro, eles não machucam uns aos outros.

Hall chama essa busca pela renovação de ‘luta ideológica’. “(...) a luta ideológica consiste na tentativa de obter um novo conjunto de significados para um termo ou categoria já existente, de desarticulá-lo de seu lugar na estrutura significativa.” (HALL, 2003.p.193)

Hoje, os fatores de poder de rivalidades e de conflitos não têm mais por único ou mesmo principal âmbito o território físico, como no tempo das lutas pela posse de recursos naturais. As batalhas pelo poder estão largamente ligadas à capacidade de manipulação dos símbolos no espaço midiático globalizado.

Cada um quer vê sua ideologia dominar classes ou ser largamente usufruída por outras classes. A mídia se tornou um grande aliado. No mundo globalizado atual é ela que melhor propaga novas idéias, a publicidade vende modos de vida junto com determinados produtos.

As pessoas de trabalham da mídia produzem, reproduzem e transformam o próprio campo da representação ideológica. Sua relação com a ideologia difere em geral de outras em que os indivíduos produzem e reproduzem o mundo das mercadorias materiais – que estão também inscritas pela ideologia.(HALL, 2003.p.180)

Os norte-americanos, considerados uma grande potência, foram desafiados por uma nação que não tinha grande influência cultural no ocidente, os japoneses. Apesar da febre também ter atingido os EUA, eles tentam ‘re-impôr’ seu domínio mercadológico no âmbito televisivo. Mesmo assim, Pokémon ganha admiradores o obriga os Estados Unidos a aderirem a esse fascínio, chegando a produzir as peças cinematográficas da série e até promover a distribuição da mesma.

*(...) a ideologia não possui apenas a função de ‘reproduzir as relações sociais de reprodução’. A ideologia também estabelece limites para que uma sociedade-em-dominância possa se reproduzir de forma fácil, tranqüila e funcional. A idéia de que as ideologias estão já e sempre inscritas não nos permite pensar adequadamente sobre as mudanças de ênfase na linguagem e na ideologia, o que é um processo constante e sem fim (...) (HALL, 2003.p. 196)*

O fenômeno japonês abriu ‘as portas’ para que o novo estilo de séries fossem reproduzidas com mais frequência quebrando o paradigma norte americano. Por se tornar uma febre, ele ajudou os demais com as possíveis resistências que viriam a sofrer. A ideologia faz isso. Depois de conseguir quebrar as barreiras permite que as demais, com a mesma linha, se disseminem mais facilmente

### Anexo



Parque temático de Pokémon em  
Nagoya, Aichi



Trem japonês com desenhos de  
Pikachu e Piplup.



## IV Colóquio de História

*Abordagens Interdisciplinares sobre História da Sexualidade  
de 16 a 19 de novembro de 2010 - UNICAP*

### Referências

HALL, Stuart. “O problema da ideologia” In: *Da diáspora: Identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG, 2003. P. 256 a 292

HALL, Stuart. “Significação, representação, ideologia” In: *Da diáspora: Identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG, 2003. P.160 a 196