



ARTIGOS

Retalho pedagógico: Pokémon entre anime, jogos e educação

Pedagogical Patchwork: Pokémon between Anime, Games, and Education

Retazo pedagógico: Pokémon entre anime, juegos y educación

Luis Otávio Vilela da Cruz¹

orcid.org/0009-0000-8416-1319
luisvilelajuridico@outlook.com

Recebido em: 12 maio. 2026.

Aprovado em: 18 set. 2026.

Publicado em: 09 out. 2026.

Resumo: Este artigo analisa a franquia Pokémon como objeto cultural pertinente à educação crítica, à literacia midiática e à educomunicação. O objetivo consiste em compreender de que modo o anime Pokémon: Indigo League e os jogos Pokémon Red, Pokémon Blue, Pokémon FireRed e Pokémon LeafGreen produzem sentidos formativos e podem favorecer leituras críticas da mídia. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza básica e de objetivo exploratório-analítico, desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica e documental. O corpus foi delimitado à saga inaugural do anime e aos jogos da primeira geração, com análise interpretativa e temática orientada pelas categorias de transmidiação, ecossistema comunicativo, ludicidade formativa e leitura crítica das representações. Os resultados indicam que a franquia articula duas pedagogias culturais complementares e tensionadas: no anime, predominam vínculo afetivo, cuidado, amizade e amadurecimento narrativo; nos jogos, sobressaem captura, classificação, progressão e eficiência estratégica. A análise mostrou ainda que competição, evolução e jornada operam como dispositivos formativos distintos em cada materialidade. Conclui-se que Pokémon pode ser compreendido como um tecido transmídia coeso, capaz de sustentar discussões educacionais sobre mídia, formação cultural, ambivalência ética e modos contemporâneos de subjetivação.

Palavras-chave: Pokémon; Literacia midiática; Educomunicação; Educação crítica; Jogos eletrônicos.

Abstract: This article examines the Pokémon franchise as a cultural object relevant to critical education, media literacy, and educommunication. Its aim is to understand how the anime Pokémon: Indigo League and the games Pokémon Red, Pokémon Blue, Pokémon FireRed, and Pokémon LeafGreen produce formative meanings and may foster critical readings of media. This is a qualitative study, basic in nature and exploratory-analytical in purpose, developed through bibliographical and documentary research. The corpus was delimited to the anime's inaugural saga and to the first-generation games, with interpretive and thematic analysis guided by the categories of transmedia circulation, communicative ecosystem, formative playfulness, and critical reading of representations. The results indicate that the franchise articulates two complementary yet tension-filled cultural pedagogies: in the anime, affective bonds, care, friendship, and narrative maturation predominate; in the games, capture, classification, progression, and strategic efficiency stand out. The analysis also showed that competition, evolution, and journey operate as distinct formative devices in each medium. It is concluded that Pokémon may be understood as a cohesive transmedia fabric capable of supporting educational discussions on media, cultural formation, ethical ambivalence, and contemporary modes of subjectivation.

Keywords: Pokémon; Media literacy; Educommunication; Critical education; Video games.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob a licença [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), que permite a cópia e redistribuição do material em qualquer formato e para qualquer finalidade, desde que a autoria original e os créditos de publicação sejam mantidos.

1 Introdução

A presença de franquias midiáticas no cotidiano de crianças, adolescentes e jovens tem ampliado o interesse acadêmico por objetos

¹ Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), São Carlos, SP, Brasil.

culturais antes considerados marginais à pesquisa educacional. Nesse contexto, Pokémon se destaca como um fenômeno transmídia de grande alcance, articulando anime, jogos eletrônicos, produtos licenciados e práticas de circulação simbólica que atravessam consumo, sociabilidade e formação cultural. Longe de constituir apenas entretenimento, esse universo pode ser compreendido como espaço de produção de sentidos, valores e modos de relação com a mídia, o que o torna pertinente para investigações no campo da educação crítica, da literacia midiática e da educomunicação (Jenkins, 2006; Buckingham, 2003; Soares, 2011).

Do ponto de vista educacional, a leitura crítica das mídias exige mais do que o domínio técnico de linguagens e suportes: requer a problematização das narrativas, das representações e das disputas simbólicas que atravessam os produtos culturais contemporâneos (Kellner; Share, 2005; Bévort; Belloni, 2009). Sob essa perspectiva, Pokémon pode ser analisado como objeto pedagógico-cultural capaz de mobilizar discussões sobre competição, cooperação, amizade, classificação, captura, tecnologia e natureza, temas que, ao circularem entre anime e jogos, participam da formação de repertórios e visões de mundo. Tal compreensão aproxima-se de uma concepção freireana de educação crítica, comprometida com a leitura do mundo como condição para a produção de conhecimento socialmente situado (Freire, 1987, 1996).

Este artigo delimita-se, portanto, à análise de Pokémon em duas materialidades específicas, o anime e os jogos eletrônicos, tomando-o como objeto de reflexão no cruzamento entre literacia midiática e educomunicação. No recorte bibliográfico mobilizado, a discussão sobre mídia, jogos e educação oferece bases consolidadas para pensar leitura crítica, participação e aprendizagem, mas explicita menos a comparação, no interior de uma mesma franquia, entre sua forma audiovisual e sua forma procedural. A contribuição específica do estudo reside nessa comparação: examinar como um núcleo cultural compartilha do produz pedagogias distintas e tensionadas,

aqui compreendidas como pedagogia do afeto e pedagogia do desempenho. O interesse central não é descrever exaustivamente a franquia nem atribuir-lhe efeitos educativos prévios, mas analisar como narrativas e mecânicas organizam possibilidades de leitura sobre vínculo, classificação, competição, evolução e progresso.

2 Referencial teórico

A articulação entre educação crítica, literacia midiática, educomunicação e cultura lúdica requer compreender a mídia como instância de socialização e produção de sentidos, e não apenas como suporte técnico (Buckingham, 2003; Bévort; Belloni, 2009; Soares, 2011). Objetos culturais de ampla circulação, como Pokémon, participam da formação de repertórios e modos de interpretar o mundo social e midiático (Jenkins, 2006; Tobin, 2004; Allison, 2006). Anime e jogos eletrônicos podem, assim, constituir materialidades legítimas de análise educacional quando tratados a partir de um recorte conceitual que considere suas dimensões narrativa, lúdica e comunicacional (Buckingham, 2003; Jenkins, 2006; Gee, 2003).

No horizonte da educação crítica, Paulo Freire (1987, 1996) desloca a educação da transmissão de conteúdos para a problematização da realidade e a formação de sujeitos capazes de ler criticamente o mundo. Em Pedagogia da autonomia, ao afirmar que "ensinar não é transferir conteúdo a ninguém" (Freire, 1996, p. 12), o autor oferece uma chave útil para esta pesquisa: nem o conhecimento nem a relação com a mídia se reduzem à recepção passiva. Produtos culturais podem ser abordados como práticas interpretativas nas quais sentidos são aceitos, negociados ou questionados, sem que isso implique atribuir automaticamente ao objeto um efeito formativo determinado (Freire, 1996; Buckingham, 2003).

A valorização da experiência cultural do educando complementa esse argumento. Quando Freire (1996, p. 14) afirma que "respeitar a leitura de mundo do educando significa tomá-la como ponto de partida", reconhece-se que os sujeitos chegam aos espaços educativos atravessados por narrativas, imagens, jogos e plataformas

(Freire, 1996; Jenkins, 2006). Pokémon pode ser situado nesse repertório cultural, não para converter preferência juvenil em conteúdo escolar obrigatório, mas para tornar suas representações e lógicas passíveis de problematização (Tobin, 2004; Allison, 2006). A educação crítica, nesse sentido, transforma familiaridade cultural em possibilidade de leitura e contra-leitura (Freire, 1987; Kellner; Share, 2005).

A relevância analítica de Pokémon decorre, então, menos de sua popularidade do que das operações simbólicas que a franquia coloca em circulação. Relações entre humanos e criaturas, amizade, coleção, competição, classificação, progresso e tecnologia aparecem de modos diversos entre anime e jogos (Jenkins, 2006; Allison, 2006; Gee, 2003). Esses elementos podem ser interrogados como construções culturais, evitando tanto a celebração automática da franquia quanto sua condenação prévia (Kellner; Share, 2005; Buckingham, 2003).

No campo da literacia midiática, a oposição simplificadora entre mídia benéfica e mídia nociva cede lugar à análise dos processos de leitura, interpretação, uso e produção de mensagens (Buckingham, 2003; Bévort; Belloni, 2009). Bévort e Belloni (2009) ressaltam que a mídia-educação envolve apropriação de linguagens e leitura crítica dos meios como objetos de estudo e expressão. Essa perspectiva impede que a competência midiática seja confundida com domínio instrumental: operar dispositivos não equivale a compreender representações, interesses, convenções e condições de circulação (Buckingham, 2003; Kellner; Share, 2005).

Buckingham compreende a educação midiática a partir da análise de formas, representações, audiências e instituições, tratando a mídia como sistema cultural (Buckingham, 2003). Essa formulação é especialmente produtiva para Pokémon, cuja inteligibilidade se distribui entre anime, jogos, filmes, cartas, brinquedos e práticas de fãs (Jenkins, 2006; Tobin, 2004). A franquia configura, assim, uma rede de narrativas e práticas em que consumo, memória e participação se articulam, razão pela qual sua leitura educacio-

nal não pode pressupor um produto unívoco ou fechado (Jenkins, 2006; Allison, 2006).

A literacia midiática funciona, neste estudo, como uma operação de leitura das escolhas de representação, dos regimes de valor e das posições de sujeito oferecidas pelos textos midiáticos (Buckingham, 2003; Kellner; Share, 2005). No anime, importa observar como jornada, amizade, rivalidade, captura e superação são narrativizadas; nos jogos, como regras, recompensas, coleta, combate e decisão estruturam possibilidades de ação (Tobin, 2004; Gee, 2003). A diferença de linguagem é central: a serialidade audiovisual organiza identificação e drama, enquanto a interatividade organiza escolhas e restrições procedurais (Buckingham, 2003; Gee, 2003).

A educomunicação amplia o debate ao enfatizar o processo comunicativo, participação e capacidade de expressão dos sujeitos (Soares, 2011, 2014). A noção de ecossistema comunicativo desloca a atenção do meio isolado para as relações de circulação, mediação e autoria (Soares, 2011, 2014). Essa perspectiva aproxima-se da tradição freireana por recusar modelos exclusivamente verticais de comunicação e por reconhecer diálogo e participação como dimensões formativas (Freire, 1987, 1996; Soares, 2011).

Pokémon pode ser lido, nesse plano, como parte de um ecossistema comunicativo mais amplo: anime e jogos acionam práticas de fala, comparação, memória, estratégia e pertencimento que ultrapassam a obra isolada (Jenkins, 2006; Allison, 2006). Importa, contudo, distinguir duas escalas. O corpus desta pesquisa permite examinar as posições de participação inscritas nas materialidades e sua articulação entre mídias; não permite afirmar, sem dados de recepção, como públicos concretos efetivamente se apropriam delas (Soares, 2011, 2014).

A convergência entre educomunicação, educação crítica e literacia midiática está, portanto, na possibilidade de tratar a cultura midiática como espaço de interpretação e expressão, sem convertê-la em recurso motivacional por si só (Freire, 1996; Buckingham, 2003; Soares, 2011). No presente recorte, essa convergência orienta

perguntas sobre o que o anime e os jogos tornam legível e acionável, mantendo separadas a análise do produto e a eventual investigação de seus usos pedagógicos.

A especificidade do objeto exige diálogo com estudos sobre cultura da convergência, jogos e circulação global da cultura popular (Jenkins, 2006; Gee, 2003; Tobin, 2004). Tobin situa Pokémon em debates sobre globalização cultural, consumo infantil e agência de públicos jovens, enquanto Allison examina a circulação internacional de bens culturais japoneses articulando fantasia, mercadoria e imaginação social (Tobin, 2004; Allison, 2006). Essas contribuições permitem tratar a franquia como artefato cultural relevante para investigar tensões entre consumo, ludicidade, identidade e formação, e não como curiosidade episódica.

A noção de convergência ajuda a compreender a circulação de personagens, narrativas, regras e afetos por diferentes suportes (Jenkins, 2006). Anime e jogos não são equivalentes, embora pertençam a uma composição cultural compartilhada: cada meio seleciona e reorganiza aspectos do universo Pokémon segundo suas possibilidades expressivas (Jenkins, 2006; Tobin, 2004). Nesse sentido, a metáfora do "retalho" designa uma multiplicidade articulada, e não dispersão: o interesse analítico está precisamente em observar o que permanece, o que muda e o que cada materialidade torna mais visível.

No plano do lúdico, Gee argumenta que videogames podem organizar experiências de resolução de problemas, feedback, experimentação e construção gradual de competências (Gee, 2003). Isso não autoriza considerar qualquer jogo como educativo por definição. Permite, porém, examinar como regras e sistemas oferecem modos específicos de agir e decidir. Em Pokémon, atributos, tipos, composição de equipe, gestão de recursos, exploração e memória sistêmica estruturam uma racionalidade procedural que pode ser descrita e comparada à racionalidade narrativa do anime (Gee, 2003; Jenkins, 2006).

A dimensão lúdica é analisada, portanto, sem converter possibilidade de experiência em apren-

dizagem comprovada. Regras, recompensas e restrições orientam ações possíveis e tornam determinadas estratégias mais vantajosas que outras (Gee, 2003; Kellner; Share, 2005). Nos jogos de Pokémon, o sistema favorece operações de coleção, classificação, treino, otimização, competição e evolução; no anime, essas mesmas operações são frequentemente recontextualizadas por amizade, lealdade e convivência (Tobin, 2004; Jenkins, 2006). A tensão entre sistema e afeto, cálculo e vínculo, captura e cuidado constitui o ponto de passagem entre o quadro teórico e a análise.

À luz desse quadro, a leitura do corpus organiza-se em quatro categorias articuladas. A transmediação observa como sentidos circulam e se reconfiguram entre anime e jogos (Jenkins, 2006). O ecossistema comunicativo é empregado de modo restrito ao corpus, para descrever posições de participação, circulação e articulação entre materialidades, sem ser tomado como evidência de recepção empírica (Soares, 2011, 2014). A ludicidade formativa examina possibilidades de ação inscritas nas mecânicas, evitando afirmar efeitos de aprendizagem que não foram medidos (Gee, 2003). A leitura crítica das representações focaliza valores associados à amizade, à competição, à diferença, à tecnologia, à natureza, ao mérito, ao controle e à convivência (Buckingham, 2003; Kellner; Share, 2005; Tobin, 2004).

Com esse recorte, educação crítica, literacia midiática e educomunicação funcionam como lentes complementares: problematização do mundo, leitura das linguagens e atenção às condições de expressão e circulação (Freire, 1996; Bévort; Belloni, 2009; Soares, 2014). Os estudos sobre convergência e jogos, por sua vez, permitem distinguir o que é narrado do que é proceduralmente oferecido ao jogador (Jenkins, 2006; Gee, 2003). É dessa comparação, e não de uma atribuição prévia de valor educativo à franquia, que deriva a análise.

3 Metodologia

Este estudo caracteriza-se como pesquisa qualitativa, de natureza básica e de objetivo

exploratório-analítico, desenvolvida predominantemente por meio de pesquisa documental, com suporte bibliográfico destinado à construção do aporte teórico sobre educação crítica, literacia midiática, educomunicação e cultura lúdica (Lüdke; André, 1986; Prodanov; Freitas, 2013). A abordagem qualitativa foi adotada porque o problema exige interpretar sentidos, representações e lógicas narrativas e procedurais, e não mensurar variáveis ou produzir generalizações estatísticas (Lüdke; André, 1986; Gatti, 2002).

Quanto aos procedimentos, a pesquisa documental incidiu diretamente sobre as materia-

lidades da franquia Pokémon, que constituem as fontes primárias da análise. O suporte bibliográfico foi empregado na construção do aporte teórico e na definição das categorias analíticas que orientaram a leitura do corpus (Severino, 2017; Prodanov; Freitas, 2013). O corpus é composto por um recorte de Pokémon: Indigo League e pelos jogos Pokémon Red Version, Pokémon Blue Version, Pokémon FireRed Version e Pokémon LeafGreen Version, estes últimos empregados também para verificar a permanência, nos remakes, das mecânicas centrais examinadas. A composição do corpus é sintetizada na Figura 1.

Figura 1 – Objetos de pesquisa que compõem o corpus analítico



Fonte: Elaboração própria, a partir de Pokémon: Indigo League (1997), Pokémon Blue Version (Game Freak, 1996a), Pokémon Red Version (Game Freak, 1996b), Pokémon FireRed Version (Game Freak, 2004a) e Pokémon LeafGreen Version (Game Freak, 2004b).

No anime, as unidades de análise foram seis episódios: "Pokémon – I Choose You!" (episódio 1), "Showdown in Pewter City" (episódio 5), "Bulbasaur and the Hidden Village" (episódio 10), "Charmander – The Stray Pokémon" (episódio 11), "Here Comes the Squirtle Squad" (episódio 12) e "Electric Shock Showdown" (episódio 14) (Pokémon: Indigo League, 1997). A seleção foi intencional e orientada pela recorrência, nesses episódios, de situações diretamente relacionadas às categorias do estudo: formação do vínculo

com Pikachu, competição por insignias, entrada de novos Pokémon no grupo, cuidado diante do abandono e tensão entre evolução, desempenho e escolha. Nos jogos, as unidades examinadas foram as mecânicas de encontro e captura, registro na Pokédex, sistema de tipos, composição da equipe, progressão por ginásios, experiência e evolução (Game Freak, 1996a, 1996b; Game Freak, 2004a, 2004b).

Em termos operacionais, cada unidade foi registrada em uma matriz de análise com cinco

campos: materialidade, cena ou mecânica observada, ação ou representação relevante, categoria analítica e interpretação sustentada pela evidência. A codificação combinou categorias definidas a priori pelo referencial – transmediação, ecossistema comunicativo, ludicidade formativa e leitura crítica das representações – com abertura para subtemas recorrentes no corpus, como captura/cuidado, classificação/singularidade, competição/amizade e desempenho/amadurecimento. A análise temática foi utilizada para aproximar ocorrências convergentes e contrastantes entre as duas materialidades, sem tratar frequência de ocorrência como medida de importância (Minayo, 2001; Lüdke; André, 1986).

O percurso analítico ocorreu em três movimentos: revisão bibliográfica e definição das categorias; observação e registro das unidades documentais selecionadas; e comparação entre evidências do anime e dos jogos, buscando identificar permanências, deslocamentos e tensões. As interpretações foram mantidas no plano das possibilidades de sentido inscritas no corpus. Não houve triangulação com entrevistas, observação de estudantes, professores ou fãs, nem mensuração de aprendizagem; por isso, expressões relativas à formação e à experiência designam affordances narrativas e procedurais, e não efeitos comprovados sobre públicos. Essa delimitação procura assegurar coerência entre objeto, evidência e alcance das conclusões (Gatti, 2002; Severino, 2017).

4 Resultados e discussões

A leitura comparativa evidenciou uma tensão recorrente entre vínculo afetivo e racionalidade sistêmica. Nos episódios selecionados de Pokémon: Indigo League, conflitos e decisões são frequentemente resolvidos por reconhecimento, cuidado, lealdade e amadurecimento narrativo; nos jogos, a progressão é organizada por regras de captura, classificação, composição de equipe, vantagem de tipos e desempenho em batalhas (Pokémon: Indigo League, 1997; Game Freak, 1996a, 1996b; Game Freak, 2004a, 2004b). O achado central do estudo está nessa diferen-

ça: uma pedagogia do afeto, predominante na mediação narrativa do anime, e uma pedagogia do desempenho, predominante na mediação procedural dos jogos. Essas pedagogias não são blocos opostos, mas formas distintas de organizar um mesmo repertório cultural.

Um primeiro eixo empírico aparece na captura. Em Pokémon Red/Blue e FireRed/LeafGreen, encontrar uma criatura, reduzir sua resistência, lançar a Poké Ball, registrá-la na Pokédex e decidir sua permanência na equipe integram o ciclo básico de progressão (Game Freak, 1996a, 1996b; Game Freak, 2004a, 2004b). A mecânica favorece uma posição de gestão: diferenças entre criaturas tornam-se recursos para composição do time, resposta aos tipos adversários e planejamento de desafios futuros. Não se infere daí que o jogador necessariamente internalize uma lógica de classificação; afirma-se apenas que o sistema torna recorrentes e funcionalmente recompensadas as operações de comparar, selecionar e combinar (Gee, 2003).

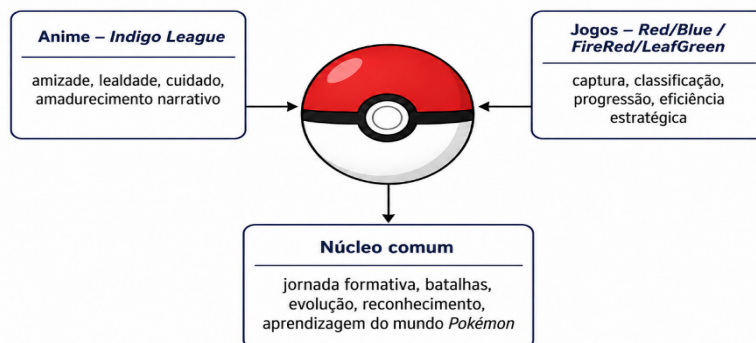
No anime, a entrada de Pokémon no grupo é narrativizada de outra forma. Em "Pokémon – I Choose You!", a resistência inicial de Pikachu desloca a relação com Ash de uma posse pressuposta para um vínculo construído ao longo do risco compartilhado (Pokémon: Indigo League, 1997, episódio 1). Em "Bulbasaur and the Hidden Village", Bulbasaur aceita acompanhar Ash somente depois de proteger a vila e de estabelecer uma prova em batalha; em "Charmander – The Stray Pokémon", o abandono pelo antigo treinador antecede sua integração ao grupo; e, em "Here Comes the Squirtle Squad", a aproximação ocorre após conflito, cooperação e cuidado (Pokémon: Indigo League, 1997, episódios 10-12). Essas situações não eliminam a assimetria entre treinador e criatura, mas atribuem ao vínculo uma legitimação narrativa que não está inscrita da mesma maneira na mecânica de captura dos jogos (Tobin, 2004).

A comparação permite formular com maior precisão as duas pedagogias culturais identificadas. A pedagogia do desempenho aparece quando o sistema favorece classificação, com-

binação, otimização e progressão; a pedagogia do afeto aparece quando a narrativa condiciona reconhecimento e êxito a cuidado, confiança e convivência. Isso não significa que os jogos sejam desprovidos de afeto nem que o anime dispense

competição. O resultado reside na predominância relativa de cada lógica e no modo como uma mesma franquia desloca seus sentidos conforme a materialidade. Essa articulação é sintetizada na Figura 2 (Jenkins, 2006; Gee, 2003; Tobin, 2004).

Figura 2 – Articulação entre materialidades e sentidos predominantes no corpus



Fonte: Elaboração própria, com base em Pokémon: Indigo League (1997), Game Freak (1996a, 1996b) e Game Freak (2004a, 2004b).

Um segundo eixo refere-se à classificação. Nos jogos, Pokédex, tipos, vantagens e fraquezas, níveis e evolução tornam o conhecimento sobre as criaturas diretamente acionável na progressão (Game Freak, 1996a, 1996b; Game Freak, 2004a, 2004b). A Pokédex não funciona apenas como elemento narrativo: ela organiza a identificação e o registro de espécies, enquanto o sistema de tipos transforma diferenças em relações estratégicas previsíveis. Por isso, a análise caracteriza esse conjunto como pedagogia taxonômica do sistema, isto é, uma estrutura que favorece conhecer para decidir, comparar e agir, sem converter essa *affordance* em afirmação sobre aprendizagem efetiva do jogador (Gee, 2003).

No anime, a Pokédex também informa espécies e habilidades, mas a informação enciclopédica não encerra o encontro. Os episódios 10 a 12 são especialmente claros: Bulbasaur, Charmander e Squirtle não se tornam relevantes apenas por tipo ou capacidade de batalha, mas por histórias de proteção, abandono, conflito e pertencimento (Pokémon: Indigo League, 1997, episódios 10-12). A diferença é analiticamente importante: nos jogos, a classificação organiza possibilidades de

ação; no anime, ela convive com singularizações narrativas que tornam cada relação contingente. O corpus articula, assim, imaginação enciclopédica e imaginação afetiva sem que uma elimine a outra (Allison, 2006).

A competição constitui o terceiro eixo. Nos jogos, vencer líderes de ginásio, obter insígnias e superar rivais condiciona a abertura de etapas da jornada; níveis, experiência e composição de equipe tornam o desempenho legível e comparável (Game Freak, 1996a, 1996b; Game Freak, 2004a, 2004b). Essas regras oferecem uma experiência de progressão mensurável: determinadas escolhas ampliam a eficiência do time e outras impõem custos ou derrotas. A análise, portanto, descreve uma lógica procedural de desempenho, e não uma aprendizagem moral necessária decorrente dela (Gee, 2003).

No anime, a batalha também valida a trajetória, porém sua significação pode ser reordenada por critérios relacionais. Em "Showdown in Pewter City", Ash interrompe a vantagem obtida quando os aspersiones enfraquecem Onix e deixa o ginásio sem se considerar vencedor; Brock posteriormente lhe entrega a insígnia vinculando

o reconhecimento à forma como Ash tratou os Pokémon (Pokémon: Indigo League, 1997, episódio 5). O episódio oferece evidência concreta de que o êxito narrativo não coincide integralmente com a vitória técnica. Assim, a competição permanece como prova, mas pode ser requalificada por cuidado, justiça percebida e reconhecimento do adversário, aspecto que sustenta a distinção entre desempenho sistêmico e legitimação moral (Tobin, 2004).

A evolução explicita outra tensão. Nos jogos, acumular experiência e evoluir tende a ampliar atributos e possibilidades de combate, ligando mudança e eficiência dentro do sistema (Game Freak, 1996a, 1996b; Game Freak, 2004a, 2004b). Em "Electric Shock Showdown", entretanto, a possibilidade de evoluir Pikachu com uma Thunder Stone é recusada pelo próprio personagem antes da revanche contra Raichu; a narrativa transforma a evolução, naquele episódio, em questão de

escolha e identidade, e não apenas de ganho de poder (Pokémon: Indigo League, 1997, episódio 14). O contraste sustenta duas formas de representar progresso: uma predominantemente mensurável e outra aberta à negociação narrativa entre potência, vínculo e permanência.

A jornada amarra esses eixos. Nos jogos, deslocamento territorial, ginásios, experiência e acesso a novas áreas organizam uma progressão espacial e procedural (Game Freak, 1996a, 1996b). No recorte do anime, a mesma estrutura de viagem é preenchida por encontros em que fracasso, cuidado e ingresso de novos companheiros alteram a trajetória de Ash (Pokémon: Indigo League, 1997, episódios 1, 5, 10-12, 14). Por isso, o corpus não oferece duas versões idênticas da formação: os jogos enfatizam a experiência do sistema, enquanto o anime acentua a experiência da convivência. As tensões que atravessam essa comparação são sintetizadas na Figura 3.

Figura 3 – Tensões centrais identificadas na análise do corpus



Fonte: Elaboração própria, com base em Pokémon: Indigo League (1997), Game Freak (1996a, 1996b), Game Freak (2004a, 2004b), Gee (2003) e Tobin (2004).

O corpus também oferece posições de participação distintas. O anime conduz o espectador pelo acompanhamento das escolhas de Ash e de seus vínculos, enquanto os jogos colocam o

jogador diante de decisões de equipe, exploração, uso de recursos e ordem de ações (Pokémon: Indigo League, 1997; Game Freak, 1996a, 1996b; Game Freak, 2004a, 2004b). Essa diferença

permite falar, no plano documental, em configurações comunicativas diversas: assistir favorece o acompanhamento e a interpretação de uma trajetória narrada; jogar exige intervenção dentro de regras previamente estruturadas. A categoria de ecossistema comunicativo, neste estudo, limita-se a essa articulação entre materialidades e posições de participação. A recepção, a crítica e as produções de fãs constituem desdobramentos plausíveis da franquia, mas não foram observados empiricamente e, portanto, não são apresentados como resultado (Jenkins, 2006; Soares, 2014).

Do ponto de vista educacional, os resultados não autorizam afirmar que Pokémon produz, por si, aprendizagem crítica. O que o corpus oferece são situações e mecanismos passíveis de problematização: captura e cuidado, classificação e singularidade, competição e amizade, desempenho e amadurecimento. Seu interesse para a educação crítica e para a literacia midiática reside justamente na possibilidade de tornar essas tensões objetos de leitura, e não em atribuir à franquia uma função pedagógica automática (Freire, 1996; Buckingham, 2003). Essa distinção separa o resultado documental – como o anime e os jogos organizam sentidos – de uma proposição pedagógica futura – como tais sentidos poderiam ser trabalhados em contextos educativos.

Em síntese, o resultado central é a coexistência de uma pedagogia do afeto e de uma pedagogia do desempenho dentro de um mesmo universo cultural. Pokémon: Indigo League enfatiza mediação narrativa, vínculo e legitimação ética; Red/Blue e FireRed/LeafGreen organizam progressão, classificação e eficiência por meio de regras e escolhas procedurais (Pokémon: Indigo League, 1997; Game Freak, 1996a, 1996b; Game Freak, 2004a, 2004b). A contribuição analítica não está em declarar uma materialidade superior à outra, mas em demonstrar como o deslocamento entre narrar e jogar modifica o estatuto da captura, da batalha, da classificação e da evolução. É nessa diferença interna da franquia que o “retalho” se torna uma unidade comparável para estudos de mídia e educação.

5 Considerações finais

Este estudo examinou Pokémon como objeto cultural na interface entre educação crítica, literacia midiática e educomunicação. O recorte composto por Pokémon: Indigo League e pelos jogos Pokémon Red, Pokémon Blue, Pokémon FireRed e Pokémon LeafGreen mostrou que captura, amizade, classificação, competição, evolução e reconhecimento atravessam as duas materialidades, mas são organizados de modos distintos. A contribuição do trabalho está menos em identificar esses temas isoladamente do que em demonstrar como a mudança de suporte altera a forma de apresentá-los e de tornar certas ações possíveis.

O achado central foi a articulação entre duas pedagogias culturais. No anime, predomina uma pedagogia do afeto, marcada por vínculo, cuidado, reconhecimento e amadurecimento narrativo. Nos jogos, predomina uma pedagogia do desempenho, estruturada por classificação, decisão, progressão e eficiência estratégica. A distinção não é absoluta: competição e afeto atravessam ambas as materialidades. Seu valor analítico está em mostrar que a mesma franquia distribui pesos diferentes a essas lógicas conforme se narra ou se joga.

As categorias analíticas permitiram organizar essa diferença sem confundir produto e recepção. A transmidiação tornou visíveis permanências e deslocamentos entre mídias; a ludicidade formativa descreveu possibilidades de ação inscritas nas mecânicas; a leitura crítica das representações reuniu tensões entre captura e cuidado, classificação e singularidade, competição e amizade. O ecossistema comunicativo foi empregado em sentido delimitado, referente à articulação entre materialidades e posições de participação oferecidas pelo corpus. Como não houve estudo de públicos, não se atribuiu a essa categoria evidência sobre apropriações concretas de estudantes, jogadores ou fãs.

Esse resultado permite situar Pokémon no debate educacional sem reduzi-lo a recurso de motivação. O interesse do objeto está na densidade das questões que ele pode oferecer à leitura

crítica da mídia: como sistemas classificam diferenças, como narrativas legitimam vínculos, como a competição é moralizada e como progresso e evolução recebem sentidos distintos. Trata-se do potencial analítico do objeto. A transformação desse potencial em prática pedagógica dependeria de desenho didático, mediação docente e investigação empírica própria.

O recorte também impõe limites. A análise concentrou-se em seis episódios da saga inaugural e em quatro jogos ligados à primeira geração, o que favoreceu profundidade comparativa, mas não permite generalizar os resultados para toda a história da franquia. Gerações posteriores modificam estruturas narrativas e mecânicas e podem tensionar as categorias aqui utilizadas.

Outra limitação importante diz respeito à acessibilidade do produto analisado. Embora Pokémon seja amplamente conhecido, o acesso efetivo à franquia não é igual para todos. Os jogos dependem de consoles específicos, versões nem sempre disponíveis, conhecimento prévio das mecânicas e, em alguns casos, barreiras econômicas relevantes. O anime, por sua vez, é mais acessível em termos de fruição, mas nem sempre está integralmente disponível nas mesmas plataformas, línguas ou condições de acesso. Também se deve considerar que a experiência dos jogos, especialmente os mais antigos, pode ser menos acessível para sujeitos com determinadas deficiências visuais, motoras ou cognitivas, já que muitos produtos da época não foram concebidos com desenho universal ou recursos inclusivos mais robustos. Isso interfere diretamente no debate educacional, porque não basta reconhecer o potencial pedagógico de um objeto; é preciso considerar quem pode, de fato, acessá-lo e em que condições.

Há ainda uma limitação metodológica decorrente do caráter documental do estudo. Não foram realizadas entrevistas, observações, oficinas ou outras formas de triangulação com recepção. Por isso, a pesquisa descreve sentidos, posições de participação e possibilidades de experiência inscritos no corpus, mas não demonstra como estudantes, professores, jogadores ou fãs se

apropriam deles, os negociam ou os recusam. Essa fronteira é decisiva para evitar que potencial formativo seja apresentado como efeito educativo comprovado.

Como recomendação, seria especialmente fértil ampliar o corpus para outras fases da franquia. No campo dos jogos, títulos como *Pokémon Gold/Silver*, *Pokémon Black/White*, *Pokémon Sun/Moon* e *Pokémon Legends: Arceus* podem aprofundar discussões sobre memória, tradição, diferença cultural, ética da captura, mundo aberto e transformação das formas de jogar. No campo do anime, sagas como *Diamond and Pearl*, *Sun & Moon* e *Pokémon Horizons* oferecem materiais promissores para discutir escola, comunidade, deslocamentos do protagonismo e novas formas de convivência. Esses recortes poderiam revelar continuidades, rupturas e reconfigurações importantes em relação à primeira geração.

Pesquisas futuras podem avançar justamente nesse ponto, articulando análise documental a oficinas, sequências didáticas, estudos de recepção e observação de práticas concretas. Também podem examinar fandoms, memes, vídeos e outras produções derivadas, permitindo que a dimensão de ecossistema comunicativo seja investigada para além das posições de participação inscritas no anime e nos jogos. Esse movimento possibilitaria confrontar as categorias deste estudo com práticas efetivas de leitura, autoria e circulação.

Em síntese, Pokémon constitui um objeto legítimo de investigação educacional não porque carregue uma pedagogia pronta, mas porque organiza, em mídias distintas, tensões culturalmente significativas. O "retalho" proposto no título revelou-se coeso justamente por não ser homogêneo: anime e jogos compartilham um universo, mas produzem diferentes formas de relação com captura, classificação, competição, evolução e vínculo. A distinção entre pedagogia do afeto e pedagogia do desempenho oferece, nesse sentido, uma chave analítica para pesquisas posteriores sobre cultura pop, mídia e educação.

Referências

ALLISON, A. **Millennial monsters**: Japanese toys and the global imagination. Berkeley: University of California Press, 2006. Disponível em: <https://www.ucpress.edu/book/9780520245655/millennial-monsters>. Acesso em: 11 maio 2026.

BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302009000400008>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/5pB-FdJL4mWHnSM5jXyStgVF/?lang=pt>. Acesso em: 11 maio 2026.

BUCKINGHAM, D. **Media education**: literacy, learning and contemporary culture. Cambridge, UK: Polity Press, 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GAME FREAK. **Pokémon Blue Version**. [S. l.]: Nintendo, 1996a. 1 jogo eletrônico (Game Boy). Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-red-version-and-pokemon-blue-version>. Acesso em: 11 maio 2026.

GAME FREAK. **Pokémon Red Version**. [S. l.]: Nintendo, 1996b. 1 jogo eletrônico (Game Boy). Disponível em: <https://www.nintendo.com/en-gb/Games/Game-Boy/Pokemon-Red-Version-266109.html>. Acesso em: 11 maio 2026.

GAME FREAK. **Pokémon FireRed Version**. [S. l.]: Nintendo, 2004a. 1 jogo eletrônico (Game Boy Advance). Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-firered-version-and-pokemon-leafgreen-version>. Acesso em: 11 maio 2026.

GAME FREAK. **Pokémon LeafGreen Version**. [S. l.]: Nintendo, 2004b. 1 jogo eletrônico (Game Boy Advance). Disponível em: <https://www.nintendo.com/us/store/products/english-pokemon-leafgreen-version-switch/>. Acesso em: 11 maio 2026.

GATTI, B. A. **A construção da pesquisa em educação no Brasil**. Brasília, DF: Plano, 2002. Disponível em: <https://pdfcoffee.com/a-construcao-da-pesquisa-em-educao-no-brasilgatti-pdf-free.html>. Acesso em: 11 maio 2026.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

JENKINS, H. **Convergence culture**: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006.

KELLNER, D.; SHARE, J. Toward critical media literacy: core concepts, debates, organizations, and policy. **Discourse**: Studies in the Cultural Politics of Education, [S. l.], v. 26, n. 3, p. 369-386, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1080/01596300500200169>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01596300500200169>. Acesso em: 11 maio 2026.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

POKÉMON: Indigo League. [S. l.]: The Pokémon Company International, 1997. Série de animação. Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/animation/seasons/1>. Acesso em: 11 maio 2026.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2017.

SOARES, I. de O. **Educomunicação**: o conceito, o profissional, a aplicação – contribuições para a reforma do ensino médio. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 2011.

SOARES, I. de O. Educomunicação e educação midiática: vertentes históricas de aproximação entre comunicação e educação. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 19, n. 2, p. 15-26, 2014. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v19i2p15-26>. Disponível em: <https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/72037>. Acesso em: 11 maio 2026.

TOBIN, J. (ed.). **Pikachu's global adventure**: the rise and fall of Pokémon. Durham: Duke University Press, 2004.

Luis Otávio Vilela da Cruz

Membro e pesquisador dos grupos NEPEDILIS (PUC Minas) e POP.EDUCA (UFSCar/Fatec Barueri), com atuação nas interfaces entre direito, literatura, cultura pop, educação e diversidade. Mestrando Profissional em Produção de Conteúdo Multiplataforma pela UFSCar (campus São Carlos/SP). Bacharel em Direito (PUC Minas, Poços de Caldas, 2021). Especialista em Advocacia Criminal (Legale Educacional, 2025) e em Tribunal do Júri e Execuções Penais (Legale Educacional, 2025). Especialista em Perícias Criminais e Medicina Legal pela Legale Educacional (campus São Paulo, 2026).

Endereço para correspondência

Av. Anchieta, 369
Centro, 13015-101
Campinas, SP, Brasil

Como citar este artigo:

Vilela da Cruz, L. O. Retalho pedagógico: Pokémon entre anime, jogos e educação. Educação Por Escrito, e49879.
<https://doi.org/10.15448/2179-8435.2026.1.49879>

Os textos deste artigo foram revisados pela Texto Certo Assessoria Linguística e submetidos para validação dos autores antes da publicação.