

DESENHO ANIMADO E FORMAÇÃO MORAL: INFLUÊNCIAS SOBRE CRIANÇAS DE 04 AOS 08 ANOS DE IDADE

1- INTRODUÇÃO:

Quando um episódio do desenho animado da série Pokémon em dezembro de 1997, tornou-se um evento histórico pelo número de distúrbios físicos e neurofisiológicos que resultaram em atendimento hospitalar para centenas de crianças japonesas, irradiou pelo mundo uma nova preocupação sobre o que estava/está sendo produzido por e consumido pelo telespectador infantil. O referido episódio havia sido veiculado em 16/12/1997 (18 horas e 30 minutos, *Computer Warrior Porigou*) e três dias depois o jornal Yomiuro Shimbun noticiava outra conseqüência impressionante, divulgando uma pesquisa oficial do sistema educacional japonês nas escolas de todo país, que registrou o total de 12.950 estudantes faltando às aulas, por razões de doença segundo informações de pais e responsáveis e que os psiquiatras japoneses diagnosticaram como resultado fisiológico da exposição ao sinal transmitido em rede por uma cadeia de 37 emissoras. Até então, não havia sido possível documentar tão amplamente um efeito colateral da mídia eletrônica, o que Dr. Yukio Fukuyama – psiquiatra especializado em epilepsia – denominou de epilepsia televisiva classificando-a como um subgênero da cientificamente pouco conhecida epilepsia fotossensível.

Obviamente não é aceitável que programas, para o público infantil particularmente, possam causar danos físicos ou mesmo breves desconfortos. Porém, quando a tecnologia da informática agregou-se na tecnologia das redes telemáticas de transmissão via satélite, além das preocupações e dúvidas já sabidas sobre a qualidade da contribuição das programações infantil e infanto-juvenil na formação moral das novas gerações, surgiram as novas preocupações, decorrentes da incorporação de signagens, originalmente de vídeo games, em edições de imagem ritmadas alucinadamente. Este ritmo tem sido considerado

responsável pelo estímulo subliminar de reações físicas e neurofisiológicas nos telespectadores – no evento japonês atingiu gente de 03 (três) até 58 (cinquenta e oito) anos –, envolvendo-os em uma rede multimídia de mensagens eletrônicas, impressas e orais, com objetivos mercadológicos.

Este tipo de evento ocorrido no Japão faz parte do campo de trabalho da Midiologia, ciência que se apresenta como conjunto teórico analítico dos meios de comunicação de massa que divulga e dá suporte material aos sinais, destacando sua eficácia, semiótica subliminar, teoria da comunicação subliminar e identificação de ícones de diversos graus de subliminaridade e conseqüentes efeitos fisiológicos e psicológicos.

Com relação a este estudo, busca-se aplicar alguns conceitos da Midiologia subliminar a desenhos animados que fazem uso de sinais subliminares cujos efeitos neurofisiológicos possam ser medidos, porém sem deles se ocupar, concentrando-se o texto a seguir na observação da signagem subliminar, suas relações semânticas e contextuais e possíveis contribuições – positivas e/ou negativas – na adoção de comportamentos e formação de valores e atitudes em indivíduos na faixa de 04 a 08 anos. Sendo os meios de comunicação, seus veículos de registro, suporte físico e de transporte de sinais os objetos de investigação da Midiologia, será necessariamente através deles que poderá mensurar sua eficácia simbólica. Aqui interessa o vértice que apresentar interpretações para o processo virtual, semiótico, midiáticos da sociedade tecnológica e os efeitos de uma idéia-mensagem sobre as massas de telespectadores muito jovens. Este estudo se esforçou para concentrar-se na investigação da transmissão-propagação como transporte de informação, indutora de comportamento através da mediação da memória. Aqui, mesmo sob o risco dos danos do reducionismo, os aspectos fisiológicos só foram abordados de forma tangencial e exemplificadora, pontualmente, considerando que pela ausência de domínio teórico minimamente necessário nas áreas de psicologia, psiquiatria e neurofisiologia, outra conduta não seria possível.

A metodologia empregada é a pesquisa de campo sobre desenhos animados japoneses – DIGIMON/ POKÉMON/ DRAGON BALL Z/ MENINAS SUPER PODEROSAS/ SAKURA CARD CAPTOR -, apoiado na metodologia antropológica da observação participante, na qual crianças de 04 até 08 anos, em três grupos de sessenta elementos cada totalizando inicialmente 180

--

pesquisados, os quais foram reduzidos ao final para quarenta e quatro, são representantes de segmentos sócio-econômicos distintos, bem como seus pais e responsáveis que também colaboraram respondendo questionários e dando entrevistas. Durante todo o trabalho, houve presente a consciência do peso de estar-se dentro do ambiente cultural e intensamente exposto ao signo telemático subliminar daquilo que DEBRAY nos anos 90 conceituou como midiosfera, vídeosfera, grafosfera, bem como igual consciência da força de peças da indústria cultural como brinquedos e sua propagação enquanto objetos de desejos infantis em âmbito internacional.

A metodologia adotada decorreu da insatisfação com a reduzida literatura específica disponível, o que também acarretou a tomada de empréstimo de conceituações de autores de outras áreas, mesmo que afins. De início destacamos uma discordância pontual a afirmação de DEBORD sobre a inexorabilidade da televisão atuar para *organizar de forma consciente e sistemática o império da passividade moderna* ⁽¹⁾. TUGENDHAT foi fundamental na busca da escolha de um eixo ético-moral, necessário para reflexão sobre o aspecto da liberdade possível, que perpassa este estudo. Foram preciosos: BENJAMIN, PACHECO, FUSARI, DRUMOND DE ANDRADE, MUNIZ SODRÉ, RAQUEL PAIVA, SARTRE, PIAGET, HUME, DELEUZE, CARNEIRO LEÃO, entre inúmeros outros ao longo dos últimos dois anos, na formação e organização do constructo deste estudo.

Para verificação das hipóteses elencadas, foram desenvolvidas duas linhas de ação concomitantemente: entre janeiro e novembro de 2001 foram assistidos 600 episódios, de até quatro séries diferentes por dia, de episódios com duração média individual em torno de trinta minutos de cada uma das séries selecionadas, a saber: Pokémon, Digimon, Dragon Ball Z, Meninas Super Poderosas e Sakura Card Captor; desse esforço resultou uma síntese, na verdade mais um mapa que permita a comparação de enredos, características das personagens, elementos mais e menos perenes de cada série.

O público a quem possa interessar este texto deve ser alertado para a convicção de que o mesmo não está concluído. As dificuldades de comunicação

(1) Guy Debord. *A Sociedade do Espetáculo*. 1997

inherentes às verbalizações feitas por indivíduos muito jovens, obrigaram o apoio das informações complementares pela boca de seus responsáveis, o que permite supor no mínimo, um efêmero grau de adulteração. Apesar de não se acreditar em intencionalidade, é preciso considerar esta possibilidade. De toda forma, o público interessado poderá confiar que investigar o tema, seus aspectos e problemas de forma consciente e reflexiva foram, durante todo o período de elaboração deste texto, o objetivo fundamentado no complexo conceito de verdade, originário sempre de um julgamento (habitual, consensual ou arbitrário) e, mais ainda, como todo juízo de valor, contextualizado, relativo à cultura e à sociedade na qual emerge em determinados momentos. E se obviamente não esgota o tema e suas decorrências, identifica algumas informações curiosas, particularmente no que tange a compreensão do conceito de morte por parte das crianças que forneceram os dados para estudo.

Os temas a serem trabalhados por nós são:

- arquétipos comportamentais
- formação de conduta moral
- desenvolvimento de competências
- a compreensão da idéia de morte

Temos como objetivos do estudo:

- 1- Identificar a compreensão das crianças sobre o significado dos conceitos de bom-mau, bem-mal, certo-errado.
- 2- Verificar a opinião de pais e responsáveis sobre a influência dos desenhos animados, no comportamento de suas crianças.
- 3- Avaliar se os temas presentes nos desenhos feitos para crianças, de fato favorecem uma visão crítica da realidade, a falta de valores, sentido para a vida e embotamento de competências para prática da vida adulta.

Destacamos como hipóteses de estudo:

- a) Os temas trabalhados pelos desenhos animados reproduzem temores que fazem parte do imaginário infantil de todos os tempos.

- b) Os temas abordados, permitem a intervenção no real e trânsito pelo imaginário, propiciando a inserção reflexiva da criança, naquilo que a vida social aponta como comportamento aceitável.
- c) Os personagens dos desenhos animados estudados, reproduzem comportamentos arquetípicos similares aos que em tempos anteriores eram apresentados nos personagens *de história de fadas*.

Como metodologia, utilizamos:

- a) Pesquisa dos marcos teóricos do estudo
 - pesquisa bibliográfica;
 - recorte temático;
 - leitura e fichamento dos textos lidos;
 - estabelecimento de interfaces temáticas com a Filosofia e com a
 - Pedagogia
 - participação em seminários.
- b) Pesquisa do corpus infantil trabalhado
 - aplicação inicial de 180 questionários, constituídos de questões específicas para os pais e responsáveis em separado das indagações próprias para as crianças. Trabalhou-se com amostragem definitiva de 44 crianças.
 - Acompanhamento de 120 episódios de cada uma das séries dos desenhos animados escolhidos para este estudo, durante onze meses do ano de 2001.
 - Entrevista com crianças-telespectadoras, com idades entre 04 e 08 anos, visando identificar que significados os desenhos adquirem para cada uma delas.
- c) Produção textual (redação da dissertação).

2 - A LIBERDADE COMO PROBLEMA DO TELESPECTADOR

Posso julgar uma obra de arte por seu valor religioso ou político, mas sempre com a convicção de nunca pretender deduzir desses valores o seu valor propriamente estético. Quem condena uma obra de arte sob o ponto de vista moral nada diz sobre o seu valor estético; simplesmente está afirmando que, nessa obra, não se realiza o valor moral que ele julga que nela deveria realizar-se. Por conseguinte, um mesmo ato ou produto humano pode ser avaliado a partir de diversos ângulos, podendo encarnar ou realizar diferentes valores. Mas, ainda que os valores se juntem num mesmo objeto, não devem ser confundidos.

Adolfo Sánchez Vasquez. "Ética".

Durante séculos segmentos *cultos*, pensadores respeitáveis, lideranças intelectuais de diferentes nacionalidades buscaram construir e consolidar explicações racionais do mundo e das coisas do mundo e em destaque, do Homem. Os modelos ofertados, no entanto não trataram de esclarecer que o não racional não é o irracional, antes, não se posiciona com relação ao racional e sim aciona uma lógica diferente da lógica que tem prevalecido desde o Iluminismo. Felizmente, agora se admite cada vez mais, que a racionalidade dos séculos XVIII e XIX é apenas um dos modelos possíveis da razão que age na vida social, e que parâmetros como o afetual ou simbólico podem ter a sua própria racionalidade.

Aceitar essa premissa auxilia na compreensão de que existe uma multiplicidade de *loci* produzindo seus próprios valores, e funcionando como cimento para aqueles que fazem e pertencem a esses valores. A racionalidade do século XIX se refere à história, ao que se denominaria adequadamente como sendo uma atitude de extensão. A racionalidade que se apresenta agora é principalmente de intenção; Se organiza em torno de um eixo (guru, ação, prazer, espaço) que ao mesmo tempo liga as pessoas e as deixa livres. E isto gera e alimenta a instabilidade aparente do indivíduo e dos grupos. Cada um pode participar de uma infinidade de grupos, investindo em cada um deles uma parte

importante de si. É verdade que, cada vez mais, cada pessoa está encerrada no círculo fechado das relações e ao mesmo tempo, ela sempre pode ser atingida pelo choque do inédito, do acontecimento, da aventura. Viver na *rede* está permitindo isto a um número crescente de indivíduos em todo o planeta, por eliminar os limites de tempo e espaço nas características tradicionais com que foram compreendidos durante séculos. Antes determinados por seu território, sua tribo, sua ideologia, cada um pode agora, igualmente, em um lapso de tempo muito curto – o tempo real, irromper em outro território, em outra *tribo*, em outra ideologia – pois o tempo virtual assim o permite, como mostra a experiência sensorial vivenciada pelos que assistiram *Matrix*. Isto coloca em discussão, em questionamento, várias teorizações do individualismo, quando cada ator é menos agente do que agido. Cada pessoa se difracta infinitamente conforme o *Kairos*, as ocasiões e as situações que se apresentam. A vida social é como uma cena onde, por um momento, se operam cristalizações. E a peça, então, pode acontecer. Mas, uma vez representada essa peça, o conjunto se dilui para que surja uma outra *nodosidade*. Este não é um pensamento extravagante, na medida em que permite a sucessão de presentes, (no futuro) no que de maneira geral, caracterizam o melhor possível, a ambiência do momento.

ALBERT EINSTEIN costumava dizer que *tudo o que existe é fruto de mera imaginação*. Tomemos imaginação como – o que de fato o é – um vértice do pensar e, como outra premissa, consideremos que os futuros possíveis estão condicionados aos pensamentos que tornados hegemônicos, traduzir-se-ão em ações transformadoras do mundo. Agora, auxiliemo-nos no que ensina EMANUEL CARNEIRO LEÃO, na apresentação do Ser e Tempo, de HEIDEGGER (traduzido por Márcia S. Cavalcante).

“...” mas o que significa aqui pensar? Quando dizemos ou escutamos o verbo pensar seus derivados, pensador, pensamento, pensativo pensável ou pensado, evocamos logo toda cadeia de significantes: o sujeito que pensa, o objeto pensado, o ato de pensar, o processo de pensamento, conteúdo em que o sujeito pensa o objeto, a forma e que se reveste o objeto e se veste o processo de pensar, o contexto ideológico que tudo sobredetermina. É uma avalanche que se atropela em seu próprio tropel.

Quaisquer que sejam a segurança, exatidão e certeza com que todos esses fios de relações se amarram e se tecem uns com os outros, o tecido resultante ficará sempre preso ao poder da representação e às pretensões de uma onipotência, a saber, às pretensões da representação de sentido, tudo é pensável a não ser a condição de possibilidade da própria representação. E por que a ressalva? – Porque, por e para poder representar, o que possibilita a representação, já não pode ser representado. Ninguém pode pular a própria sombra “...”.

Então, cada vez menos agente que agido, como compreender o princípio da liberdade como imanente no homem? No limite do indivíduo-autora deste estudo, só é possível pensar a liberdade contextualizada, ou seja, limitada à determinação das intenções e desejos e a capacidades dos desejos de conquistá-la. Esta é a questão: O que está ou não em nosso poder? Qual a potência de nossa vontade, de nosso desejo, de nossa consciência? Qual o poder de nossa liberdade?

JOSÉ PAULO PAES escreveu um poema que aborda a liberdade como problema e lamenta assim:

*“...” a torneira seca.
(mas pior: a falta de sede)
a luz apagada
(mas pior: o gosto do escuro)
a porta fechada
(mas pior: a chave por dentro) “...”*

O poema fala de *inércia resignada no inteiro do indivíduo* conforme interpreta MARLENE CHAUI em “Convite à Filosofia”.

Mas é renúncia?! Renunciar não implica em antes se ter tido o poder da escolha?! Qual é o poder de escolha de indivíduo-criança? Se colocarmos a questão na perspectiva de liberdade na concepção de SARTRE, necessitaremos aceitar a tese de que ela (a liberdade) é a escolha incondicional que o próprio homem faz de seu ser e de seu mundo. Isto significa fazer escolhas, decidir, sofrer conseqüências, boas e/ou ruins. Este processo necessariamente é

doloroso pela ordem de riscos que exige. Então, resignar-se é também uma escolha, valendo apenas para as situações em que o agente nos remete de volta a questão da racionalidade: somos seres racionais conscientes. Um pressuposto fundamental. Porém indivíduos não nascem prontos, o humano é culturalmente referenciado e construído ao longo de nossos ciclos existenciais. O início é a infância. Período mágico de descobertas onde tudo “pode”. Até pular a própria sombra como o faz Peter Pan! O imaginário infantil não segue as mesmas regras dos adultos, pois estes últimos são os que desenvolveram a capacidade humana para conhecer, saber que conhece e saber que sabe. *A consciência é um conhecimento (das coisas de si) e um conhecimento desse conhecimento (reflexão)* ⁽²⁾, afirma MARILENA CHAUI. E é longa a estrada por onde caminhar para chegar a esta consciência. Primeiro o eu, a identidade própria, um estado corporal dotado de memória, com percepção do presente, esperançoso do futuro pela imaginação, a consciência psicológica, as vivências. Pela evolução de como nos sentimos e nos apropriamos do mundo, como lemos nosso corpo e o que o circunrodeia. Em segundo momento, a pessoa, agregando pela perspectiva ética e moral, a afirmativa de que a consciência é livre e racional para escolher dentro de... direitos alheios e deveres! Liberdade adjetivada. A pessoa é responsável. Assim, no terceiro ato, a pessoa, agregando o ponto de vista político já é cidadão, inserido no conteúdo das relações sociais, possuidor de direitos e deveres, regido por normas legais, por expectativas comportamentais recíprocas entre ele e os outros. Finalmente estão prontas as condições para o surgimento do sujeito, capaz de analisar, sintetizar, representar. Capaz de interpretar a realidade, não como fruto da uma vivência individual – mas a partir dela, resultante que é das dimensões psíquica, moral e política – como resultado do coletivo social. O processo cumulativo da evolução do eu para pessoa, deste para cidadão, resulta na constituição da consciência como subjetividade. Então por ser processo, a formação da consciência possui graus. Quando muito criança (e talvez muito idosos, também) possuímos uma consciência passiva, que permite apenas uma leve e pouca nítida percepção de nós mesmo e do que nos cerca. Ao menos foi assim compreendida e aceita durante muitos anos a condição infantil, até PIAGET

(2) Marilena Chauí. *Convite a Filosofia*. 1994.

propor que *não existe conhecimento exterior, conhecimento é o que resulta da atividade do sujeito, produzindo conhecimento, isto é, explicações graças as suas atividades.* ⁽³⁾

Então, se tudo der certo, evoluiremos para a consciência vivida, mas não reflexiva, quando passamos a perceber tudo o que não somos nós pela ótica do sentimento, é o *estressante* período do olhar e da ação apaixonada. Se tivermos “sorte”, continuaremos evoluindo e em algum momento de nossas existências (talvez ao cabo de duas décadas...), alcançaremos o estágio da consciência intelectual, capaz de estabelecer diferenças entre si, os outros, as coisas.

Crianças não estão construídas o suficiente para discernir entre o que é bom, adequado, positivo para ser seu lazer. (Esta é uma afirmação destituída de consenso, apesar de predominante e por ser assim, este texto inicialmente corroborará com ela, resguardando-se no direito de mais à frente contestá-la parcialmente). Portanto não podem escolher, pelo menos, não podem escolher resguardados nos limites da consciência. *A vida moderna* também não permite mais aos pais especificamente, e aos demais agentes presentes no seu processo educativo de uma forma geral, estar presente todo o tempo. E rapidamente chegam a altura do botão de ligar ou ao controle remoto da TV, bastante despreparados para o que lhes entrara sala-quarto adentro justificado como “programação infantil”. É verdade que cinquenta anos de TV não produziram a devastação anunciada pela Escola de Frankfurt. Ou ainda mais recentemente, GUY DEBORD hoje, não poderia afirmar sem ver sofrer um bombardeamento de críticas, sua tese de que a enorme concentração de poder nas mãos dos profissionais do espetáculo, nunca antes atingida, acabaria por produzir de forma consciente e sistemática, o império da passividade moderna. Produziram antes, uma homogeneização dos homens, através de seus produtos, provavelmente por trabalharem com o gosto médio dos indivíduos, e geraram obviamente alguma dose de alienação da vida e dos problemas. O homem adulto administra melhor que a criança as influências dos meios de comunicação de massa – e dentre estes se destaca a televisão -, porque recebe outros impactos. Ele vai ao trabalho, encontra amigos, vai ao bar, enfim, participa de outras situações e pode

(3) Jean Piaget. *A Linguagem e o pensamento da criança*. 1976.

fazer elaborações maiores do que as crianças, uma vez que suas estruturas estão mais desenvolvidas. Este é o nó. Nas pessoas, quanto mais jovens, menos construídas apresentarão suas estruturas morais, estéticas, éticas, políticas, ou seja, quanto mais jovem, menos *sujeitos* são.

O filósofo italiano UMBERTO ECO nos recorda:

“Lembramos que uma educação através da imagem tem sido típica de toda sociedade absolutista e paternalista: do antigo Egito à Idade Média. A imagem é o resumo visual e indiscutível de uma série de conclusões a que se chegou através da elaboração cultural; e a elaboração é apanágio da elite dirigente, ao passo que a imagem final é construída para a massa submetida. Nesse sentido, têm razão os maniqueus: há na comunicação pela imagem algo de radicalmente limitativo, de insuperavelmente reacionário. E, no entanto, não se pode rejeitar a riqueza de impressões e descobertas que, em toda a história da civilização, os discursos por imagens deram aos homens”.⁽⁴⁾

Então, como meio de comunicação TV, em si, não é boa nem má, apesar de sendo parte da indústria cultural, vir marcada pela ideologia da classe dominante. Os problemas começam a agravar no ponto em que o meio passa a ser usado. Este longo caminho até agora, fez-se necessário para chegarmos ao problema da utilização deste meio de comunicação, desta utilização que se dá em uma determinada sociedade, geográfica e historicamente situada, e composta por sujeitos com características específicas. Por isso mesmo, não se nega conveniência a existência de influências e de censura, quer do estado, seu concedente, quer de grupos econômicos que comprem o espaço publicitário.

A linguagem televisiva caracteriza-se pela possibilidade de transmissão direta, no momento em que as coisas acontecem. É aí que reside sua força: na sua atualidade, a instantaneidade entre o acontecimento e sua apresentação. Essa característica possibilita confundir realidade e representação, fazendo acreditar que a televisão é transparente, objetiva e não-deformadora da realidade. E poucos sabem que não é. Desnecessário lembrar que cada imagem é fruto de uma escolha em termos de enquadramento (que elementos serão mostrados, em

(4) Humberto Eco. *Apocalípticos e integrados*.1997

que primeiro, segundo, último lugar), de texto ou música que acompanha a imagem, pois quem escolhe as imagens elabora uma interpretação dos fatos. Então o que aparece na tela já não é a realidade, mas um relato segundo o ponto de vista de alguém.

Outra característica da TV é sua fragmentação. Os programas são pedaços, os blocos, separados por propaganda. Mas há uma coisa boa nisto, que é o fato de por sempre apresentar rupturas o telespectador ser obrigado a aprender a fazer ligações.

Uma terceira característica é o ritmo acelerado da linguagem televisiva que se liga à primeira, da instantaneidade da representação. O tempo é tratado de forma moderna, urbana, eficiente, industrial, metropolitana. Esta condição operacional traz, via terceira característica, para a linguagem televisiva, a superficialidade no tratamento dos assuntos. O conteúdo precisa ser entendido rapidamente e para isto ocorrer, será reduzido, diluído e acabará estereotipado ou massificado. Quando os acontecimentos são esterilizados, perdem seu referencial histórico, suas raízes e suas causas, e são apresentados como se fossem fatos isolados, sem nenhuma análise que os explique. Isto resulta em uma nova fragmentação. Desta vez entretanto não se apresenta como um recurso de linguagem e sim ideológico. O treinamento de nós telespectadores da TV, resulta no impedimento de termos a visão do todo e de atribuímos um sentido global ao mundo, bem como de encontrar nosso lugar específico de ação.

E então, tudo *vira* espetáculo. Chama atenção, atrai e prende o olhar. Espetáculo! Dentre os quais nenhum superou até agora o *show-room* de armas produzido no início de 1991 na guerra do Golfo. Foi quando a guerra deixou, pela 1ª (primeira) vez, de ser “*vista*” depois de acontecida. Entrou nas casas. E para pouquíssimas pessoas foi possível estar consciente da tragédia. Os milhões de outros indivíduos, um número incalculável de crianças principalmente, viram o conteúdo “guerra” – impossível de ser desligado de morte, destruição, dor, sofrimento – esvaziado. O espetáculo estava *klim*, os soldados bem alimentados, bem vestidos, bem armados. O espetáculo visto pelos olhos americanos obviamente. Literalmente visto pelas lentes das miras usadas na guerra pelo lado americano. Acompanhava-se o enquadramento do alvo, e depois a bomba atingindo o destino, precisa. Pouquíssimas pessoas devem ter feito considerações sobre as implicações da destruição. Os poucos feridos foram

vistos rapidamente e sem grandes explicações. Quem eram?! Onde moravam?! Achavam o que daquela guerra?! De qualquer guerra?! Quais eram seus sonhos?! Sobreviveram?! Alguém deve ter pensado por este aspecto. Mas foi um espetáculo, prendeu todas as atenções, centralizou conteúdos, reduziu tudo ao mesmo. Aqui no Brasil, as transmissões da Guerra do Golfo eram alternadas com cenas do carnaval, das escolas no sambódromo! Confundiu-se com outras fantasias. Difícil ter esta compreensão e não surtar. Difícil para adulto, deve ter sido impossível para as crianças.

Torna-se agora necessário agregar ao texto uma reflexão sobre a questão da transformação-evolução do “eu” em sujeito e da relação entre subjetividade e liberdade. E por tudo que se expôs acima, reafirma-se a liberdade como possibilidade, circunstanciada, referenciada, intencionalizada, regrada. Liberdade absoluta parece que só é possível *pele coração – sentimentos e emoções –*, *somos maiores do que o mundo, criamos outros mundos possíveis, inventamos outra realidade*, como diz MARILENA CHAUI: *Abrimos a torneira, acendemos a luz e giramos a chave* ⁽⁵⁾. No pensamento de ARISTÓTELES a liberdade é o princípio para escolher entre alternativas possíveis, realizando-se como decisão e ato voluntário. SARTRE, levando esta interpretação ao seu extremo, afirma que estamos condenados à liberdade, pois só ela define a humanidade dos humanos. CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE poetizou:

*Mundo, mundo vasto mundo,
Se eu me chamasse Raimundo
Seria uma rima, não seria uma solução.
Mundo, mundo vasto mundo,
Mais vasto é o meu coração.*

É o aspecto da ética na perspectiva filosófica. O que está ou não em poder dos indivíduos, de quais indivíduos? Quanto pode nossa vontade, nosso desejo, nossa consciência, frente o mundo? Se a natureza não escolhe, se a cultura não escolhe, se uma formação não escolhe, se deslocarmos o enfoque do homem-liberdade, para liberdade = totalidade, liberdade seria tomar parte no todo?! Temos possibilidade de ser livres no mundo construído como consequência da

(5) Marilena Chauí. *Convite à Filosofia*.1994

auto-construção humana?

Construir uma compreensão do mundo é complexidade da mais pura. Imaginemos séculos de uma educação que baseada na escrita, nos ensinou a pensar linearmente e que não nos preparou para a revolução comunicacional que estamos vivendo. Consideremos a concepção racionalista de mundo, que não nos torna fácil agregar às nossas interpretações da realidade a dimensão afetual e a mística. Pensemos nas exigências da globalização, buscando a criação do consumidor mundial médio e seu esforço em descartar os multi-traços culturais de cada povo para ponderar uma “média” mundial.

EDGAR MORIN alerta no seu texto “Consciência da complexidade humana”, que:

vivemos num mundo onde cada vez mais há incertezas. A crença no determinismo universal, que era o dogma da ciência no século passado, desmoronou. O problema é como enfrentar e rejuntar a incerteza.⁽⁶⁾

Até conseguir organizar todas as informações e transformá-las em conhecimento, há um longo caminho a percorrer. É atribuição nossa, esforçarmos para conseguir explicar o mundo e compreendendo-o, agir sobre ele no sentido de transformá-lo.

O enorme número de procedimentos, intelectuais e físicos, exigidos na mais simples inserção transformadora, é de tal magnitude que a quase totalidade da humanidade sequer se dá conta desta necessidade. Além disto, os paradigmas que norteiam este tipo de necessidade, quando esta ocorre, se faz pleno de significâncias estabelecidas a partir de realidades histórico-culturais onde se destacam via de regra, ideologias hegemônicas, definidoras de todos os conceitos. Por exemplo, TUGENDHAT, na “Terceira lição - Bom e Mau” afirma *que não há um significado do emprego gramaticamente absoluto de “bom” possível de ser compreendido diretamente*⁽⁷⁾. E arremete para Aristóteles quando este afirma que ação é boa quando é a ação de um homem bom.

(6) Edgar Morin. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*.2001

(7) Ernst Tugendhat. *Lições sobre ética*.1996

TUGENDHAT entende que este *ponto de vista de fundamentação para aprovar e censurar* é, contudo *suficientemente formal para estar aberto a diferentes conceitos de moral.* ⁽⁸⁾

No cerne da questão da complexidade, ao cabo de tudo que buscamos para compreendê-la, está o que caracteriza de fato a natureza humana. A racionalidade não é mais a resposta escolhida de forma unânime. Estamos reconhecendo que somos seres de desejo e que os afetos são importantíssimos na constituição de nossa humanidade. Por que funcionam num plano que independe de nossos consentimentos. Nada fazemos sem paixão.

O novo, o revolucionário é reconhecer que razão e paixão são inseparáveis. Quer dizer, novo para consumo geral, uma vez que os filósofos, desde de PLATÃO, estão atentos ao fato. E de todos, muito expressivo ESPINOSA, para quem a paixão não é superior aos afetos, nem cabe a ela controlá-los. *As afecções do corpo e sentimentos da alma são forças do existir e agir e jamais serão vencidas por uma idéia ou por uma vontade, mas apenas por outros afetos mais fortes e poderosos do que eles.* ⁽⁹⁾

Outra vez TUGENDHAT, agora na “Nona lição – A ética da compaixão; animais, crianças, vida pré-natal”, quando pergunta:

qual o status moral que temos que admitir para aqueles seres humanos que não são, capazes de cooperação, e nesta medida ainda não são possíveis sujeitos no interior da comunidade moral. Quero nisto restringir-me a crianças pequenas e fetos “...” ⁽¹⁰⁾.

O indivíduo-criança no período de seus 04 a 08 anos, relaciona-se com o mundo a partir de seu corpo. Surge primeiro um sistema de percepção, capaz de construir significações – resultado do relacionamento entre situações – que vão permitir construir conhecimentos. E este sistema de percepção emerge da caleidoscópica relação entre poucas regras que já identificou (emanadas dos adultos que o rodeiam), os gostos que vai aprendendo em si mesmo, e a

(8) Ernst Tugendhat. *Lições sobre ética*.1996

(9) idem

(10) ibidem

enormidade de situações que ainda não compreende. Então, nesta fase destaca-se tudo que favoreça os sentidos, quer seja uma circunstância aterrorizante quer seja um gozo.

A liberdade possível ao telespectador em geral refere-se à diversidade cultural, visões de mundo, diferenças de classes sociais, ou mesmo uma escala mais abrangente, dos processos civilizatórios para cada sociedade. Especificamente, no caso da criança, este estudo busca fundamentar a afirmação de que tal qual os contos de fada de antigamente, os desenhos animados da TV, pública ou privada, devem ser considerados como instrumentos de enorme importância na formação moral. Primeiro, por facilitar o desenvolvimento da personalidade e estimular um canal sadio na resolução dos problemas cotidianos. Depois, como forma de avaliação e análise dos conteúdos que transmitem. Em seguida, por obrigar a formação de novos modos de compreender. Tudo isto, através da identificação com personagens de desenhos animados que notadamente reproduzem em seus comportamentos, características emblemáticas, mesmo que simplistas de bom e mau, certo e errado, mal e bem. Esta dicotomia, repetida exaustivamente, episódio após episódio, não é enfastiante para crianças da faixa de 04 a 08 anos. Antes, são reconfortantes e predominantemente prazerosas. Como nos disse Andressa (seis anos, fã de Dragon Ball Z): *A gente aprende a lutar para defender o bem, tia*, bem na linha de conduta aprovada pela sociedade.

3 - A MORAL COMO DESENVOLVIMENTO DE CONDUTA EXPECTADA PELA SOCIEDADE.

Iniciamos este capítulo reconhecendo a distinção existente entre Ética e moral, conforme indica FRANCIS IMBERT, adotando citação de JACQUES DURANDEAUX, com a qual concordamos:

A utilização do termo ética, aqui, só é justificada pela distinção entre ética e moral; neste sentido, pode-se ter uma ética e nenhuma espécie de moral. O mesmo é dizer que não é permitido, e não se admite que seja permitido, fazer seja lá o que for. O debate 'ético' diz respeito às proposições fundadoras do discurso e das condutas daí decorrentes, enquanto o debate sobre moral refere-se às 'necessidades' ou as 'pseudonecessidades' induzidas, com ou sem razão, desses princípios fundadores.⁽¹¹⁾

Este raciocínio permite distinguir que o engajamento ético difere da obediência às regras, situando-nos em uma vertente que não é a mesma das prescrições, exortações e práticas morais. A empreitada de moralização e de educação é uma fabricação de hábitos, de *"bons hábitos"*.

ARISTÓTELES falava da pedra que se lançada ao ar não poderia contrair um novo hábito, oposto ao hábito original, a queda; e apontava o homem em direção contrária, pois este sempre poderá adquirir novos hábitos. Aquisição de hábitos seria então o cerne da *"virtude moral"*. E nesta perspectiva, nenhuma das virtudes morais surge naturalmente em nenhum de nós. ARISTÓTELES, em *"Ética a Nicômano"*⁽¹²⁾, fala da importância determinante dos *"bons hábitos"* na formação do cidadão. Para ele, o *éthos* é, em suma, uma ciência do caráter, a criação de hábitos que colocam a ordem particular, o microcosmo, de acordo com

(11) Francis Imbert, *A questão da ética no campo educativo*.2001

(12) Os Pensadores. *Ética a Nicômaco*. 1973

a ordem universal, o macrocosmo. LACAN, diz que *macrocosmo e microcosmo estão supostos no princípio de toda a meditação aristotélica* ⁽¹³⁾.

Para KANT:

A moral desenha boas formas e visa a forma da universidade; os sujeitos são atraídos pelo fascínio que as formas exercem e pela segurança que inspiram. Devo comportar-me sempre de tal modo que eu possa também desejar que minha máxima se torne uma lei universal ⁽¹⁴⁾.

E para LACAN:

O imaginário é o registro da captação pela imagem do outro ou também sua própria imagem espe(ta)cular; ele é constitutivo do Eu ... a fascinação é absolutamente essencial para o fenômeno de constituição do Eu. É na qualidade de fascinada que a diversidade descoordenada, incoerente, da despedaçagem primitiva adquire sua unidade ⁽¹⁵⁾.

FRANCIS IMBERT diz que de qualquer forma, a ética situa-se antes de qualquer conformidade moral, *ela o precede na ordem do fundamento* ⁽¹⁶⁾. E PAUL RICOEUR indica com precisão um ato de arrancamento, articulado com um ato de desligamento que:

Pretende romper os vínculos que enclausuram o outro: A ética só é verdadeiramente assumida quando, à afirmação para si da liberdade, acrescenta-se a vontade de que exista a liberdade do outro. Eu quero que exista tua liberdade ⁽¹⁷⁾.

É um fazer, uma práxis, onde se formula a questão do sujeito, a existência da alavra e do desejo singulares. Isto evidencia a anterioridade fundadora da ética

(13) Jean Lacan, *A ética da psicanálise*. 1986

(14) Emmanuel Kant. *Fundamentos da metafísica dos costumes*. 1986

(15) Jean Lacan, *O eu na teoria de Freud e na teoria da psicanálise*. 1987

(16) Francis Imbert, *A questão da ética no campo educativo*. 2001

(17) Paul Ricoeur, *Antes da moral: a ética*. 1985

em relação à moral.

A moral exige ordem e disciplina, identificação e classificação, atua no previsível, no simplificado e no controlável. Através da personagem Arnheim, ROBERT MUSIL apresenta relações entre moral e lógica:

Com efeito, a alma substitui moral por lógica: quando uma alma tem moral, não há mais problemas morais para ela, apenas problemas lógicos; ela se pergunta simplesmente se o que pretende fazer fere este ou aquele mandamento, se sua intenção deve ser interpretada desta ou daquela forma, e coisas parecidas, como quando um destacamento de soldados, movimentando-se em desordem, acaba sendo disciplinado, de repente, por um monitor de ginástica e, a um simples sinal, exercita-se em avançar um passo, estender os braços e flexionar as pernas "...” (18)

A moral então, exige ordem e disciplina, posto que se revela na conduta. Arnheim, entretanto, pensa que além disto, a moral exclui o imprevisto, a desordem, a criação, mas pressupõe a repetição:

"..." mas a lógica pressupõe experiências passíveis de repetição. É claro que, se os acontecimentos sofressem mudanças como um torvelinho no qual nada se repete, jamais teríamos conseguido chegar à profunda descoberta de que A é igual a A, ou que o maior não pode ser, ao mesmo tempo, o menor: ficaríamos simplesmente sonhando; situação detestada pelo pensador. O mesmo pode ser afirmado em relação à moral: se não houvesse nada passível de repetição, nada nos poderia ser prescrito; ora, sem poder nada nos prescrever, a moral deixaria de ter qualquer interesse "...” (19)

FRANCIS IMBERT, afirma que:

Escorada na repetição, nos princípios de identidade e de não-contradição, a moral mostra-se capaz de cálculo e, ao

(18) Robert Musil. *L'homme sans qualités*. 1956.

(19) idem

proceder desse modo, garante a cada um o autodomínio e o controle dos outros: como expressão de uma razão que entende não tanto 'sonhar', mas compreender e trabalhar, ela dispõe de todos os meios de produção e de acúmulo de bens e virtudes, de maneira que, se a moral e o aparelho de conhecimento parecem ser inseparáveis, eles o são também do dinheiro e da economia mercantil ⁽²⁰⁾.

Nos levantamentos feitos ao longo deste estudo, encontramos uma recorrência: sempre que o autor estudado se destacava como de formação acadêmica em pedagogia, sua posição com relação a influência dos desenhos animados na formação de crianças era no sentido de nocividade, e a crítica destacava o estímulo a violência. Com certeza os pedagogos são bons entendedores de moral, pode-se mesmo chegar a dizer que a moral constitui a essência da empreitada pedagógica. Transpondo seus objetivos específicos de instrução, a escola socializa na perspectiva herdada de uma regularização e moralização da criança que, diz-se , tem uma disposição natural para a irregularidade e a anarquia. Ao longo da história das sociedades humanas, a escola tem sido o espaço e o tempo da aquisição dos chamados “bons hábitos”, dos quais dependem não só o surgimento de um indivíduo conforme às normas, mas ainda o da “*alma coletiva*”. Observamos que pensadores de outras áreas como PLATÃO, DURKHEIM, KANT, concordam nesta atribuição de compromisso da educação. DURKHEIM, quando explica sua tese sobre a divisão social do trabalho, a certa altura diz mesmo que:

Em vez de servir à emancipação do indivíduo, para libertá-lo do meio que o envolve, (a moral) tem como função essencial transformá-lo em parte integrante de um todo e, por conseguinte, retirar-lhe algo da liberdade de seus movimentos ⁽²¹⁾.

(20) Francis Imbert, *A questão da ética no campo educativo*.2001

(21)Émile Durkheim, *A divisão social do trabalho*.1978

Sob esta ótica, então associada a aceitação do entendimento de que nos desenhos animados encontramos arquétipos universais, que em outras épocas foram apresentados às crianças de então sob a forma de lendas e de histórias de fadas, podemos reconhecer a utilidade, mais do que a nocividade, deste tipo de programação infantil.

No levantamento de campo realizado numa das etapas deste estudo, não houve identificação significativa por parte dos pais, entre os enredos dos desenhos e aumento de agressividade no comportamento de seus filhos entre 10 minutos e três horas após estarem sobre os efeitos destes desenhos, apesar de (os pais) “acharem os desenhos japoneses” na maior parte dos casos, muito violentos.

3.1- MORAL E MÍDIA

Em recente entrevista, MUNIZ SODRÉ em rápida análise sobre temas da comunicação no mundo, informa que pesquisas sobre a teoria da recepção não são uma novidade. Segundo ele, entretanto, devemos reconhecer sua importância quando aquela nos mostra que os efeitos produzidos pela televisão não são exatamente aqueles que ela mesma pensa:

“...” Ora, em primeiro lugar a televisão não é um veículo transmissor de conteúdos. A televisão é uma ambiência, multissensorial. A televisão não se dirige à mente das pessoas. Ela dirige ao corpo do indivíduo. O jornal se dirige à mente. A rádio se dirige à mente. A televisão, porém, efetivamente ajuda mais a compor o ambiente, ajuda a fazer o que eu chamo de bios-mediático. Por que? Porque a televisão cria um ambiente simulativo. Ela cria uma outra realidade e amplia sua própria realidade, onde o indivíduo imerge. Então não é apenas a questão do efeito de conteúdo que está em jogo. O que está em jogo ali é uma administração do tempo do sujeito, administração das consciências, a criação de uma vida vicária, substitutiva “...”⁽²²⁾

(22) Muniz Sodré, *A televisão é uma forma e vida*. FAMECOS/ Dez-2001.

Certamente os meios de comunicação de massa desenvolvem papel intenso no dia-a-dia das pessoas em geral. A carga de informações e conhecimentos disponibilizados diariamente nas sociedades contemporâneas, orienta tanto nossas opiniões sobre o mundo quanto sobre as pessoas através das formas pelas quais a mídia seleciona e exhibe seus conteúdos. Provavelmente, por esta razão, alguns autores utilizam a expressão *indústrias da realidade*, especialmente para referirem-se à televisão, por sua expressiva capacidade de selecionar, exhibir e interpretar o que acontece, contribuindo para a construção de identidade pessoal e cultural, além de também reforçar a socialização das pessoas.

A pesquisa de campo realizada como etapa deste estudo, gerou a informação de que as crianças pesquisadas assistem à TV durante tempo igual ou mesmo superior ao que dedicam as escolas por semana. Ambas instruem, porém não necessariamente no mesmo sentido e direção. Investigar esta divergência não é uma prioridade neste estudo, entretanto entendemos necessária a menção, considerando a crença disseminada sobre a educação formal ainda ser o mais importante procedimento sistematizado na direção da formação de conduta nos indivíduos jovens e o fato de que assistir televisão por número de horas igual ou superior ao tempo dedicado a escola torna importante refletir sobre o que o impacto que esta longa exposição aos programas de televisão possa provocar no imaginário infantil e que conseqüências podem vir a gerar no comportamento das crianças, considerando que o sentido que se atribui a moral neste estudo, sintetiza-se em desenvolvimento de uma conduta socialmente aceitável.

Reconhecendo como correta a premissa de que a tarefa das mensagens das estratégias comunicacionais, priorizam transmitir informações e idéias sobre o mundo, é aceitável e compreensível que as mesmas se ocupem de atrair o interesse do telespectador, esforçando para prender-lhe o interesse pelo maior tempo possível. Uma das melhores ferramentas nesta estratégia de sedução é a emoção, muito mais eficaz do que a argumentação racional, funcionando bem com adultos, e tornando-se irresistível quando aplicada em crianças. Dos meios de comunicação de massa, é a TV que se destaca na formação, mesmo que freqüentemente inconsciente, de crenças e estereótipos, influenciando na construção da identidade dos indivíduos.

MORIN, falando das *indústrias culturais* nos afirma que *a fábrica de sonhos é uma fábrica de alma, uma fábrica de personalidade* ⁽²³⁾. BAUDRILLARD nos recorda que o que caracteriza os meios de comunicação de massa *não é um conjunto de técnicas de difusão de mensagens, é a imposição de modelos* ⁽²⁴⁾. Com efeito, nas mensagens da mídia podemos constatar que existem aspectos de natureza cognitiva que contribuem na construção de uma identidade, bem como favorecem na aquisição de conhecimento do mundo, além de aspectos de natureza ideológica, na medida em que trabalham com o consenso social.

Estes efeitos cognitivos e ideológicos nos permitem supor que uma das conseqüências da mídia acaba sendo o que VAN DJIK chama de *a coordenação das práticas sociais dos membros de grupos visando à realização efetiva dos objetivos e à proteção dos interesses de um grupo* ⁽²⁵⁾.

Assim o espetáculo televisivo incita a infância a consumir certos tipos de situações, a imitar certos estilos de vida, a reconhecer certas visões de mundo e desprezando outras formas de entender os fatos. A transmissão em larga escala, dos mitos, ideologias e estilos de vida da sociedade, reforça a construção da identidade cultural das pessoas e dos grupos, tornando possível um conhecimento compartilhado, orientado, de uma sociedade de características neoliberais, voltada para os interesses do livre mercado.

Em entrevista citada no início deste segmento, MUNIZ SODRÉ ensina:

“...” A mídia também concorre sem dúvida nenhuma com a escola. Desde que o homem é homem ele se relaciona com o exterior através de mediações. Cada mediação dessas, a escola, a família, é como se fosse uma esfera com suas regras próprias. A linguagem também, que é a grande mediadora universal. Essas esferas domesticam o homem, deixam o homem em casa. Heidegger, por exemplo, diz que a linguagem é a morada do ser. Cada esfera dessas é uma morada do homem. A mídia, por sua vez, é também uma esfera.

Ela não é apenas veículo, porque é uma ambiência. É uma esfera que pretende ser mais envolvente do que as

(23) Edgar Morin, *A Indústria Cultural*. 1961.

(24) J. Baudrillard. *Crítica de la economía política del signo*. 1974

(25) T. A van Kjik, *Opiniones e ideología en la prensa*. 1996

outras. Pretensões de hegemonia, de transformação. A educação é uma esfera que está na base de toda a ética e vice-versa. Não há educação sem ética e nem a ética sem a educação. Nós nos educamos para a ética a partir dos princípios fundadores da sociedade. No entanto, na mídia a ética, os valores, as normas são comerciais. A mídia tem uma moralidade mercantil, moralidade de vendedor, de comerciante "...”⁽²⁶⁾

O produto a ser comercializado, são as diversas versões do real, propostas para nós como maneiras de interpretar o mundo e o que nele acontece, e que acabam fomentando hábitos de pensamento, que são interiorizados pelas pessoas em função de sua herança social, experiências, idéias, sentimentos, crenças. Se a socialização é, conforme afirma WANDER ZANDER:

O processo pelo qual os indivíduos, em sua interação com os outros, desenvolvem as maneiras de pensar, de sentir e de agir essenciais para sua participação eficaz na sociedade⁽²⁷⁾.

e a moral é a referência organizadora do processo de socialização, torna-se conveniente considerar que LOMAS está correto ao afirmar que:

“...” nas sociedades contemporâneas, a socialização das pessoas não é apenas o efeito de sua interação com outras pessoas e com o ambiente físico, mas também o resultado da influência das mensagens da mídia e da publicidade. Nelas, não só se diz algo sobre o mundo, mas também são pregadas outras ‘filosofias’ que têm a ver com idéias, emoções, crenças, sentimentos, valores, esterótipos e estilos de vida⁽²⁸⁾.

(26) Muniz Sodré, *A televisão é uma forma e vida*. FAMECOS/ Dez-2001

(27) W. Zander apud F. Imbert. *A questão da ética no campo educativo*. 2001.

(28) Carlos Lomas, *Alfabetização midiática e educação crítica*. 2001

LOMAS ressalta que *o produto vendido pela televisão não são seus programas, mas a audiência* ⁽²⁹⁾. Assim, cativar o espectador e mantê-lo nesta condição torna-se o maior valor neste mercado. A estratégia quase nunca se apegava à racionalidade, a reflexão, à argumentação ou a consciência do espectador e sim às emoções, aos sentimentos e instintos. Nos adultos, esta é uma estratégia que lhes permite abrigar-se, mesmo que temporariamente, de uma realidade constituída de conflitos, ansiedades, desequilíbrios e desencontros. Um procedimento desta natureza, permite transformar o mundo cada vez mais em hipótese, enquanto atribui caráter de real, de realidade ao que a televisão mostra, e da forma como escolheu mostrar. GALEANO, com entendimento similar, já alertava treze anos atrás:

“...” a televisão mostra o que ela quer que aconteça; e nada acontece se a televisão não mostra. A televisão, essa última luz que nos salva da solidão e da noite, é a realidade “...” Fora da tela, o mundo é uma sombra indigna de confiança ⁽³⁰⁾.

Com referência ao telespectador infantil, a estratégia de sedução pelos vértices emocional, afetual ou instintivo é ainda mais eficaz. De modo cumulativo, a prática do lazer vincula-se ao consumo de mensagens televisivas e/ou publicitárias; estas, são formas de expressão invasoras, presentes cotidianamente na vida das pessoas, bombardeando-as com idéias, sugerindo sentimentos e emoções, apresentando novos estilos de vida em imagens sedutoras. Assim, é conveniente e necessário conhecer o impacto desta estratégia, envolvida na relação do espectador com a tela de televisão, sobre como é que, principalmente crianças, absorvem e compreendem o caudal de mensagens que recebem, e como constroem sentido em função de seu *capital cultural* ⁽³¹⁾.

(29) Carlos Lomas, *Alfabetização midiática e educação crítica*. 2001.

(30) Eduardo Galeano, *Hacia una sociedad de la incomunicación*. 1997

(31) P. Bourdieu e J.C. Passeron, *A reprodução*. 1977.

Voltamos a recorrer a MUNIZ SODRÉ, que nos ensina:

*A televisão é uma **forma** de vida própria “...” o essencial da televisão é a maneira como ela organiza e como se organiza “...” o essencial dela é o código, a sua própria **forma**, essa aderência sensorial a que ela convida as pessoas “...” O que importa é esse espraiamento sensorial estético da mídia, espraiando à vida da gente, fazendo que a gente habite, more dentro dessa prótese chamada **médium**. Então o verdadeiro ato político para quebrar essa **forma do médium** seria o de contrabalançar o poder dessa **forma** por uma outra forma. Nós, socialmente, vivemos no interior de formas, no interior de esferas mediadoras. Então, quais são as formas da modernidade? A democracia é uma delas. Segundo, é a escola. A família monogâmica, nuclear, é outra forma da modernidade. As instituições normalmente são formas mediadoras. Portanto, contrabalançar o poder da mídia é investir na educação, na ética, nas mediações. Gramsci chamava isso de ocidentalização da sociedade. Quer dizer, fortalecimento das instituições que constituem a sociedade civil.*

*Ora, quando a mídia aumenta o poder de sua própria **forma** sobre as outras formas tradicionais, ela provoca, ela desafia a sociedade a responder. Olha, eu sou real. Minha realidade está aqui. Porque a mídia está dizendo o tempo inteiro que a realidade é ela. Então, ela desafia as outras formas, a família, os sindicatos, a escola, as instituições a gritarem sua própria realidade⁽³²⁾.*

O poder da mídia se torna exponencial por conta da utilização das emoções como estratégia de sedução, porque como diz HUME:

Tudo o que é agradável aos sentidos também é, em alguma medida, agradável à imaginação e apresenta ao pensamento uma imagem da satisfação que advém de sua aplicação real aos órgãos do corpo “...” A experiência é um princípio que me instrui sobre as diversas conjunções dos objetos no passado. O hábito é um outro princípio; princípio que me determina a aguardar o mesmo no futuro: os dois se unem para agir sobre a imaginação⁽³³⁾.

(32) Muniz Sodré, *A televisão é uma forma de vida*. Revista FAMECOS, Dez/2001

(33) David Hume apud Gilles Deleuze, *Empirismo e Subjetividade*. 2001

Reverendo GILLES DELEUZE, quando este analisa o pensamento de HUME, constatamos que menciona uma *analogia entre o artifício (mundo moral) e o hábito (mundo do conhecimento)*. Deleuze desenvolve a tese de que estas são as instâncias onde se originam as regras gerais, ao mesmo tempo extensivas e corretivas, apesar das mesmas operarem de maneiras diferentes.

No sistema moral, a condição das regras era a reflexão dos princípios da natureza em geral da imaginação. Agora, no sistema do conhecimento, sua condição está no caráter muito particular de um princípio, particular não só porque ele supõe a experiência (ou algo equivalente), mas ainda porque ele deve ser formado ⁽³⁴⁾.

A moral, considerada como conduta exteriorizada de padrões, valores, entendimentos do bom-mau, certo-errado, bem-mal, aceitável-condenável, que foram sendo historicamente constituídos pela construção do consenso social, encontra na mídia uma ferramenta poderosa de reafirmação deste consenso, sem contudo isentar-se de exercer a capacidade de ingerir e mesmo alterar este consenso, pela forma da influência que possui e pratica.

Podemos destacar HUME mais uma última vez:

Temos uma notável propensão a crer em tudo que nos é contado, mesmo a respeito de aparições, de encantamentos e de prodígios, seja qual for a oposição disso tudo à experiência cotidiana e a observação ⁽³⁵⁾.

Observamos uma relação de intensa intimidade entre moral e mídia, que como já foi dito anteriormente, exige um monitoramento e estudo permanentes com relação ao que a tela da televisão disponibiliza para os indivíduos em geral, e para crianças em especial.

(34) David Hume apud Gilles Deleuze, *Empirismo e Subjetividade*. 2001

(35) idem

4 - NOVAS CRIANÇAS – SERES MULTITAREFAS

Quando Ana Carolina nasceu, na longínqua data de 04 de outubro de 1995, ninguém alertou para o fato de que já vivíamos a época do nanossegundo. Já estávamos à velocidade máxima. Por volta dos dois anos de idade, seus pais declararam-se assustados pela tranquilidade com que dava conta de fazer desenhos, vendo televisão enquanto conversava, tudo ao mesmo tempo com sentido próprio, coerência e ritmo. Foi a primeira vez que constataram de forma consciente uma situação que poderíamos chamar de *encontro com um ser multitarefa* ⁽³⁶⁾ tão jovem. Fazer várias coisas ao mesmo tempo tornou-se naturalmente uma exigência do mundo adulto após os anos quarenta, acompanhando a aceleração do *fazer coisas no mundo* que a disponibilização de tecnologias modernas permitia, exigia. O que se passou a fazer naturalmente, respondendo aos incontáveis estímulos externos, tornou-se possível na medida em que as experiências propostas pelas novas tecnologias impactaram o pensamento e novas formas de pensar, produzindo a possibilidade de procedimentos novos ou no mínimo procedimentos onde se destacaram a partir de então, características tais como velocidade crescente, não-linearidade, interatividade, multiplicidade. Segundo JAMES GLEICK:

Hoje em dia é possível dirigir, comer, ouvir um livro e falar ao telefone, tudo de uma vez, se você tiver coragem... somos conhecedores multitarefas – especialistas em aglomerar, pressionar, comprimir e sobrepor afazeres distintos em nossos momentos finitos ⁽³⁷⁾.

Aqueles pais – contribuintes da pesquisa de campo deste estudo – desconheciam que a revolução tecnológica e dentro desta, a dos meios de comunicação atingira e continuará atingindo a todos, não importando idade,

(36) James Gleick, *Acelerado*. 2000

(37) idem

apenas variando em graus de acordo com as circunstâncias de cada um.

Talvez porque ela – Ana Carolina – parecia tão pequena e olhava ainda com atenção os desenhos animados mais antigos do Canal Disney. Segundo seu pai, José Carlos: – *Seis meses depois, nada despertava interesse em termos televisivos, se não fosse muito colorido, muito rápido, japonês, com enredos fantásticos sustentados por equipamentos tecnológicos ainda não-inventados, operados por heróis, princesas e povoados de ‘gente de bem’ em confronto com ‘gente de mal’, todas as personagens majoritariamente crianças!* E mesmo assim, era assistido, de lado, enquanto preenchia alguma revistinha e brincava com jogos e bonecos, tudo ao mesmo tempo, que na verdade, era o que incomodava... e ainda incomoda aos pais segundo declaração própria.

Eles achavam-se modernos, tinham lido MCLUHAN na época em que foi original e modismo, aprenderam então que o meio era a mensagem, a TV era um fluxo unitário e preto-e-branco. Ainda não havia controle remoto, pouquíssima gente “navegava” naqueles tempos, comparado aos de agora, e MCLUHAN, em 1964 afirmava que *a televisão não vai funcionar como pano de fundo. Ela envolve. Você tem de estar com ela* ⁽³⁸⁾.

ROBINSON e GODBEY dizem que:

Na medida em que a televisão ganhou vividez e clareza, perdeu a autoridade sobre nosso primeiro plano... foi derrubada de seu pedestal pela atividade tranqüila, rápida, fluida e intrinsecamente multitarefa de navegar na Internet... a Web e a televisão complementam-se à perfeição... esta se encaixa perfeitamente nos espaços criados pelo download de páginas na web ⁽³⁹⁾.

O tema neste estudo é sobre os desenhos animados. E sobre a influência que produzem na formação de padrões morais e comportamentais de pessoas na faixa de 04 (quatro) aos 08 (oito) anos. Foi inspirado por esta menininha, Ana Carolina, que assiste em média quatro horas de desenhos animados japoneses por dia, não é agressiva nem introspectiva segundo seus pais, tem seis anos, está

(38)M. Mcluhan, *Os meios de comunicação como extensões do homem*.1964

(39) J.P.Robinson e G.Godbey, *Time for Life*.1998

lendo e escrevendo, verbaliza com lógica e segundo a professora, apresenta grande capacidade argumentativa. Ela e seus pais fizeram parte deste estudo, que não a constatou como exceção, e sim como regra.

5 – INFLUÊNCIAS DO VEÍCULO COMUNICACIONAL TELEVISÃO

O diretor de cinema BARRY LEVINSON, numa entrevista, falando sobre o filme “Velocidade Máxima 2”, que estava realizando, afirmou que as novas tecnologias, nas salas de estar e ilhas de edição, estão ajudando a determinar o ritmo da arte e do entretenimento, do mesmo modo que determinam o ritmo de praticamente tudo o mais em nossas vidas de trabalho e nosso tempo de lazer. LEVINSON dirigiu trabalhos como Diner, Rain Man, Avalon, que não são filmes de ação, pelo contrário, são obras que *fluem no ritmo do crescimento dos personagens humanos, com fundos claramente não digitais, de rica textura emocional*. E ainda segundo o próprio, lá estava ele filmando o que chamou de *filme de verão do tipo bam-crás-pow* e refletindo sobre o esforço necessário para segurar, sempre, o espectador no lugar. Porém de tudo que na entrevista aquele diretor disse, o que interessa aqui é que segundo LEVINSON *você não pode colocar uma criança em frente a um televisor que a bombardeia com imagens e não acabar tendo um adulto que nasceu e foi criado para ver as coisas de outra forma* ⁽⁴⁰⁾.

De uma forma mais acadêmica e científica, porém com similaridade, encontramos ANDRÉ PARENTE analisando o surgimento do ciberespaço através do que chama de *um dos seus principais campos conceituais, o hipertexto “...” com o hipertexto, descobrimos um pensamento da complexidade que se faz em rede* ⁽⁴¹⁾. No texto, “O sonho infinito de Jorge Luis Borges”, afirma que ubiqüidade e velocidade são os principais ganhos da literatura como consequência da contribuição do texto eletrônico ao livro como historicamente este é compreendido. A ubiqüidade entendida na:

Possibilidade de o leitor recuperar um texto para além do lugar em que eles se encontram: sem materialidade,

(40) Barry Levinson, *Quem imaginaria que*. Washington Post, 15/01/1999.

(41) André Parente, *O virtual e o Hipertextual*. 1999.

independente de sua localização original, o texto eletrônico pode ser lido simultaneamente por diversos leitores que se encontram em qualquer lugar do planeta ⁽⁴²⁾.

Mais adiante nos informa que o termo Hipertexto foi criado na década de 60, por THEODORE NELSON para significar um texto sem limites temporais ou espaciais, agregando som e imagem, alcançável de qualquer ponto ou lugar e de forma não linear. NELSON denominou essa biblioteca de Xanadu. Na história dos desenhos, primeiro nos quadrinhos ou gibis e depois na versão televisiva, Xanadu era o nome da casa-esconderijo do Mandrake, charmoso mágico defensor da justiça que vencida os “do mau”, na época denominados simplesmente bandidos. Pode ser uma primeira conexão com o simbólico.

Segundo PARENTE, o mais próximo do projeto de NELSON até agora materializado é a World Wide Web, criada por TIM BERNERS LEE, mais ou menos 30 anos depois de NELSON. Mas não é este aspecto que nos interessa no momento. Aqui, cabe o esforço de estabelecer conexão entre hipertexto e desenho animado. Aqui o que interessa é a estrutura utilizada para a transmissão das informações ou mensagens. A forma de fazer coisas para as TVs, na forma “antiga” no estilo metódico e laborioso de contar uma história em filme (como no livro, que PARENTE chama de *códice cristão*, que exige um tipo de compreensão linear, que exige abstração e encadeamento de idéias) está sendo confrontada com uma forma de fazer coisas em que prevalecem a profusão de imagens e sons, e solicitam outro tipo de atenção na qual predomina a percepção da simultaneidade, da fragmentação, do descontínuo. Ao contrário da “era de *Gutenberg*”, um modo de fazer coisas que parece nos envolver em um grande experimento psicológico, que ataca os sujeitos com imagens visuais a uma velocidade no limite da percepção, e para além desta.

Talvez não tenha completado ainda o tempo de duas gerações o uso do termo subliminar de forma tão difundida. Começou a ser utilizado na forma composta de “*propaganda subliminar*” carregada do receio de que as imagens pudessem passar tão rápido que não conseguiríamos vê-las; sofreríamos sua influência, sem chegar a vê-las de fato. Agora, acostumamos. As imagens

(42) André Parente, *O virtual e o Hipertextual*. 1999.

subliminares não nos assustam quando no comercial da Nike ou da Pepsi (veiculados fora do Brasil), explode em nossa tela como uma seqüência de bombinhas, mas ainda que assim seja, quanto compreendemos? Como nos sentimos depois? O que desejamos em seguida? Quando foram lançados, Guerra nas Estrelas e Caçadores da Arca Perdida confirmaram a guinada para a hiperatividade, com a ampliação dos limites das seqüências de ação rápida, mas, ainda tinham estrutura, personagens, finura e hoje, são considerados clássicos de gênero. Hoje, segundo PAULINE KAEL, *temos nosso predicado crescente: não há nada tão tedioso na vida, muito menos no cinema, quanto o tédio de estar excitado o tempo inteiro* ⁽⁴³⁾. No Desenho Animado sempre predominou o estilo em que os personagens estejam sempre em movimento a uma velocidade implausivelmente alta...

A velocidade é uma exigência original nos desenhos animados e espalhou-se para outros tipos de filmes, bem como se tornou estratégia, para na televisão impedir o uso do botão que muda o canal. Situações em que o ritmo dos acontecimentos é intenso, potencializadas por cortes, mais cortes rápidos, entre as tomadas, mesmo que possa gerar o despropósito de fazer o espectador absorver imagens sem digeri-las, estão em plena harmonia com o espectador que está com pressa. É novamente possível identificar uma conexão entre o indivíduo que foi criado aprendendo uma nova linguagem visual – constituída de imagens e movimentos, em vez de palavras e sílabas – e que por isto está mais aberto para absorver o impacto das novas tecnologias eletroeletrônicas, responsáveis pelo advento da cultura de massa, veiculada pelos meios de comunicação de massa, tais como o rádio, a televisão, o vídeo, o jornal, as revistas de grande circulação, e destacadamente, as redes informatizadas como a Internet. Esses novos meios são responsáveis pela rapidez e amplitude da difusão da informação, alargando horizontes – mesmo que muitos teóricos, de diferentes áreas de conhecimento, tenham receio de que estes mesmos veículos possuam em si o risco de massificar e homogeneizar, descaracterizando as culturas tradicionais e as diferenças individuais – e encontrando, no indivíduo que viu muito desenho animado, um campo fértil para serem rapidamente aprendidas e utilizadas. PARENTE reflete sobre a informática dizendo que:

(43) Pauline Kael apud Antony Lane. The Road Warrior. *New Yorker*, 06/09/1982

Se ela está reencenando a história e o destino da escrita é porque ela se tornou um potente meio de comunicação capaz não apenas de processar e difundir o texto junto com a imagem e o som, mas, sobretudo de redistribuir as fronteiras que separam o autor, o editor e o leitor ⁽⁴⁴⁾.

E prossegue mais à frente dizendo que:

A inexistência de uma interação no contexto comunicacional, comum ao emissor (autor) e ao receptor (leitor), faz de qualquer texto um discurso em busca da objetividade (teórica, universalista) e da polissemia auto referente (hipertexto) ⁽⁴⁵⁾.

Estamos convictos de que apesar de não ser ainda sujeito, não ao menos no sentido do lugar que esta etapa na vida de uma criatura humana ocupa, as crianças, clientes preferenciais da programação de desenhos animados, são como esponjas, absorvendo imagens, sentindo-as, muito antes de compreendê-las, entretanto, atribuindo-lhes sentido. Estamos convictos de que estes indivíduos, criados na nova linguagem visual, que possuem uma gramática própria, abreviações, clichês, mentiras, trocadilhos, citações, trailers e vídeo clipes e comerciais de trinta segundos, são os mais preparados para usufruir a tecnologia que criou o hipertextual e que exige que informação em volume surpreendente seja absorvida. Acreditamos que esta criatura humana é a melhor candidata a tornar-se um “*virtuose*” nesta linguagem que continuará evoluindo. Crescendo com o controle remoto da TV na mão e com a utilização simultânea das mãos nos controles de vídeo-games são navegadores confiantes das redes informatizadas, fortalecendo uma tendência holística, de visão do todo, que estabelece pontes entre as diversas formas de conhecimento, diferentemente da extrema especialização decorrente das delimitações das ciências particulares herdadas do século XIX.

Estamos afirmando que é possível considerar a hipótese supra apresentada, pelo entendimento de que é igual a um conjunto de nós

(44) André Parente, O virtual e o hipertextual. 1999.

(45) idem.

/ informações, que vão criando conexões múltiplas que resultam numa rede, e que sua consequência é impactar o conhecimento, tornando-o exponencial de forma inimaginável. Onde é o centro de uma rede?! Não é onde se está? Onde você está intervindo, interagindo?! O agente estabelece o link, seu interesse é o que vai produzir o conhecimento partindo das conexões geradas. Interatividade. O controle remoto permite ao telespectador pular de um canal para outro e encontrar um filme em que as cenas também estão pulando rapidamente. Quando mais pulamos, mais temos, se não mais qualidade, então pelo menos mais variedade. Acreditamos que de todas as artes visuais, é a animação que assume o maior controle sobre cada fração de cada segundo. Em folhas cuidadosamente diagramadas, cada consoante e cada vogal de cada palavra são atribuídas a seu exato um vinte e quatro avos de um quarto de segundo. Os movimentos da boca dos personagens foram reduzidos a uma gramática essencial de apenas sete ou oito posições básicas, o suficiente para cobrir todo o idioma... inglês! (Aprendemos isto no canal FOX, num programa daqueles “por trás das câmeras” e nunca antes de agora, achamos que seria uma informação usável no nosso dia-a-dia). Este conhecimento nos auxiliou na percepção de que nossos filhos estão começando mais cedo a lidar com estas tecnologias, e são intuitivos, com frequência não estão pensando em A, B, C, ocorre algo do tipo “bom estou aqui, vamos lá”. E isto nos parece uma espécie de experiência não-linear. Acreditamos que as pessoas apreciam a velocidade, seja como ferramenta para contar uma história ou apenas por ser um brilhante desafio aos nossos sentidos. Todos nós e particularmente as crianças, na medida em que nossas atenções começaram a exigir mais estimulação, adquirimos uma capacidade de processar imagens visuais rápidas e descontínuas. Parece que estamos mais alertas – mas não sabemos se em compensação, trocamos por isso nossa capacidade de concentração profunda. Aliás, achamos que isto, ninguém sabe o certo. Achamos que provavelmente não estamos ficando mais espertos. Provavelmente, estamos ficando apenas mais capazes, de absorver maior quantidade de informações em um período menor de tempo.

MICHAEL ELLIOT da Mad River Post, que produz comerciais para a Compaq, MCI, Reebok, Epson e outras – comerciais de ritmo rápido em termos de tema falado e de técnica diz que *nossos olhos se aceleram*. Quase não importa o produto: computadores rápidos, ou serviços telefônicos rápidos, ou

calçados esportivos destinados a corridas aceleradas. Palavras e imagens passam de relance, porque nós, espectadores, adaptamo-nos a esta confusão indefinida dos vultos que se movimentam aceleradamente. Sem ironia, acreditamos que um ritmo mais cerimonioso e pausado agora, seria frustrante.

PARENTE afirma que:

Idealmente um hipertexto é: um método intuitivo de estruturação e acesso à base de dados multimídia; um esquema dinâmico de representação de conhecimentos; um sistema de auxílio à argumentação; uma ferramenta de trabalho em grupo ⁽⁴⁶⁾.

Desenhos Animados na forma como são produzidos hoje, estão em harmonia com o segundo e o terceiro itens deste ideário, segundo nossa compreensão. Obviamente, esta afirmação que fazemos não se pretende conclusiva, sequer tem a pretensão de arranhar o tema, porém nos parece ao menos, plausível de certa consideração.

SÓFOCLES afirmava que *o Tempo é um deus gentil* ⁽⁴⁷⁾. Talvez fosse... para ele, pois hoje, estala seu chicote sobre nossas costas e as crianças tem se adaptado facilmente ao novo ritmo, que parece lhes ser agradável aos sentidos.

5.1 - O IMAGINÁRIO INFANTIL E A FORMAÇÃO MORAL

Já observamos anteriormente, acreditar que a transição do “EU” para “SUJEITO” é um processo gradual, que exige a harmonização de inúmeras estruturas, tanto físicas quanto sociais nos indivíduos e que não “termina” em algum tempo certo ou quantidade de anos na vida das pessoas.

O indivíduo-criança, aqui neste estudo sempre entre 04 (quatro) e 08 (oito) anos, encontra-se em uma fase de construção das suas estruturas cognitivas. PIAGET afirma que *não é possível saltar etapas sem prejuízo futuro das*

(46) Jean Piaget, *O juízo moral na criança*.1994

(47) Sófocles, *Os Pensadores*. 1973

competências a serem desenvolvidas ⁽⁴⁸⁾. Observa-se que não há negação ou discordância nos textos dos educadores, quer sejam os citados anteriormente, quer sejam quaisquer outros, sobre o papel da memória no desenvolvimento das relações entre indivíduo e coletivo social. Então, considerando que *não há para a criança um conhecimento exterior a priori, e sim um processo gradual de apropriação do mundo exterior* ⁽⁴⁹⁾, que cresce na medida que a criança, através de sua atividade, vai produzindo explicações, elaborando um sistema de percepções, estabelecendo significados através do relacionamento entre situações, é possível considerar como correta a hipótese de que a ferramenta mais utilizada pela criança, numa etapa em que a criança ainda não diferencia perfeitamente o ontem, hoje e amanhã ou os lados direito e esquerdo do próprio corpo (e outros pré-requisitos mínimos para inclusive poderem ser alfabetizados), será da capacidade de memorização de situações agradáveis e/ou desagradáveis (tons de voz, expressões faciais, sentimentos de gozo ou de dor, conforto ou desconforto, etc) que irá recolhendo informações sobre o que lhe seja exterior. No entendimento de DOLLE:

Cada estado do real é uma provocação à criança, é produzido e, portanto explicável e a criança que responde com lógica, com racionalidade dentro dos limites de si mesma, tem condição de superar o estágio do saber para o do conhecer ⁽⁵⁰⁾.

Coerentemente, no capítulo 2 já destacamos o imaginário infantil como possuidor de regras diferentes das que os adultos operam, por terem estes últimos já desenvolvido a capacidade humana para conhecer, saber que conhece, saber que sabe.

Memorização decorre da sistemática reprodução de uma situação, até que suas etapas e conseqüências estejam absorvidas de tal forma que não se destaquem mais no cenário em que ocorrem. Crianças “aprendem” por repetição principalmente. E nos primeiros anos de vida, praticamente, exclusivamente por

(48) Jean Piaget, *O juízo moral na criança*. 1994

(49) Jean Piaget apud Jean-Marie Dolle. *Para compreender Piaget*. 2000

(50) idem

repetição. Aí entram em cena os “modelos”. Usados por pais e outros responsáveis, surgem os lobos, as bruxas, os bois de cara preta. Evocados pelos mesmos para... para que?! Estabelecer limites, firmar compromissos talvez. Do tipo: se você não comer o lobo mau vem te pegar! De tempos em tempos uma nova-velha questão é trazida para discussão. Alguns autores andam mudando os finais dos contos de fadas. Mudar o final é mudar a moral. Na verdade, no que a memória alcança, esta preocupação com o “politicamente correto” – ao menos na perspectiva do que seja praticado no momento – iniciou-se quando passamos a ensinar as crianças para não atirarem o pau no gato (mesmo que ele não morresse na versão original!) por que o ga-tô-tô é nosso amigo-go-go. Daí, para invadir o reino do faz de conta bastou um passo. Pequeno, inclusive. Depois dele o novo mundo da fantasia foi reordenado e lá não encontramos mais ciúme, perversidade, crueldade e nem mesmo morte. O lobo mau não come ninguém, de jeito algum, mas também não morre, leva tiros de dardos tranqüilizantes e vai para o zôo! Os revisores propõem as mudanças em nome do combate ao que consideram uma moral conservadora e preconceituosa. Na mesma linha que defende o direito do sapo ser feliz sem precisar virar príncipe, e do lobo não ser punido por fazer aquilo que os lobos geralmente fazem, que é comer animais menores do que ele. Aliás, existe até uma versão em que o lobo, desta vez o da Chapeuzinho Vermelho, claro, é a vítima, de sedução, claro mais uma vez! A alegação revisionista, acusa os contos de fada de terem perdido seu caráter educativo e exportarem para as crianças uma moral e uma série de valores ultrapassados, refutam o maniqueísmo dos personagens só bons contra os só maus.

Entretanto, esta reforma do mundo da fantasia não é uma unanimidade. Para os psicólogos principalmente, não há nada de ultrapassado nas histórias clássicas, ou muito menos algo política, ética e ecologicamente tão equivocado assim. E isto sem mencionar que os autores dos contos de fada sequer tiveram qualquer intenção educacional. Exatamente por terem evitado o didatismo, preferiram a construção de arquétipos. Absolutamente palatáveis para crianças, porque ao explorarem situações em que as noções e morais não são transitórias e sim estruturais, auxiliam as crianças no alívio de dores, medos e angústias. Complicado é negar a agressividade, o ciúme, o monstruoso, ou a vontade-

capacidade de transformar como parte da natureza humana, como querem os revisionistas.

A terapeuta infantil CLAUDIA PEREIRA chega a afirmar que:

Os contos resistiram até hoje justamente por terem conseguido construir uma estreita correspondência entre suas estruturas e o inconsciente coletivo. As fábulas permitem, através dessa ponte, que as crianças ampliem seus conhecimentos sobre o mundo e os princípios dentro das quais as culturas se organizam. Possibilidade que é responsável pelo natural valor educativo que se costuma conferir aos contos. Mascarando o seu valor que se costuma conferir como estimulador e condutor de emoções⁽⁵¹⁾.

Então, quando corrigidas, as histórias perdem seu grande valor que é a possibilidade de provocar as crianças e ajudá-las a expressar sentimentos como a raiva, que ela não entende e não sabe direcionar.

O psicanalista francês RENE DIATKINE, aborda rapidamente o fascínio das crianças pelos vilões dos contos infantis e não reconhece a TV como maior inimiga dos livros. Aos 75 anos de idade, perguntado sobre ainda ser o lobo mau o campeão nos pesadelos infantis, respondeu:

É... Há séculos já não existem lobos nas ruas de Paris e no entanto ele é um animal familiar à criança. O lobo mau e personagens similares permaneceram no imaginário infantil, por décadas, transmitidos pelos contos de Charles Perrault e dos Irmãos Grimm e amplificados por Walt Disney. O que é que o lobo tem que os outros personagens não têm? Ele é ao mesmo tempo horripilante e frágil. Tenho aqui, pregada na parede uma velha gravura do século XIX baseada nos textos originais de Perrault. Todas as crianças, sem exceção, olham esse quadro e dizem: 'Olha, é o Chapeuzinho Vermelho e o lobo mau'⁽⁵²⁾.

Interessante também as respostas que dá quando o entrevistador tenta estabelecer relação entre o lobo mau e sua possível perda de status quando

(51) Cláudia Pereira, *Era uma vez... em novas versões*. 1995

(52) René Diatkine, *Histórias sem fim*. 1993

comparado com novos personagens dos desenhos animados japoneses e americanos, para o imaginário infantil. DIATKINE refuta a idéia, nunca teria ouvido uma criança dizer que sonhara com os super-homens da TV ou com seus inimigos. Para ele estes desenhos apresentam personagens simplistas demais, sem personalidade. Por isto, mutantes, que se transformam a toda hora. Por isso as crianças não conseguem conservá-los na memória por muito tempo. *Nos contos clássicos, os personagens são menos volúveis, as narrativas mais ricas. As crianças são obrigadas a pensar e gostam de fazê-lo* ⁽⁵³⁾. Nossa pesquisa de campo nos permite supor que a memória das crianças com relação aos personagens dos desenhos animados é bastante boa.

Na opinião do psicanalista francês o sucesso da TV com a criançada decorre da preguiça dos pais que:

Sem vontade de sentar ao lado de seus filhos para contar histórias ou ler contos, preferem colocá-los diante do televisor... elas ficam fascinadas pelo que estão vendo, possivelmente pelo espetáculo tecnológico e de cores. Mas isso tudo é superficial. Do ponto de vista da imaginação, elas quase não reagem ⁽⁵⁴⁾.

O caminho traçado neste estudo chega agora na primeira hipótese investigada: **Os arquétipos universais, presentes nos contos de fada e explicadores de seu sucesso ao longo dos séculos em diferentes culturas nos “quatro cantos” do planeta, estão presentes nos desenhos animados, mesmo que as personagens se vistam e tenha competências e habilidades físicas diferentes de tudo o que já se viu até agora.**

Os levantamentos apontam como presentes nas séries de TV japonesas selecionadas para este estudo, de forma similar aos contos de fada, os mesmos cenários. Assim, partindo sempre de uma situação “real”, concreta, que envolva emoções que qualquer criança já viveu ou muito provavelmente viverá, as séries talvez tenham procurado intencionalmente adaptar as características dos contos de fada como exigência das naturezas distintas, sendo uma televisiva e outra

(53) René Diatkine, *Histórias sem fim*. 1993

(54) idem

impressa. Em ambas, o lugar onde as situações se desenrolam é apenas esboçado, fora dos limites do tempo e do espaço, ou em diferentes espaços e tempos simultâneos, mas de qualquer maneira, onde qualquer um pode caminhar (Pokémon e Digimon fazem referência a lugares, mas certeza de que existam lugares no mundo com aqueles nomes só se pode ter pelos mapas geográficos no caso das cidades maiores do Japão de Digimon) As personagens são simples e colocadas em inúmeras situações diferentes, onde têm que buscar respostas de importância fundamental, chamando a criança a percorrer e a achar junto uma resposta sua para o conflito (Em quatro das cinco séries observadas, de forma majoritária os conflitos envolvem diferentes formas de evitar o fim do mundo, ou ao menos do lugar em que o episódio ocorre, subliminarmente é a vitória do bem contra o mal, numa variação de conflito significativamente mais sofisticado). Todo o processo é visto através da fantasia, do imaginário com intervenção de entidades fantásticas (bruxas, fadas, duendes, animais falantes, plantas sábias nos livros de contos de fada) ou de poderes místicos ou aparelhos de altíssima tecnologia... ainda não inventados ou que auxiliam seus portadores a exponenciarem ao infinito suas habilidades, no caso das séries de TV alvo de análise (uma “magia” tecnológica).

Ou seja, em ambos os meios de comunicação, a estória mantém uma estrutura fixa, parte de algum problema vinculado à realidade, que desequilibra a tranquilidade inicial. O desenvolvimento é uma busca de soluções, no plano da fantasia – quer por elementos mágicos, quer por tecnologia futurística, onde sobre os primeiros não podemos garantir convictamente que nunca existiram e sobre os segundos não podemos afirmar de igual forma, que não acontecerão. A restauração da ordem acontece no desfecho da narrativa, quando há uma volta ao real (no livro quando a estória acaba e o livro é fechado, na TV quando o episódio acaba e entra outra programação, e neste caso, a volta ao real não é definitiva). As crianças querem no dia seguinte à mesma estória contada do mesmo jeito e corrigem os adultos quando estes ousam variar alguns detalhes. As crianças querem ver os mesmos seriados todos os dias, mesmo que com episódios diferentes, pois a identificação é com as personagens e suas características. Ambos, livro e televisão, reconhecem aceitar o potencial imaginativo infantil e pelo menos com relação aos livros, já existe bibliografia significativa apontando que a percepção de que não se pode viver

indefinidamente ao mundo da fantasia, é desenvolvida no público leitor infantil (A frente, veremos que processo similar desenvolve-se nas crianças observadas durante este trabalho). O fascínio de um e outro veículo, livro e TV, está centrado na forma de aparição das personagens, na forma de suas ações, de comportamentos, de abertura de portas-possibilidades. Mas este fascínio não é de agora, sempre esteve presente na literatura e muito rapidamente foi assimilado e utilizado na construção das personagens, que afinal reapresentam sempre a luta entre o bem e o mal. O bom é sempre portador de qualidade e poderes que desconhecia possuir até lhe ser revelado. É o “*príncipe perdido*” ou “*um rei oculto*”, assim como Édipo, Arthur e inúmeros outros de todas as culturas. Às vezes, é “*feinho*” e depois da ação positiva, ou por causa dela, vira “*cisne*”, ou então sua personalidade é menos atraente do que aquela na qual se “*digitransforma*” como é o caso dos monstros Digimom. Têm medos e dúvidas, mas não ficam paralisados ante os problemas e desafios. Antes de vencer, sofrem, são maltratados (tal qual Cinderela), aprisionados num mundo totalmente alheio ao seu original. Por vezes reagem negando responsabilidade para com tarefas cujas expectativas externas – dos outros – acabam por exercer uma pressão psicológica de tal porte, que acabam por sucumbir e aceitar. A fundamentação de ÉMILE DURKHEIM, sobre as forças coercitivas das *Sociedades Mecânicas* ⁽⁵⁵⁾, pode facilmente servir de referência para compreensão de algumas características de personagens de contos de fada ou qualquer “*anime*” de última geração. Quando os heróis aceitam sua sina-tarefa-compromisso, porque todo mundo já o sabia potencial salvador, tem dúvidas, muitas dúvidas, inclusive e principalmente sobre suas próprias virtudes. Neste aspecto, mais claramente do que nos livros, as séries permitem ao telespectador, ouvir as dúvidas dos personagens. Nestes momentos a imagem congela, o herói está sério, geralmente sozinho, pode ou não haver um vento sobre seus cabelos e ouvimos seus pensamentos, cheios das sombras e áreas cinzentas no caminho entre o Bem e o Mal. Para a criança é a descoberta de que não há apenas escuridão ou luz.

O estudioso CAMPBELL fala de um personagem comum e central em diversas culturas por todo o mundo. De Ulisses na Grécia antiga, passando por

(55) Émile Durkheim, *A Divisão Social do Trabalho*.1978

Luke Skywalker de Guerra nas Estrelas e mais recentemente o fenômeno Harry Potter e a Pedra Filosofal, até Ash (Pokémon), Tai (ou qualquer outro de Digimon), Goku (Dragoball Z), Lindinha-Docinho-Florzinha (Meninas Super Poderosas) e Sakura (Card Captor) estes personagens e suas referências guardam uma intrigante similaridade. CAMPBELL explica assim:

Um herói se arrisca a deixar o mundo cotidiano e penetra numa região do sobrenatural e do fantasioso. Forças miraculosas estão à sua espera, e ele alcança um triunfo decisivo. O herói retorna de sua misteriosa aventura dotado agora do poder de auxiliar seus semelhantes humanos ⁽⁵⁶⁾.

A análise de CAMPBELL apresenta a jornada do herói constituindo-se de três etapas, que chama de Partida-Iniciação-Retorno. A partida: o herói é chamado à aventura, após uma anunciação. Segundo este estudioso, o herói é primeiramente visto no mundo cotidiano. Ele está iniciando uma nova etapa em sua vida. Um mensageiro pode ser enviado para anunciar o destino que chama pelo herói. O herói pode rejeitar o chamado da aventura. Ele pode ter inúmeras razões para tanto, desde as suas responsabilidades diárias até o egoísmo – ele não quer se dedicar a ajudar os outros. No entanto, por mais que resista, vai acabar descobrindo que não tem escolha a não ser seguir em frente. O segundo momento apresenta o encontro do herói com um protetor que será seu guia, que lhe oferecerá ajuda para aprender a usar seus poderes ou a usar os poderes de um amuleto. Esta é a etapa da Iniciação, cujo marco é a primeira entrada para o novo mundo. O guia estanca, ele não pode entrar, pois o herói deve fazer a travessia sozinho. Frequentemente começa a lutar aí, pois um guardião da entrada estará lá para impedi-lo, pela força ou pela astúcia. Vencido o guardião, o herói no desconhecido. Durante a jornada será continuamente posto à prova, mas também encontra companheiros que o ajudam a passar pelos desafios, às vezes, forças invisíveis podem também vir em seu auxílio. O herói é aprisionado, ou tem que enfrentar a noite ou um mar tenebroso, tem que enfrentar um dragão simbólico, superar uma morte ritual. Superando obstáculos físicos ou

(56) Joseph Campbell, *O herói das mil caras*. 1968

psicológicos, o herói segue em frente até encontrar uma referência afetiva, que pode ser o pai já morto que aparece em sonho, pode ser o reencontro com irmão perdido, ou ainda o abraço da mãe saudosa e aflita que o seguiu. Ele começa a entender essa força que comanda a sua vida. Torna-se quase divino, pois ultrapassou a ignorância e o medo. Então, está pronto para receber a última dádiva: o objetivo de sua busca. Que pode ser qualquer coisa, inclusive diferente do objetivo original do herói, pois ele se tornou mais sábio durante sua jornada. O resultado que importa é ser conseqüência do processo da caminhada. Por fim, dá-se o retorno, que pode ser um vôo mágico de volta ao seu lugar de origem, ou seu guia pode aparecer para reconduzi-lo, ou ainda uma pessoa ou alguma coisa de seu mundo de origem pode acontecer para trazê-lo de volta. E o herói, de volta ao mundo cotidiano, retornando pela passagem, pode ter dificuldade para se readaptar à sua vida original onde nem sempre as outras pessoas compreenderão o que vivenciou. Agora o herói é senhor de dois mundos: o do cotidiano, que representa a sua existência material, e o mundo mágico, que significa seu íntimo. Conquistou sua liberdade para viver como desejar. Superou os medos que o impediam de viver plenamente. Mas não há garantia de ausência de solidão.

Esses padrões e modelos estão presentes na mitologia e no folclore há séculos, refletindo a caminhada do humano no mundo, através dos tempos. A jornada do herói é a mesma. Consiste em lutar contra o medo, contra as forças das trevas que existem no mundo, do medo que existe dentro de si mesmo, redescobrimo em cada aventura, que é merecedor da vitória.

A criança entende o herói, identifica-se com ele, pois não domina as regras do mundo no qual tem que aprender a viver, e pior do que não dominar é desconhecer as regras, isto daí é que faz o medo ser maior. E se o herói menino-menina pode vencer, torna-se ao imaginário infantil, emblemático, atraente, modelo.

Para o telespectador infantil cada elemento assume um papel significativo, importantíssimo e, se for retirado, suprimido ou atenuado, vai impedir que a criança compreenda integralmente a situação.

De certo os seriados japoneses e o fato de que mesmo impregnados de referências da cultura nipônica, tenham se espalhado por todos os continentes, são muito ricos como fonte de estudo para psicanalistas, sociólogos,

antropólogos, psicólogos, comunicólogos e até médicos, (conforme se registrou no próprio Japão no caso do episódio Pokémon, Computer Waror Porigon), cada qual podendo dar sua interpretação e se aprofundando no seu eixo de interesse.

BRUNO BETTELHEIM é um respeitado estudioso de contos de fada e sobre estes diz:

“explicar para uma criança por que um conto de fadas é cativante para ela, destrói, acima de tudo, o encantamento da história, que depende, em grau considerável, de a criança não saber absolutamente por que está maravilhada. E ao lado do confisco deste poder de encantar vai também uma perda do potencial da história em ajudar a criança a lutar por si só e dominar exclusivamente por si só o problema que fez a história estimulante para ela. As interpretações adultas por mais corretas que sejam, roubam da criança a oportunidade de sentir que ela, por sua própria conta, através de repetidas audições e de ruminar acerca da história, enfrentou com êxito uma situação difícil. Nós crescemos, encontramos sentido na vida e segurança em nós mesmos, por termos entendido ou resolvido problemas pessoais por nossa conta, e não por eles nos terem sido explicados por outros⁽⁵⁷⁾.

Esta reflexão pode ser utilizada também no tratamento de séries televisivas, mesmo que nestas, o espaço do imaginário apresente novas dimensões e trabalhe outros sentidos (visão, principalmente), além das possibilidades de textos escritos.

No primeiro momento de sua existência a criança sofre influências antagônicas da força do desejo e das normas de comportamento herdadas. A ferramenta para superação desse estágio de dependência é a educação. O narcisismo infantil vai cedendo espaço a heteronomia pela submissão à lei imposta pelo outro. No continuar do processo, a criança caminha em direção à autonomia, ou seja, rumo ao estágio no qual será capaz de deliberação, de organizar suas próprias regras. Esta competência, a autodeterminação, é condição fundamental para a liberdade humana e não é necessariamente alcançável pela singela razão de tornar-se adulto. A vida moral resulta de um demorado e difícil descentramento do indivíduo que supera o egocentrismo infantil em direção ao reconhecimento do outro, garantia da experiência adulta de

(57) Bruno Bettelheim, *A psicanálise dos contos de fadas*. 1995

reciprocidade, cooperação e solidariedade.

TUGENDHAT diz:

Também a criança pequena, desde o momento de seu nascimento, entra num processo de comunicação com os membros da comunidade, processo que aos poucos e sem cortes a leva por fim a ser capaz de cooperação e a poder compreender-se como membro da comunidade e com responsabilidade própria ⁽⁵⁸⁾.

Entramos agora na segunda hipótese deste estudo, que aponta a **possibilidade do imaginário infantil, no esforço da travessia do eu para o nós ou no mínimo que seja, do eu para eu e apenas um outro, selecionar algumas referências de atividades dos personagens das séries televisivas que se comportarão como mitos, na perspectiva de uma primeira leitura sobre o mundo, uma primeira atribuição de sentido ao mundo, na qual a afetividade e a imaginação exercem grande papel, e cuja função principal não é explicar a realidade, mas acomodar o ser humano ao mundo.**

5.2 - UM TIPO DIFERENTE DE “ERA UMA VEZ”.

A criança telespectadora convive com os mais variados temas. Relações familiares, meio ambiente, violência, sexualidade, tecnologia, morte, são assuntos corriqueiros nas temáticas dos desenhos animados. Enquanto brinca e reflete sobre este temas, vai construindo condições para administrar situações reais com habilidades, objetividade e criatividade, superando os conflitos inerentes ao processo de desenvolvimento do seu eu-sujeito. Sua ferramenta mais eficaz é seu próprio imaginário.

Para BACHELARD:

A função do irracional é psiquicamente tão útil quanto a função do real. Durante o dia, o homem constrói o real graças

(58) Ernst Tugendhat, *Lições sobre ética*. 1996

ao espírito científico, durante a noite, o homem sonha o imaginário ⁽⁵⁹⁾.

Através do imaginário, o ser humano de qualquer idade, demonstra capacidade elementar de criar uma imagem e representar algo. Entretanto, este próprio imaginário é precedido de significâncias sociais, instituídas a priori, definidoras do certo e do errado, bom e mau, do que pode e do que não pode. Estabelecidos na herança social, histórica e coletivamente construída resultam no sistema de representações que ao final legitima a ordem social vigente e estabelece condutas, conduzidas por um acordo moral, válido durante determinado tempo-lugar. Apesar disto, a realidade não é facilmente compreendida.

Com base na filosofia fenomenológica que valoriza a percepção e a psicologia cognitiva que afirma a importância da reconstrução mental, MORIN e PIAGET, nos indicam que todo conhecimento é fruto de uma reelaboração mental, toda síntese é provisória e portanto, sujeita ao erro.

Para MORIN:

O conhecimento não é um espelho das coisas ou do mundo externo. Todas as percepções são, ao mesmo tempo, traduções e reconstruções cerebrais com base em estímulos ou sinais captados e codificados pelos sentidos ⁽⁶⁰⁾.

E PIAGET afirma que:

A lógica não é co-extensiva à inteligência, mas consiste num conjunto de regras de controle empregadas pela inteligência para dirigir-se a si mesma. A moral desempenha papel análogo em relação à vida afetiva ⁽⁶¹⁾.

O desenho animado, pela sua estrutura narrativa, conteúdo mítico e

(59) G. Bachelard, *A poética do devaneio*.1960

(60) E. Morin, *Os sete saberes necessários à educação do futuro*.2000

(61) J. Piaget, *O juízo moral na criança*.1994

simbólico, pela interatividade da criança com a TV e por ser capaz de elaborar suas representações de acordo com seu universo sócio-cultural, permite que a criança imprima sua experiência subjetiva no conteúdo assistido e construa mensagens diferentes sobre o mesmo aspecto da temática ou de personagens, trabalho sem referencial próprio. Assim, acaba favorecendo o desenvolvimento cognitivo e o imaginário infantil.

O eixo deste estudo foi a pesquisa de campo sobre desenho animado e seus possíveis efeitos sobre o comportamento infantil, trabalhando a hipótese de que aqueles, re-elaboram mitos, símbolos e metáforas que alcançam a subjetividade das crianças, auxiliando-as na busca de soluções de conflitos internos, principalmente por que suas narrativas abordam nascimento, vida, morte, herói arquetípicos, amor, ódio, raiva intensa, tolerância. Inclusive por isto, fez-se necessário a elaboração de uma síntese dos temas originais dos enredos nos cinco desenhos animados japoneses com que se trabalhou. Foi esta a razão igual, que exigiu a identificação do perfil dos personagens preferidos pelo público pesquisado.

A coordenadora geral do grupo de pesquisa que na PUC/SP investiga o tema “Televisão e Criança”, ELZA DIAS PACHECO afirma:

“A partir dos mitos existentes nos desenhos animados preferidos, a criança elabora medos e satisfaz necessidades fundamentais como: viver a magia da ficção; a importância de, ainda que magicamente, desafiar as regras que o adulto lhe impõe no seu dia-a-dia; a substituição do tempo métrico, que é real, pelo tempo psicológico que lhe permite libertar-se da gravidade, ficar invisível, e assim, comandar o universo por meio da sua onipotência⁽⁶²⁾.

A afirmação de que o desenho animado é a forma televisada do que na literatura historicamente sempre começou com um “Era uma vez...”, pode ser feita pela quantidade de elementos comuns que um e outro veículo possuem entre si. Inicialmente pelos temas conforme já abordado, esta identidade comum se confirma quando, apesar de toda a polêmica em torno da característica de

(62) E. D. Pacheco, O Pica-Pau: herói ou vilão? Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante.1998

violência dos programas infantis, recordamos que nossos antepassados, quando liam estórias infantis ou contavam lendas, estas em sua maioria eram, e ainda são, bastante violentas, tristes, angustiantes. Mais uma vez constatamos suas utilidades – tanto do desenho animado quanto da estória de fada – para as crianças, na elaboração dos seus conflitos político.

Outra vez, recorremos a RENÉ DIATKINE, quando nos afirma em entrevista:

A criança sabe distinguir muito bem a linguagem do cotidiano da linguagem das narrativas. Ouvindo histórias, ela cria um espaço em sua cabeça para um mundo mágico fabuloso. Ela aprende a reagir a situações desagradáveis e a resolver os seus conflitos pessoais ⁽⁶³⁾.

Perguntado sobre a televisão poder estragar a cabeça das crianças, responde:

Não há dúvida de que a grande maioria dos programas infantis e seus personagens bobocas trazem frutos negativos à formação da criança – mas já está na hora de tirarmos da televisão esse monstruoso poder nocivo, de inimiga número 01 da infância... Podemos supor que os pesadelos e temores de nossos netos e bisnetos continuarão a ser os mesmos de séculos passados. E que mal há nisso se os velhos contos de fada, ou os atuais personagens animados ajudam as crianças a se tornar adultos mais seguros, que sabem lidar com as angústias, com os medos do cotidiano? ⁽⁶⁴⁾

Além disto, por ser um produto da cultura de massas, o desenho animado reflete a sociedade e seu imaginário na tela da televisão e pode refletir sua construção na sociedade através das crianças. Dessa forma, o desenho pode refletir ideologias, como afirma ELZA PACHECO, podendo refletir violência e transmitir valores.

Em outra linha, referindo-se a questão da aquisição de conhecimento,

(63) René Diatkine, Histórias sem fim.Revista Veja. 1993.

(64) idem

VERSIANI CUNHA (pesquisadora e aluna de Piaget em Genebra) afirma que:

Ao longo do desenvolvimento, o indivíduo se adapta progressivamente à realidade exterior, em assimilações mentais; através de um processo de assimilações e acomodações cada vez mais equilibradas, o indivíduo constrói suas noções do mundo, sendo o mesmo processo utilizado quando reconstrói noções dadas na sociedade ou quando vai além destas noções na elaboração de teorias mais coerentes⁽⁶⁵⁾.

WALTER BENJAMIM, nos recorda que:

Pois é a brincadeira, e nada mais, que está na origem de todos os hábitos. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se, devem ser inculcados no pequeno ser através de brincadeiras, acompanhados pelo ritmo de versos e canções. É da brincadeira que nasce o hábito, e mesmo em sal forma mais rígida o hábito conserva até o fim alguns resíduos da brincadeira. Os hábitos são formas petrificadas, irreconhecíveis, de nossa primeira felicidade e de nosso primeiro terror⁽⁶⁶⁾.

Podemos observar a concordância de pensadores de diferentes linhas de trabalho e áreas de interesse, afirmando que é através da brincadeira, do elemento lúdico que as crianças tomam contato com atitudes variadas da vida social. Isto nos permite identificar a importância da programação televisiva voltada para este público bem como o interesse em precisar estar sempre sendo monitorada.

Em uma de suas obras, o escritor português e ganhador do Prêmio Nobel, José Saramago ensina que:

Histórias para crianças devem poder ser contadas com palavras simples, porque as crianças, sendo pequenas,

(65) M. A. Versiani Cunha, *Didática Fundamental na teoria de Piaget*. 1986

(66) W. Benjamin, *Brinquedo e brincadeira*. 1993

sabem poucas palavras e não gostam de usá-las complicadas
(67).

Por fim, novamente VERSIANI CUNHA, nos recorda a teoria de Piaget, que com sua ênfase na iniciativa e atividade do sujeito, impele a adotar uma nova atitude diante da criança:

Dessa forma, quanto mais seja tratada como indivíduo, com algo a oferecer à comunidade na qual se encontra na qualidade de criança, mais útil poderá tornar-se quando adulta; quanto mais se lhe permitir o uso da experiência direta, tanto melhor “aprenderá a aprender”. Assim sendo, tanto mais adaptável se tornará às transformações da vida (68).

(67) José Saramago, *A maior flor do mundo*.1998

(68) M.^a Versiani Cunha, *Didática Fundamental na teoria de Piaget*.1986