

6 - METODOLOGIA UTILIZADA:

A presente pesquisa consiste na análise de formas de entendimento e interatividade do conteúdo de cinco séries de desenhos animados de produção japonesa, veiculados no Brasil, de forma cotidiana nos últimos três anos, tanto em canais de TV abertos, quanto em canais de TV fechados com crianças de idade entre quatro (04) e oito (08) anos. O objetivo principal era reconhecer e identificar o impacto das características dos enredos e personagens no imaginário infantil e talvez em atividades lúdicas tais como diversão, lazer, fantasia, competição, aventuras, contidas nas séries selecionadas e suas possíveis influências na formação moral de crianças.

De acordo com as fases da análise de conteúdo, a pesquisa foi organizada em etapas: pré-análise, exploração do material e interpretação dos resultados obtidos.

A pré-análise constituiu primeiramente em contato com as séries, para conhecer suas histórias, enredos e personagens, sendo que quanto a estes últimos, procuramos compor um perfil psicológico mesmo que tosco.

Em seguida, realizamos um levantamento de dados bibliográficos com base histórica e contemporânea, bem como, materiais repercutidos e informativos das séries, encontrados em livros, jornais, revistas, internet, para que servissem de base para estabelecer o enfoque sobre o assunto.

Após o levantamento de dados, todo o material coletado foi explorado, no intuito de descrever como estas séries representam conceitos de ludicidade e imaginário infantil dentro de seus contextos e como reforçam conceitos morais presentes em nossa herança cultural, enquanto indicam subliminarmente condutas consideradas “certas”.

Durante a análise dos dados, estivemos atentos a três conceitos básicos: Infância, atividade lúdico e imaginário infantil, compreendido na forma abaixo estabelecido:

a) **Infância** – caracterizada como um período da existência humana, uma categoria social que compreende a faixa etária que vai desde o nascimento até a puberdade, quando começa a adolescência, aproximadamente aos doze (12) anos. Mas deste intervalo, interessou-nos a faixa de quatro (04) até aos oito (08) anos.

A condição infantil define a criança como um ser humano em devir, cuja personalidade está em via de formação e que vive num meio social adulto ao qual não está imediatamente adaptada.

A palavra infância às vezes se presta a usos ambíguos, especialmente porque pode e freqüentemente é utilizada para descrever desde criancinhas até meninos e meninas grandes ou mesmo adolescentes.

Ao longo da história, contatamos dois tipos de sentimentos para com a infância, estabelecidos no ocidente entre os séculos XII e XVII. O primeiro é caracterizado pela ingenuidade, gentileza, e graça da criança, tornando-se uma fonte de distração e de relaxamento para o adulto no ambiente familiar. O segundo sentimento surge entre os eclesiásticos e moralistas, que preocupados com a disciplina, recusaram considerar as crianças como brinquedos encantadores. Consideravam-nas frágeis criaturas de Deus, que precisavam ao mesmo tempo de preservação e disciplina. E foi este o entendimento passado para a vida familiar, que também influenciou toda a educação até o século XX em todas as camadas sociais e locais de moradia, tanto nas elites como no povo, em áreas urbanas e rurais.

Relativo a cultura infantil muito se tem questionado sobre a sua validade de fato, pois muitos autores divergem sobre sua existência. Por exemplo, L. A. WOLF diz sobre a questão que:

Nossa organização social é de tal modo adultocêntrica, que nossas reflexões sobre a criança e seu universo cultural correm sempre o risco de

repetindo a organização social, situar a criança em condição passiva face à cultura ⁽⁶⁹⁾.

Prossegue em sua tese, explicando agora como a cultura infantil se realiza:

“...” os diversos elementos do folclore infantil, são elementos da cultura adulta, incorporada à infantil por processo de aceitação e nela mantidos com o decorrer do tempo, os quais são elaboradas, transformando-os assim em algo próprio ⁽⁷⁰⁾.

Assim, o processo de estabelecimento da cultura infantil se realiza naturalmente, a partir da aceitação e incorporação de elementos do mundo adulto pela criança. Entretanto, de outro ponto de vista a representação moderna da criança só pode ser entendida pelo que ela carrega de contraditório e não de natural, ou seja, como diz GIRARDELLO:

Inocente e má, perfeita e imperfeita, dependente e independente. Esta idéia de infância como natural – desprovida de meios para enfrentar o mundo – não justifica a função ideológica de dissimular a sua desigualdade social, enquanto ser à margem do processo de produção. É uma imagem contraditória, refletindo as aspirações e repulsas da própria sociedade ⁽⁷¹⁾.

Neste sentido, a idéia de natureza infantil se contrapõe à idéia de condição infantil, cuja definição é dada por PACHECO, e que acatamos, da seguinte forma:

“...” Não existe uma natureza infantil, mas uma condição de ser criança, socialmente determinada por fatores que vão do biológico ao social, produzindo uma realidade concreta.

(69) L.A.Wolf. "Televisão e criança – Estudos realizados no Brasil (1980/97)". 1998

(70) idem

(71) G. Girardello, "Televisão e imaginação. História da Costa da Lagoa". 1998

A natureza da criança é determinada pela sua idealização, enquanto a condição de criança remete a criança concreta, socialmente determinada em um contexto de classes sociais antagônicas ⁽⁷²⁾.

b) **Atividade Lúdica** – é outro aspecto importante e necessário para conhecer a criança. Etimologicamente, lúdico origina-se das expressões HOMO FABER e HOMO LUDENS, que mostram dois instintos humanos contrários, porém pertencentes a ludicidade: o de fazer e o de desfrutar das coisas, o trabalhar e o brincar.

Mostram o ser humano voltado para si mesmo, o que cria e o que goza da criação, a necessidade e a expressão. Atualmente o *homo faber* é caracterizado como sendo tenso, produtivo e artificial, enquanto o *homo ludeus* é considerado espontâneo e natural. Então, o conceito de lúdico é definido a partir da relação do homem com seus fatores de estímulos tais como diversão, competição, fantasia e aventura.

A diversão ligada ao lazer se caracteriza como atividade de recreação, brincadeira e tempo livre. CAMARGO define essa atividade pelo caráter:

“...” de enfrentamento com aquilo que a vida impõe a cada ser humano, cujas características são, entre outras, a ação que está de acordo com as próprias necessidades, o despertar da iniciativa, a busca de soluções, o desenvolvimento da atividade criadora ⁽⁷³⁾.

Por esse motivo, a forma como, com que e com quem brincamos é muito importante na formação de nossas atitudes no desenvolvimento de habilidades e interpretação da realidade em que vivemos.

(72) E.D.Pacheco. *Õ lúdico no desenvolvimento infantil e na Integração do Eu*.1998

(73) Luis Otávio de Lima Camargo. *“Lúdico – Educação para o lazer”*. S/d.

Os antigos, pessoas idosas, costumam afirmar que criança que brinca torna-se um adulto saudável. Esta crença é um dos conceitos mais aceitos entre profissionais ligados ao desenvolvimento humano. A brincadeira possibilita a criança o prazer de realizar algo, de forma harmônica, e favorece seu equilíbrio emocional, mental e social, pois é através dela que a criança trabalha limites, cooperação, suas capacidades e dificuldades, sua adaptabilidade e principalmente sua capacidade e raciocínio lógico.

A competição é outra motivação que não significa obrigatoriamente a disputa com o outro, mas também comigo mesmo, pois como diz CAMARGO:

“A alegria da criança que, pela primeira vez consegue andar ou sair sozinha de casa, vem da ludicidade que brota da competição com nós mesmos, do desejo de nos superarmos e irmos mais longe”⁽⁷⁴⁾.

A aventura, outra característica do lúdico é igual a descoberta, a revelação de um mistério, de algo novo. Para CAMARGO a experiência lúdica da aventura tem por base a curiosidade, sendo uma forte motivação para o desenvolvimento da inteligência abstrata e da inteligência prática.

A fantasia é a expressão de espontaneidade, o devaneio. O pensamento, liberto de limites, viaja para os mais variados lugares e situações. Na fantasia, ou melhor, através dela nos tornamos temporariamente diferentes. É através da fantasia que a criança aprende a criar desafios.

Assim, para despertar o desenvolvimento da atividade criadora, é fundamental tomarmos como ponto de referência o imaginário infantil.

c) **O imaginário infantil** – a imaginação faz parte da realidade psíquica de todo ser humano, independentemente da idade, porém, mantém relação direta com a infância. É entre sete e doze anos que a imaginação encontra condições

(74) Luis Otávio de Lima Camargo. *“Lúdico – Educação para o lazer”*. S/d.

favoráveis ao florescimento e tem prioridade por estar em seu estado mais intenso, visto que segundo GIRARDELLO, é nesse período que:

As crianças passam a preferir fantasias envolvendo uma transformação de suas identidades, quase sempre assumindo papéis como os de médicos, policiais ou artistas de cinema. Os autores atribuem essa preferência ao fato de nessa idade as crianças já estarem começando a ensaiar o que gostaria de ser quando crescerem ⁽⁷⁵⁾.

Como já vimos anteriormente, no sub capítulo 3.1, WALTER BENJAMIN via a imaginação infantil como tendo características próprias e distintas da imaginação adulta. De fato, muitos são os autores convictos de que a imaginação infantil contém especificidades, destacando-se dentre eles, JEAN PIAGET que caracteriza a mente infantil por uma imaturidade das capacidades cognitivas, na qual a criança toma como referência às sensações previamente experimentadas tentando perpassa-las para a ação imagética mental. Aliás, em ROUSSEAU já havia a crença de que a criança absorve facilmente as imagens por sua afinidade com as sensações e não pelas idéias e raciocínios. E de fato, diferentes linhas pedagógicas comungam da certeza de que essa especificidade apresenta-se na medida em que o maior fascínio da criança pequena parece se perceber o mundo sensorialmente e imita-lo, enquanto ela não tiver ainda o desejo de formar figuras internas.

Considerando a importância do imaginário na vida das crianças podemos atribuir a ele uma necessidade do desenvolvimento intelectual e efetivo. Como etapa fundamental para seu amadurecimento psicológico, estamos defendendo a tese de que as crianças precisam mais de brincadeiras imaginativas do que de informações estritamente factuais. De fato, alguns autores acreditam que a imaginação infantil pode e deve ser educada, já que está ligada a inteligência e às emoções, sendo necessário para tanto desenvolver a idéia de uma pedagogia da

(75) G. Girardello. "Televisão e Imaginação Infantil: Histórias da Costa da Lagoa". 1998

imaginação, onde uma das estratégias seria estimular as crianças a ir além das idéias convencionais.

Segundo BACHELARD, existem vários fatores e condições que podem favorecer o estímulo da imaginação, sendo o ambiente um deles; *o contato com a natureza é um fator positivo para a fantasia da criança, já que ela é uma materialista nata*⁽⁷⁶⁾.

A disponibilidade de tempo, o espaço para a brincadeira imaginativa, o acesso a materiais também são aspectos que propiciam o devaneio infantil. E neste conjunto de fatores externos a presença ativa dos adultos na vida das crianças também se destaca, pois o clima social criado pelas famílias pode influenciar na qualidade da vida imaginária das crianças. Com certeza, sob o ponto de vista da psicologia cognitiva, os adultos podem atuar auxiliando as crianças, por exemplo, a perceber como diferenciar uma forma de arte da outra.

Outra referência que as crianças podem ter também ao trabalhar com as ilusões são as narrativas, pois elas servem de estímulo para sua própria criação subjetiva e assim exercitam o aspecto visual imaginário. As narrativas têm o poder de envolver a criança e é por onde ela se identifica com os personagens e situações. Segundo GIRARDELLO:

Ao longo da infância, as crianças têm o prazer de acompanhar histórias criadas por outros sejam contadas em voz alta, lidas ou assistidas no teatro, no rádio, na televisão e no cinema⁽⁷⁷⁾.

Concluindo sobre a relação entre a criança e o imaginário, PACHECO faz a seguinte citação em seu relato de experiência:

Felizmente até hoje, desenhando, correndo, escondendo-se, a criança cria o seu espaço do faz de

(76) G.Bachelard. *Ã poética do devaneio*. 1960

(77) G.Girardello. *Televisão e imaginação infantil: História da Costa da Lagoa*. 1998

conta, do imaginário e do fantástico. Aliás é através dele que ela materializa os seus desejos compartilhando da vida animal, mudando de tamanho, libertando-se da gravidade e tornando-se até invisível. São nestas idas e vindas, do real para a ficção, que a criança se torna onipotente e comanda o universo, segundo seus desejos⁽⁷⁸⁾.

- Ludicidade e imaginário nas séries de desenhos animados selecionados para estudo nesta pesquisa de campo.

Ao analisar os conceitos de ludicidade e de imaginário infantil representado nas séries Digimon, Pokemon, Dragon Ball Z, Meninas Super Poderosas e Sakura Cards Captors, constatamos que os fatores que estimulam a relação homem que trabalha – *homo faber* e homem que se diverte – *homo ludens*, respectivamente são caracterizados quando os personagens adquirem o senso da responsabilidade da atividade que objetiva o enfrentamento da adversidade e da diversão posterior, no momento da vitória, com a superação do problema.

A brincadeira (forma de diversão) definida como uma forma de enfrentamento contra aquilo que a vida impõe a cada ser humano, representada no despertar da iniciativa, na busca de soluções e no desenvolvimento da atividade, são presenciadas, nas séries, nos momentos em que os personagens “humanos”, estão reunidos para soltar pipas, andar de bicicleta, jogar bola, brincar no parque ou no acampamento. Fazendo *coisas de crianças*. E estes personagens, também utilizam brincadeiras como forma de se livrar do perigo, ou melhor, quando os mesmos enfrentam seus adversários como por exemplo em histórias do Pokémon em que os embates são resolvidos entre os bichinhos em campeonatos realizados em ginásios próprios para este fim.

PACHECO diz que a criança cria seu espaço do faz-de-conta, do imaginário e do fantástico, por meio dos desenhos e das brincadeiras, características que se apresentam nas cenas da série Digimon quando as

(78) E.D.Pacheco. *Ô lúdico no desenvolvimento infantil e na integração do Eu*.1998

crianças montam uma estratégia para salvar alguns monstros capturados pelo Imperador Digimon e mantidos sob domínio através de *engrenagens pretas*. Eles estão dentro de uma espécie de fortaleza e para *descobrir* a passagem secreta, utilizam no computador de Izzy um game que indica o local certo de passagem. Aliás este é o segredo do Digimundo, revelado no episódio nº 19 (Nanamon no labirinto): na realidade é um programa de computador e tudo nele – inclusive as crianças – são informações de computador; esta idéia deixa Tai sentindo-se invulnerável pois seu corpo estaria seguro no mundo verdadeiro. Que sensação maravilhosa de poder tudo! Até que Izzy – reconhecido pelas outras crianças da série como o mais inteligente e que sabe e afirma todo o tempo que tudo tem sempre uma resposta – avisa que qualquer acidente que aconteça no Digimundo afetará o corpo verdadeiro do personagem.

A criança materializa os seus próprios desejos com um certo encantamento diante do que é estranho e novo. Nas séries, esta característica fica demonstrada quando ocorrem os primeiros contatos entre os personagens do *mundo real* e os *fictícios*; pois estes são diferentes e por isto despertam curiosidade e espanto de todos.

Em todas as séries existem ambientes estranhos – compostos por objetivos que de repente podem adquirir vida e vontade próprias – também despertadores da fantasia das crianças pois já que se tratam de situações imaginárias e não reais, podem estimular o pensamento livre e o devaneio.

Através de seus estudos GIRARDELLO garante que a fantasia vai gradualmente se modificando após o dez (10) anos de idade, e afirma que a partir daí as crianças preferem fantasias envolvendo uma transformação das suas identidades, quase sempre assumindo papéis diferentes. Este aspecto pode ser identificado, sobretudo nos personagens da 2ª e 3ª fase de Digimon, bem como da pré-adolescência e adolescência. São personagens que desenvolveram maior maturidade, não acreditando mais como anteriormente em feitiços ou bruxas, nem em soluções mágicas.

A competição, um dos instrumentos que requer prática do controle e da disciplina é outra motivação importante do lúdico, que também não significa necessariamente disputa com outro, mas também consigo mesmo. Ela se apresenta no momento em que há o primeiro contato entre o *mundo real* e o *ficcional*, ou quando um personagem infantil consegue superar os seus próprios limites e vencer a maldade ou a ambição dos adversários, ou qualquer um a quem tenham desafiado com ingenuidade sem ter noção do perigo.

Em todas as séries, nas suas diferentes fases, as crianças do *mundo real* desenvolvem as características do *homo faber*, quando suas responsabilidades são explicitadas nos atos de estudar, fazer lições de casa, assim como as obrigações domésticas de arrumar o quarto e cumprir com os horários de dormir e se alimentar. Mas, eventualmente, ao sentir-se pressionado por algum personagem adulto, qualquer personagem, criança ou adolescente, pode ser visto em plena mentira.

Quando a criança mente, costuma acreditar em si mesma. Ela adota em seu comportamento uma fantasia que lhe seja aceitável. A fantasia torna-se um meio de expressar as coisas que ela tem dificuldades em admitir como realidade.

A utilização da informática, com destaque em Digimon, acaba por desenvolver aspectos educativos quando os procedimentos vão sendo explicados por Izzy no 1º ano da série ou por Yolei – menina gênio da eletrônica no 2º ano da série.

Em quatro das séries analisadas, ocorrem constantes referências a livros e leituras sendo possível considerar a hipótese de que a recorrência deste aspecto gere algum interesse pela leitura nos jovens telespectadores, favorecendo um momento do desenvolvimento intelectual infantil que na escola estará no início da alfabetização (quatro e cinco anos) ou já alfabetizados (seis, sete e oito anos). Inclusive porque cada série lançou seu álbum de figurinhas e as crianças acabam por memorizar a grafia das palavras e nomes de personagens e de lugares, havendo casos deste brinquedo (coleccionar álbuns de figurinha) de fato favorecer o processo de alfabetização.

A música e um pouco de dança estão presentes em todas as etapas das séries, marcando ritmo das cenas, ou comemoração de vitórias, ou momentos de tensão.

Todas as séries trabalham com episódios completos, e a ligação estabelecida de um para outro é feita por um narrador em off. A narrativa é um outro elemento de estímulo ao imaginário infantil. Segundo GIRARDELLO, as crianças acompanham histórias contadas por outros em voz alta, ou através dos meios de comunicação.

MUNIZ SODRÉ falando sobre sua próxima obra a ser publicadas, explica que nela desenvolve uma nova idéia, que é a teoria da comunicação própria, a teoria do bios-mediático:

“Aristóteles fala de três bios, que é forma de vida.

A forma de vida do conhecimento, a forma de vida da política e a forma e vida dos prazeres. A esses três bios, três que organizam a vida humana na cidade, vida humana sociabilizada, eu me dei conta de que existe um quarto bios hoje, trazido pelo mercado, pelo capitalismo transnacional, que é o bios-virtual, ou bios-mediático. Isso significa uma outra esfera da existência, uma outra forma de vida.

“...” vou mostrar como a mídia é feita de moral. A mídia é uma moralidade. Ao contrário do que se pensa, a mídia não é imoral. Pode ser imoral do ponto de vista do conteúdo o território da mídia é um território de ethos, de um território de moralidade. Uma moralidade de comerciante, que surge a partir dos costumes, dos hábitos, que é onde a mídia efetivamente se posiciona⁽⁷⁹⁾.

Na análise dos temas e abordagens desenvolvidas nas séries de desenhos animados com que trabalhamos neste estudo, podemos confirmar o raciocínio do MUNIZ SODRÉ. Em primeiro lugar a criança é capaz de continuar a história de

(79) Muniz Sodré. *A televisão é uma forma de vida*. Revista Famecos, dez/2001.

onde a mesma de fato parou. Na sua imaginação ela vai criando novas situações e atribuindo nome aos personagens que inventa. Aliás, nem mesmo no aspecto dos conteúdos constatamos imoralidade. As respostas das crianças confirmam que reconhecem e assimilam corretamente a eterna dicotomia entre bem e mal e manifestam uma reação absolutamente harmônica com o que identificam ser a expectativa dos adultos: ser bom, agir de forma certa, combater o mau. As falas das crianças vieram reforçar a hipótese de que elas interagem com a TV e elaboram suas representações de acordo com seu universo sócio-cultural. As crianças imprimem sua experiência subjetiva ao conteúdo assistido e constroem mensagens diferentes sobre o mesmo aspecto do enredo ou de um personagem, partindo do seu referencial. E até os seis anos de idade, as condições materiais influenciam pouco na interpretação que elaboram. A partir dos sete anos começam a responder com frases que ouviram adultos dizer. Mas, em todas as idades da faixa selecionada é possível confirmar a contribuição dos desenhos animados na formação de conceitos que se desdobrem em uma conduta socialmente aprovada. É o que veremos a seguir.

6.1 – DADOS TABULADOS, PERCENTUALIZADOS E GRÁFICOS

PÚBLICO ALVO: Crianças entre 04 e 08 anos e respectivos responsáveis.

OBJETIVO DA PESQUISA:- Identificar o sentido da compreensão de crianças de 04 e 08 anos com referência aos personagens de alguns desenhos animados informalmente chamados de japoneses;

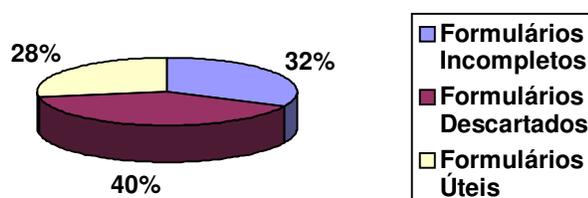
- Identificar o tipo de compreensão que os responsáveis por estas crianças demonstram, com relação aos efeitos que a programação televisiva e particularmente os chamados desenhos animados japoneses provocam no comportamento das mesmas;

- Verificar a existência de evidências, além de simplesmente circunstanciais, sobre a nocividade do desenho animado, destacadamente os japoneses, no estabelecimento de conduta de crianças;

- Elaborar um perfil dos personagens mais “queridos” e da influência que possam exercer, pelas razões que os tornam preferidos.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO E LOCAL: 2ª quinzena de junho de 2000 a 1ª quinzena de dezembro de 2001, na cidade de Campos dos Goytacazes – RJ.

Gráfico 1



Inicialmente foram distribuídos 180 sendo 108 para meninas e 72 meninos. Desta distribuição original; 51 foram devolvidos incompletos e inutilizados para o que se pretendeu investigar; 63 foram ainda descartados por que as crianças não assistiam nenhuma das séries investigadas. Restaram 44 formulários servíveis, sendo o público alvo trabalhado dividido em 15 meninas e 29 meninos e seus pais, respectivamente.

MÉTODO USADO E MARGEM DE ERRO: Pesquisa por amostragem, com aplicação de formulário impresso, distribuído através da escola e de equipe de projeto social voltado para resgate de cidadania. Questões fechadas (sim ou não) e abertas (outra resposta).

Pelo método utilizado, admite-se margem de erro em torno de 5%. Este percentual se refere tanto à manipulação e análise dos dados para tabulação como, também, em função da necessária intermediação de pais ou responsáveis.

6.1.1 - ELABORAÇÃO DA AMOSTRA:

Inicialmente, decidimos trabalhar com dois grupos de crianças cujas realidades sócio-econômicas fossem notadamente distintas.

Assim, solicitamos a colaboração da coordenação geral do Projeto Recreando (PR), desenvolvido em Campos dos Goytacazes – RJ, de iniciativa da Fundação Estadual do Norte Fluminense – FENORTE, cujo objetivo é o resgate de cidadania de crianças com idades variadas na faixa de sete até quatorze anos, oriundas de comunidades instaladas em áreas invadidas (favelas) e bairros de baixa renda. A autorização para que parte destas crianças participasse da pesquisa, resultou na aplicação de noventa questionários, e contou com a atuação de uma assistente social, dois professores de atividades esportivas e dois monitores, todos da própria instituição. Esta estratégia objetivou deixar os entrevistados – crianças e seus responsáveis – o mais relaxados possível, uma vez que estariam lidando com pessoas que já faziam parte do seu cotidiano, ao mesmo tempo em que para um bom cotidiano, ao mesmo tempo em que para um bom resultado na pesquisa, àqueles profissionais poderiam com maior eficiência, identificar a melhor forma de reduzir má compreensão na abrangência das questões. Além disto, das crianças do Projeto Recreando que participaram desta pesquisa de campo, todas de sete ou oito anos, poucas estavam plenamente alfabetizadas e grande parte de seus responsáveis foram também apontados como analfabetos funcionais, o que justificou a necessária participação de membros da equipe do PR.

O segundo grupo de crianças, alunos do terceiro e quarto períodos, dos turnos da manhã e da tarde da Escola Infantil do Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora, apresentaram idades variadas de quatro até sete anos. Esta escola – CENSA – é tradicional no município de Campos dos Goytacazes, considerada como preferencial pela elite econômica da região, oferece cursos do maternal até o terceiro grau, pois é também Centro Universitário. Suas mensalidades são as mais altas praticadas na cidade e oferece desde os primeiros períodos, cursos complementares de língua estrangeira, informática, teatro-dança, ginástica olímpica, bem como todas as demais atividades esportivas

convencionais. Estes cursos complementares são pagos fora das mensalidades, e custavam na época desta pesquisa, em média R\$45.00 – mês. Das crianças que participaram, a maioria expressiva participava de duas atividades complementares e todas participavam de pelo menos uma atividade extracurricular. Para este grupo, os questionários foram distribuídos com auxílio dos professores, após autorização da coordenadora geral, que os colocaram nas pastas dos alunos, dentro de um caderno de recados e avisos que faz parte do material didático de cada aluno e que serve como instrumento de comunicação entre escola e professores com os pais ou responsáveis. Trabalhamos com quatro turmas de vinte e três alunos em média e nenhuma com número superior a vinte e quatro alunos.

Os cento e oitenta formulários distribuídos eram constituídos de dois questionários: o primeiro dirigido aos pais ou responsáveis, investigava as condições sócio-econômicas da família na primeira parte e o grau de informação detida pelos pais com referência aos hábitos e preferências das suas crianças enquanto telespectadoras. Este questionário carregava a informação de que era a pesquisa, quais os seus objetivos, pedia colaboração e solicitava que fosse preenchido sem o auxílio das crianças e por isto mesmo, antes de se dar tratamento ao segundo questionário, quando então, anotaria as respostas das crianças, no caso das mesmas não estarem em condição de alfabetização que as permitisse responder sozinhas.

6.1.2 - PERFIL DOS ENTREVISTADOS:

Com a redução para quarenta e quatro crianças e seus respectivos pais ou responsáveis, nossa pesquisa identificou as seguintes situações.

I - Da criança e suas condições sócio-econômicas:

A - SEXO

MENINAS	34%	15 Crianças
MENINOS	66%	29 Crianças

B - IDADE

04 ANOS	2,28%	01 (uma) Criança
05 ANOS	27,27%	12 (doze) Crianças
06 ANOS	18,18%	08 (oito) Crianças
07 ANOS	25%	11 (onze) Crianças
08 ANOS	08%	12 (doze) Crianças

C - ESCOLARIDADE

PÚBLICA	59%	23 Crianças
----------------	-----	-------------

Sendo:

1ª série do Ensino Fundamental	38%	15 Crianças
2ª série do Ensino Fundamental	21%	08 Crianças

PARTICULAR	41%	21 Crianças
-------------------	-----	-------------

Sendo:

3º Período (PRÉ-ESCOLAR)	10%	05 Crianças
4º Período (PRÉ-ESCOLAR)	31%	16 Crianças

D - NÚMERO DE IRMÃOS

NENHUM IRMÃO	20,5%	09 (nove) Crianças
01 IRMÃO	25%	11 (onze) Crianças
02 IRMÃOS	11%	05 (cinco) Crianças
03 IRMÃOS	20,5%	09 (nove) Crianças
04 OU MAIS IRMÃOS	23%	10 (dez) Crianças

E - IRMÃOS NA MESMA ESCOLA?

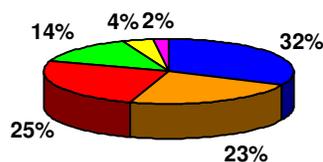
SIM	35%	15 (quinze) Crianças
NÃO	20%	09 (nove) Crianças
EM OUTRA ESCOLA	25%	11 (onze) Crianças

OBS. : 20% das Crianças não tem irmãos.

F - PROFISSÃO DO PAI POR GRAU DE ESCOLARIDADE

1- DESEMPREGADO	32%	14 P/R
2- NÍVEL FUNDAMENTAL	23%	10 P/R
3- NÍVEL MÉDIO	25%	11 P/R
4- NÍVEL SUPERIOR	14%	06 P/R
5- AUTONOMO	04%	02 P/R
6- FALECIDO	02%	01 P/R

Gráfico 2



■ Desempregado	■ Nível Fundamental
■ Nível Médio	■ Nível Superior
■ Autônomo	■ Falecido

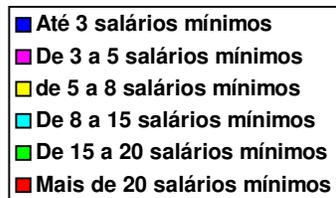
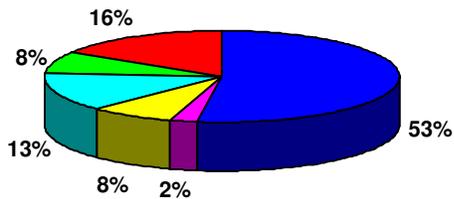
G - PROFISSÃO DA MÃE POR GRAU DE ESCOLARIDADE

1- DO LAR	13,4%	06 M/R
2- NÍVEL FUNDAMENTAL	34,45%	15 M/R
3- NÍVEL MÉDIO	29,5%	13 M/R
4- NÍVEL SUPERIOR	20,45%	09 M/R
5- AUTONOMA	2,2%	01 M/R

H - RENDA FAMILIAR:

1- Até 03 Salários Mínimos	52,3%	23 Crianças
2- mais de 03 e até 05 Salários Mínimos	2,3%	01 Criança
3- mais de 05 e até 08 Salários Mínimos	8,0%	04 Crianças
4- mais de 08 e até 15 Salários Mínimos	13,4 %	05 Crianças
5- mais de 15 e até 20 Salários Mínimos	8,0%	04 Crianças
6- Mais de 20 Salários Mínimos	16,0%	07 Crianças

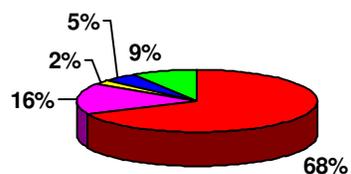
Gráfico 3



I - CÔMODO DA RESIDÊNCIA EM QUE A CRIANÇA ASSISTE TELEVISÃO.

1- SALA	68,2%	30 Crianças
2- QUARTO PESSOAL	16,0%	07 crianças
3- QUARTO DOS PAIS	2,3%	01 Criança
4- SALA DE TV	4,5%	02 Crianças
5- OUTRO CÔMODO	9,0%	04 Crianças

Gráfico 4



J - CRIANÇAS COM AUTORIZAÇÃO PARA USAR A TELEVISÃO

45,5%	20 CRIANÇAS
-------	-------------

L - CRIANÇAS COM AUTORIZAÇÃO PARA USAR CONTROLE REMOTO

79,5%	35 CRIANÇAS
-------	-------------

M - CRIANÇAS QUE POSSUEM VÍDEO-CASSETE EM CASA

56,8%	25 CRIANÇAS
-------	-------------

N - CRIANÇAS QUE POSSUEM DVD EM CASA

29,5%	13 CRIANÇAS
-------	-------------

O - CRIANÇAS QUE BRINCAM COM VÍDEO-GAMES

36,4%	16 CRIANÇAS
-------	-------------

P - CRIANÇAS QUE OPERAM COMPUTADORES

68,2%	30 CRIANÇAS
-------	-------------

Q - CRIANÇAS QUE PRATICAM ATIVIDADE FÍSICA REGULARMENTE

88,6%	39 CRIANÇAS
-------	-------------

R - ATIVIDADES FÍSICAS MAIS PRATICADAS REGULARMENTE.

1- NÃO INFORMOU	2,3%	01 Criança
2- NÃO PRÁTICA ATIVIDADE FÍSICA	9,0%	04 Crianças
3- BALLET	4,5%	02 Crianças
4- FUTEBOL	7,0%	03 Crianças
5- JUDÔ	4,5%	02 Crianças
6- NATAÇÃO	11,4%	05 Crianças
7- NATAÇÃO E JUDÔ	29,5%	13 Crianças
8- NATAÇÃO E GINÁSTICA OLÍMPICA	31,8%	14 Crianças

Gráfico 5



OBS.: 59% das crianças entrevistadas não freqüentam Teatro e 55% não freqüentam Cinema. Ficando as demais, distribuídas na forma que se segue:

S - NÚMERO DE CRIANÇAS QUE GOSTAM DE CINEMA

41%	18 CRIANÇAS
-----	-------------

T - NÚMERO DE CRIANÇAS QUE LEMBRARAM O ÚLTIMO FILME ASSISTIDO

38,6%	17 CRIANÇAS
-------	-------------

U - NÚMERO DE CRIANÇAS QUE FREQUENTAM TEATRO

38,6%	17 CRIANÇAS
-------	-------------

W - NÚMERO DE CRIANÇAS QUE LEMBRAM A ÚLTIMA PEÇA QUE ASSISTIDA

34%	15 CRIANÇAS
-----	-------------

V - NÚMERO DE CRIANÇAS POR FAMILIAR QUE O ACOMPANHA PARA CINEMA E/OU TEATRO

1- OS DOIS PAIS JUNTOS	11,4%	05 Crianças
2- SÓ A MÃE	20,5%	09 Crianças
3- SÓ O PAI	2,3%	01 Criança
4- OUTRO PARENTE	4,5%	02 Crianças
5- PAIS DE COLEGA	2,3%	01 Criança

Y - NÚMERO DE CRIANÇA QUE VIAJAM NAS FÉRIAS, POR ÚLTIMO LOCAL VISITADO POR ACOMPANHANTE:

• VIAJAM COM A FAMÍLIA:

57%	25 CRIANÇAS
-----	-------------

Sendo nos últimos 06 (seis) meses:

Viajam dentro do Município	9,1%	04 Crianças
Viajam dentro do Estado do RJ	31,8%	14 Crianças
Viajam para outro Estado da Região	9,1%	04 Crianças
Viajam para outra Região do País	7%	03 Crianças

Z - NÚMERO DE CRIANÇAS QUE PEDEM PARA OUVIR HISTÓRIAS, QUEM LÊ E COM QUE FREQUÊNCIA:

- 79,5% DAS CRIANÇAS PEDEM PARA OUVIR HISTÓRIAS.

CONTADAS PELA MÃE	34%
CONTADAS PELO PAI	2,3%
CONTADAS PELA IRMÃ	2,3%
CONTADAS PELA AVÓ	6,8%

Além destas 11,4% já lêem sozinhas, enquanto 43,2% ouvem histórias contadas pela “instrutora do projeto”. A frequência varia de: às vezes (9,1%); evoluindo para, pelo menos uma vez por semana (45,4%) seguindo por duas ou três vezes por semana (9,1%) e concluindo com todas as noites (36,4%).

II - DAS PREFERÊNCIAS E ROTINAS DA CRIANÇA COMO TELESPECTADORA, SEGUNDO A VISÃO DOS PAIS SOBRE O PROCESSO.

A) ORDEM DE PREFERÊNCIA DE ASSISTÊNCIA DOS DESENHOS INVESTIGADOS (DO MAIS PARA O MENOS ASSISTIDO POR CADA CRIANÇA).

DRAGON BALL Z	41% das indicações para mais assistido
POKEMON	32% das indicações para 2º mais assistido
DIGIMON	25% das indicações para 3º mais assistido
MENINAS SUPER PODEROSAS	34% das indicações para 4º mais assistido
SAKURA CARDS CAPTORS	19% das indicações para 5º mais assistido

OBS.: 16% das crianças não assistem Pokemon;

14% das crianças não assistem Digimon nem Dragon Ball Z;

09% das crianças não assistem Meninas Super Poderosas;

07% das crianças não assistem Sakura Cards Captors.

B) PERSONAGEM FAVORITO POR DESENHO ANIMADO E NÚMERO DE CRIANÇAS QUE NÃO INFORMOU PREFERÊNCIA NOS MESMOS DESENHOS.

- TAI do DIGIMON recebeu 29,5% das indicações, onde 36,4% das crianças não indicaram nenhuma preferência e outros 34,1% escolheram oito personagens diferentes;

- PIKACHU do POKEMON recebeu 55% das indicações, onde 11% das crianças não indicaram nenhuma preferência e as demais escolhas não ultrapassaram individualmente dez por cento do percentual restante;

- GOKU de DRAGON BALL Z também recebeu 50% das indicações, enquanto 18% não informou preferência;

- Entre as MENINAS SUPER PODEROSAS, LINDINHA com 29,5% das indicações foi a vencedora, mas o seriado não recebeu qualquer indicação de 34% dos pais.

- SAKURA recebeu o maior número de indicações no desenho animado de mesmo nome, 68% dos pais a escolheram como preferida no SAKURA CARDS CAPTORS, enquanto apenas 15% dos pais não apontaram nenhuma personagem neste desenho.

C) RAZÕES DAS PREFERÊNCIAS SEGUNDO OS PAIS:

1- Não sabe por que	27,3%	12 Pais
2- São engraçados, bonitos e protegem as pessoas	32%	14 Pais
3- Das lutas, dos super poderes e da vitalidade	27,3%	12 Pais
4- Tem liderança, são fortes e bons e sempre vencem	11,4%	05 Pais
5- Pelas cores dos personagens	2%	01 Pai

D) PERSONAGENS POR DESENHO ANIMADO MAIS DESTACADOS SEGUNDO OS PAIS.

DIGIMON	Imperador Digimon	02 indicações	4,5%
POKEMON	Equipe Rocket	02 indicações	4,5%
DRAGON BALL Z	Mandinboll	06 indicações	14%
MENINAS SUPER PODEROSAS	Docinho	06 indicações	14%
SAKURA CARDS CAPTORS	Sakura	02 indicações	19%
NÃO SABE DIZER	-	11 indicações	25%
O FILHO GOSTA DE TODOS	-	01 indicação	2%

E) POR QUÊ? (OS PAIS SABERIAM POR QUÊ?)

NÃO SABE DIZER	41%	18 Pais
POR QUE FAZEM O MAL	32%	14 Pais
POR QUE SÃO FEIOS E MAUS	7%	03 Pais
POR QUE SÃO VIOLENTOS	7%	03 Pais
POR QUE SÃO CHATOS	9%	04 Pais
POR QUE SÃO BOBOS	2%	01 Pai
POR QUE GOSTA DE TODOS	2%	01 Pai

* UMA ÚNICA MÃE FAZ ESTA AFIRMAÇÃO.

F) OPINIÃO DOS PAIS SOBRE O ENTENDIMENTO DOS FILHOS COM RELAÇÃO AO CONCEITO DE MORTE NOS DESENHOS ANIMADOS.

Não sabe dizer/ Não informou	57%	25 Pais
Criança indiferente porque sabe que não é de verdade, que é só "Teatrinho"	16%	07 Pais
Quando o vilão morre fica satisfeito, diz que é justiça	14%	06 Pais
Comove-se com qualquer morte	7%	03 Pais
Filho nunca comentou a respeito deste assunto	2%	01 Pai
Fica revoltado quando é um personagem do bem	2%	01 Pai
Acha que é verdade e fica triste	2%	01 Pai

G) OPINIÃO DOS PAIS SOBRE A POSSIBILIDADE DOS TRATOS ENTRE OS PERSONAGENS DOS DESENHOS ANIMADOS PODEREM GERAR SOFRIMENTO EM SEUS FILHOS:

Não provocam nenhum tipo de sofrimento	32%	14 Pais
Não sabe dizer se isto acontece com o filho	30%	13 Pais
Sim, mas não sabe dizer qual	11%	05 Pais
Não informou nada sobre o assunto	7%	03 Pais
Acha que sente dor	7%	03 Pais
Acha que fica ansioso	5%	02 Pais
Acha que fica agressivo	2%	01 Pai
Acha que sente dúvidas entre o bem e o mal	2%	01 Pai
Acha que fica alegre por que o bem vence	2%	01 Pai
Acha que fica com raiva quando o mal está ganhando	2%	01 Pai

H) RESPOSTA DOS PAIS QUANDO SOLICITADOS A EXEMPLIFICAR:

Lembraram e deram um exemplo	9%	04 Pais
Não lembraram e não deram nenhum exemplo	11%	05 Pais
Não acreditam que os desenhos provoquem sofrimento e não deram exemplo	32%	14 Pais
Não informaram	48%	21 Pais

I) QUANTIDADE MÉDIA, DE HORAS-DIA, QUE A CRIANÇA ASSISTE TELEVISÃO.

MENOS DE UMA HORA	5%	02 Crianças
UMA HORA	2%	01 Criança
DUAS HORAS	7%	03 Crianças
TRÊS HORAS	20%	09 Crianças
QUATRO HORAS	37%	16 Crianças
CINCO HORAS	9%	04 Crianças
SEIS HORAS	20%	09 Crianças

J) QUANTIDADE MÉDIA, DE HORAS-DIA, QUE A CRIANÇA ASSISTE DESENHO ANIMADO.

MENOS DE UMA HORA	7%	03 Crianças
UMA HORA	7%	03 Crianças
DUAS HORAS	14%	06 Crianças
TRÊS HORAS	29%	13 Crianças
QUATRO HORAS	7%	03 Crianças
CINCO HORAS	16%	07 Crianças
SEIS HORAS	20%	09 Crianças

L) OPINIÃO DOS PAIS SOBRE POSSIBILIDADE DE AUMENTO DE AGRESSIVIDADE POR PARTE DOS FILHOS APÓS ASSISTIREM DESENHOS ANIMADOS CHAMADOS “JAPONESES”.

Percebem aumento de agressividade	34%	15 Pais
Não percebem nenhum aumento de agressividade	66%	29 Pais

M) ESPAÇO DAS OPINIÕES DOS PAIS:

- 1- “Não tenho nada contra, afinal a criança aprende sua auto-defesa contra o mal”.
- 2- “Depende do desenho que ele assiste, na maioria das vezes é a vontade de lutar”.
- 3- “Os desenhos que ele assiste influenciam sua conduta, apenas o diverte, e por poucos instantes, pois ele não os assiste por longo tempo”.
- 4- “Acho que meu filho prefere vídeo-game de futebol aos desenhos animados”.
- 5- “Meus filhos tem uma relação muito mediada com os desenhos visto que estou sempre por perto nesses momentos. Porém, sinto o quanto são nocivos as suas representações de mundo e das relações que estabelecem uns e outros. Medidas são necessárias, não sei quais”.
- 6- “Eu incentivo muito meus filhos a assistirem desenhos animados sim, pois hoje a televisão só trás sexo, droga, violência, nudez, etc. Não que eles não possam

ver essas coisas, mas, tudo há o seu momento certo. Incentivo os desenhos bons pois também há aqueles ruins, mas como nem sempre estamos em casa para vigiar, normalmente eles assistem os violentos também, mas procuro conversar com eles”.

7- “Tentam imita-los”.

8- “Os desenhos animados não influenciam muito no comportamento da minha filha”.

9- “Na verdade ela não gosta mais muito destes filmes. No momento está curtindo muito o Sítio do Pica-pau Amarelo”.

10- “A maioria destes desenhos enfatiza a luta, a competição, a vitória com as próprias mãos. Acho que isso deturpa a visão do mundo das dificuldades pela criança que imagina que o mais forte fisicamente sempre pode ser o melhor”.

11- “Acho que os pais são fundamentais na organização da programação do lazer de seu filho”.

12- “Monique gosta de desenhos com meninas e talvez por ser menina não gosta dos desenhos mais violentos”.

13- “A minha opinião é que os pais deveriam conversar com as crianças sobre o que elas estão assistindo. Foi isso que eu fiz, e ela hoje em dia mudou a sua concepção a respeito de desenhos como Digimon, Pokemon, etc”.

14- “Ela parece não se influenciar na parte de comportamento e ações, mas sim na parte de adesivos, figurinhas e bonecos de personagens animados”.

15- “Ele gosta de qualquer tipo de desenho, curte todos com a mesma intensidade. No “anime” o que o atrai são golpes de luta, daí o motivo de estar no judô. Mesmo com tantas lutas e guerras dos “anime” não é uma criança agressiva”.

16- “Eu acho o comportamento do meu filho normal de uma criança de 6 anos, adora brincar com os bonecos provocando uma luta entre eles. É uma criança dócil”.

17- “Andressa não é agressiva. Mesmo quando assiste desenhos “japoneses”.

18- “Muitas vezes quando acaba assistir, fica aplicando golpes e fala como os personagens”.

19- “Não vejo problemas com desenhos. Toda criança gosta. Me assusta o excesso de cor e brilho. Os Digimons são ternos e creio que passam muito bem os conceitos, de bem e mal. Porém a imagem de que tudo tem um afinal feliz, não condiz com o mundo real. Mas ela é apenas uma menina e tem mesmo é que sonhar e brincar muito”.

NÃO EMITIRAM OPINIÃO: 23.

6.2 - INTERPRETAÇÃO DAS OPINIÕES E PERCEPÇÕES DE PAIS OU RESPONSÁVEIS SOBRE AS SÉRIES DE DESENHOS ANIMADOS: DIGIMON/ POKEMON/ DRAGON BALL Z/ MENINAS SUPER PODEROSAS/ SAKURA CARDS CAPTORS.

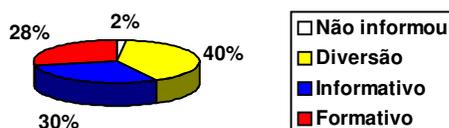
Podemos perceber inicialmente, a preocupação dos pais com a educação de seus filhos, demonstrada não apenas entre os pais de maior grau de instrução, decorrente da própria educação que receberam, mas também entre aqueles de baixa escolaridade. Ambos os segmentos evidenciaram preocupação de não repetir integralmente os modelos que usufruíram, de características mais repressivos, e manifestaram intenção de oferecer aos filhos um experiência mais liberal. Entretanto, reconhecem a competitividade que regula as relações sociais nos tempos que correm, apesar de não apontarem nenhuma questão ética relevante.

Reconhecem também a importância da TV na difusão de informações e a este aspecto considerado positivo, contrapõem pesados o estímulo ao consumo que a TV também favorece, tornando motivo de constante conflito entre eles e seus filhos as pressões que sofrem para adquirir os milhares de produtos que passaram a fazer parte do imaginário infantil, como objetos que uma vez possuídos fazem as crianças se tornarem mais destacados entre os colegas. Manifestam grande preocupação com esta vontade/ desejo de ter sempre mais.

Como pais e responsáveis por crianças ainda muito pequenas, já estão preocupados com as contradições que se estabelecem entre a ordem praticada na família e aquilo que a TV transmite como um fazer rotineiro, normal e que acaba gerando confusão no entendimento das crianças. Além disso, existe a percepção de que os papéis familiares vem sofrendo mudanças muito rápidas; que as crianças passaram a ter mais direitos, que elas (na maior parte das famílias entrevistadas) freqüentemente estão a par de notícias antes dos pais e por conseguinte, recebem influências em sua formação, por vezes, opostas ao que a família acharia aceitável.

Nesta perspectiva, a televisão surge como o principal instrumento de informação e para muitos, formativo, mas a maioria confirma-lhe a posição de mais importante forma de entretenimento, por conta do seu custo. Mesmo as famílias que dispõem de televisão partilham desta opinião.

Gráfico 6



Observamos, entretanto, que as considerações enunciadas pelos pais em suas respostas abertas, não encontram ressonância na forma do preenchimento

dos demais quesitos dos formulários, posto terem sido freqüentes altos percentuais de escolha da alternativa “não sei” bem como a estratégia de deixar em branco o item. Como se tratava da parte de respostas dos adultos, consideramos que alguns pais possam ter ficado constrangidos de não saber algo tão básico, do tipo personagem preferido de filho por desenho animado, que tenham preferido não responder. Assim, tanto o “não sei” quanto a resposta não dada foram computados juntos, como no caso do terceiro item da Segunda parte do questionário, quando perguntamos se saberiam a razão de serem os preferidos de seus filhos os personagens indicados na pergunta anterior: 27% não sabem/ não informaram; 18% dos pais dizem, ser por que são engraçados e bonitos e protegem as pessoas, mas esta escolha de palavras parece apontar para o procedimento de antes ter perguntado a resposta certa para o filho; 15% dá uma resposta mais adulta, super poderes e vitalidade, esta última não freqüente o vocabulário de crianças na faixa etária que selecionamos para este estudo. Outra razão que nos permite apontar contradição entre preocupação com os efeitos da televisão sobre as crianças e atenção sobre o que de fato as crianças estão assistindo, foi o fato de que, ao contrário dos filhos, na maioria dos casos alfabéticos porém ainda não alfabetizados mas sabendo reconhecer graficamente o nome dos personagens, os pais escreveram errado diversos nomes de personagens e de maneira recorrente o que nos permitiu concluir que sabiam, mas não de forma cuidadosa, sabiam um pouco sobre a preferência filial, ou recordaram o adesivo, o álbum de figurinhas, a fivelinha de cabelo, a fantasia de carnaval, o caderno de capa assim-assado, ou o chaveiro, camiseta ou qualquer outro objeto de desejo recente do filho; Nesta linha, TRUNKS virou Tuenkes, MAJIN-BOO tornou-se Madinboll (mas este é difícil mesmo) GOHAN escreve-se Gorã e uma técnica de arte marcial denominada KAMEHAMEHA virou Camisa Má. Quando precisaram informar sobre a razão de escolha de determinados personagens apontados como “os mais detestados” o índice de respostas paternas do tipo “não sei – não informou” atingiu o percentual de 41%; sobre a reação dos filhos frente a idéia de morte de algum personagem no desenhos que assiste, o índice chega aos 56,8%, sobre perceber algum tipo de sofrimento, na criança, causado por alguma situação ocorrida no desenho, encontramos 36% dos pais respondendo “não sei – não informou”.

Ainda na mesma linha de reação, solicitados a explicar situações que comprovasse este sofrimento, 11% não conseguiram lembrar e 48% não respondeu, totalizando 69% dos pais ou responsáveis.

Concluimos que existe um entendimento ambíguo com relação a televisão e a influência que exerce sobre as crianças, na medida em que os pais partilham, no genérico, das correntes de opinião que defendem teses de que televisão ajuda e atrapalha, televisão estimula a agressividade, desenhos animados são violentos, desenhos japoneses são muito mais violentos, mas, no particular, respondendo ao questionário, demonstram o grau de desinformação já abordada acima. Além disto, excluída a questão do limite de horas assistindo televisão por dia, não há qualquer tipo de controle sobre a audiência televisiva, pois segundo os dados 79,5% das crianças operam o controle remoto, autorizadas pelos pais.

Observamos que os pais estão cientes de que há um entendimento no ar, que tenta fazer crer (com sucesso, segundo constatamos) que cenas de violência na televisão, acabarão motivando a produção de atos violentos na sociedade. Cientes disto, mas meio desatentos ao resto do cenário, acabaram por acreditar que esta seria uma equação automática: o discurso do meio de comunicação é de violência, o telespectador irá se identificar com ele (sic) e ato contínuo, sairá por aí praticando ações semelhantes. Mas a impressão que restou, foi de que os pais pensam que esta é uma possibilidade nos filhos dos outros. Os pais de crianças da escola particular e os pais de crianças das escolas públicas, que colaboraram com este estudo, talvez por terem crianças ainda muito pequenas, não trabalham com dados concretos, referentes aos seus filhos. O máximo que capturamos foi o reconhecimento, de pais da comunidade da área invadida que é atendida pelo Projeto Recreando, participe deste estudo, de que a televisão auxilia a não deixar o filho ir para a rua por que “tem o tráfico de as drogas e estão começando cada vez mais cedo”.

Solicitamos a emitir opinião sobre os efeitos da TV sobre seus filhos, 48% dos pais manifestaram-se, destes uma mãe diz sentir o quanto são nocivas as suas representações do mundo e que sabe que medidas são necessárias, mas não sabe quais; outra acha que as idéias de que a força sempre vence é ruim

para criança, mas este entendimento demonstra que ela entendeu menos do que as crianças o enredo dos desenhos, pois parou no aparente e deu-se por satisfeita; a grande maioria entretanto não está em pânico. Aliás não está mesmo pois os outros pais sequer emitirão opinião, ou seja, 52% deixaram em branco esta resposta.

6.3 - INTERPRETAÇÃO DAS MANIFESTAÇÕES DO PÚBLICO INFANTIL, ALVO DESTE ESTUDO:

A primeira constatação foi resultante do fato de que as crianças alfabéticas apresentaram *respostas* mais ordenadas do que as crianças já alfabetizadas. Isto foi considerado como conseqüência do fato dos pais e responsáveis pelas primeiras, por atuarem na intermediação e preenchimento dos formulários, acabaram acrescentando uma dose de *tradução* às respostas originais; por outro lado, as crianças já em condição de ler e escrever, provavelmente ficaram mais livres para responder. Entretanto, não acreditamos que tenham ocorrido adulterações intencionais na primeira situação, mas acreditamos que as crianças de sete e oito anos, que responderam sozinhas, em alguns itens o fizeram utilizando frases ouvidas de adultos que compõem seu cotidiano. Nesta possibilidade trabalhamos com identificação da escolha de termos que não fazem parte do cotidiano de crianças destas idades e que foram utilizadas, principalmente quando cabia dar uma opinião; observamos também que por volta desta idade (sete/oito anos) as respostas apresentam com maior clareza, mesmo que de forma rudimentar, a dicotomia bom x mau, certo x errado, com o reconhecimento do que seria a expectativa da família, da professora, do amigo.

Outra constatação, de certo modo surpreendente, foi o fato de crianças de quatro, cinco e seis anos, referenciadas por condições socio-econômicas distintas, não terem apresentado diferenças significativas em suas respostas e porquês. A pré-noção que utilizávamos reconhecia a existência de características individuais, *além de sociais e ambientais*, que concorressem para moldar a personalidade ou definir comportamentos, sobretudo na qualidade dos relacionamentos humanos. Nossa pesquisa não corroborou esta tese, pelo menos

não em relação ao sentido atribuído por crianças de quatro a seis anos. Da escola de elite, de residências confortáveis, de condições absolutamente protegidas de adversidades (ou o que seja possível considerar isto hoje em dia), e da escola pública, de moradia em favela, de condições absolutamente expostas aos mais variados tipos de adversidade (tráfico de drogas, desemprego, agressão sexual e violência familiar), as crianças escolheram os mesmos personagens para amar e os mesmos para detestar, e pelas mesmas razões.

Há um mecanismo psíquico – conhecido pelos psicanalistas como mecanismo de identificação – que pode ser de grande utilidade para o entendimento da importância da qualidade dos relacionamentos dos adultos com as crianças, bem como de todo o ambiente que serve de cenário para os relacionamentos entre os pais e a criança que se encontra em fase de desenvolvimento. O processo de identificação corresponde às experiências infantis que proporcionarão a matéria-prima para a construção do indivíduo adulto. Os êxitos e as falhas no desenvolvimento da criança estão na origem do caráter adulto. Assim, dependendo de quais estímulos a criança recebeu, combinados com suas condições genéticas, o resultado será um adulto qualitativamente mais saudável ou não. Com esta premissa, atribuímos previamente à televisão um papel de destaque, uma vez que a exposição de crianças aos estímulos e à influência dos meios de comunicação, especialmente os eletrônicos, produzem modelos de adultos – pais, professores e outros *heróis* – com os quais a criança se identifica e que poderiam impactar seu psiquismo. Nesta equação, erramos ao atribuir peso acima do necessário ou devido ao ambiente material e economicamente constituído para desfrute das crianças que participam deste estudo estivessem na faixa de quatro até seis anos.

A seguir, constatamos que 43% das crianças passam quantidades de tempo diário em contato com a televisão, iguais ou maiores do que as quantidades de tempo diário com os pais ou professores. Isto só confirma a realidade de que pela estrutura do mundo moderno, a criança passa muito mais tempo na companhia de personagens da televisão do que com a família ou na escola; segundo inúmeros artigos científicos ou não, milhões de crianças, em todo o mundo, substituem a ausência familiar e compensam a solidão pela companhia

de uma tela colorida, ágil, múltipla, presente, disponível. Os modelos de identificação acabam surgindo desse conjunto de influências. Suponhamos que quanto menor a criança mais influência sofreria e mais suscetível seria de encontrar um herói nefasto, violento ou mau caráter, para seguir como modelo, considerando os exemplos de desrespeito às normas ou regras, romper limites impostos pelo coletivo, iria parecer atraente para crianças, numa etapa de suas vidas em que estão ainda tateando no aprendizado de milhares de regras adultas. Seguir normas é difícil e cansativo, principalmente quando sua única ferramenta é o próprio corpo, e a forma pela qual este vai ordenando informações exige tempo para comparar experiências, classificá-las, memorizá-las e aprender com elas. Observamos que 100% das crianças deste estudo escolheram personagens *do bem*. GOKU, de Dragon Ball Z, sozinho capturou 36% das indicações; quem é ele?! Um extraterrestre anão, pertencente a uma raça de comerciantes que esteriliza planetas para revenda. Para isto ele veio para a Terra: eliminar a humanidade e vender o planeta; quando chegou, bateu com a cabeça numa pedra e esqueceu sua tarefa, tornando-se guardião do bem, casou com uma humana brava chamada Chi-Chi e antes de *morrer* teve dois filhos, GOHAN e GOTEN, que acabam por se tornar mais poderosos que o pai (ANEXO I-RESENHA DE EPISÓDIOS). As crianças sabem toda a saga, que aliás é a mais elaborada dentre as séries estudadas. As crianças não estranham nem rejeitam GOKU não o discriminam por sua tarefa original ter sido eliminar a humanidade, não se surpreendem dele morrer e reviver várias vezes. Há muita magia no enredo, há compromisso e tarefas. A tarefa é reunir as Dragon Balls, todas as sete reunidas obrigam a entidade suprema (analogia a Deus, talvez) a realizar um desejo, o compromisso. O dragão é provavelmente a criatura mágica mais conhecida e o maior desafio que um herói pode encontrar pela frente, nas histórias antigas *quem mata um dragão vira rei*. Por isso foi o símbolo escolhido de tantos soberanos reais ou imaginários, com o legendário Artur, de sobrenome Pedragon, que pode ser traduzido como cabeça do dragão ou líder dragão. As crianças não devem saber disso, como também a grande maioria deve ignorar que no Novo Testamento, Deus ameaça transformar Jerusalém em ruínas e num covil de dragões. Mas achamos que este saber, se acontecer, não vai reduzir a atração. Descobrimos que adolescentes em geral, meninos e rapazes de idade até dezesseis anos, sabem de cor todas as histórias das diversas sagas nas três

diferentes etapas da série (Dragon Ball / Dragon Ball Z / Dragon Ball GT), ou seja, não atrai só criancinhas.

O segundo mais votado foi PIKACHU! Do desenho Pokemón, é um roedor, de mais ou menos quarenta centímetros de altura, seis quilogramas de peso, pele amarela, mistura de esquilo e rato, cujo poder é ficar com a bochechas ruborizadas, piscando raios de luz, que é o sinal de que vai emitir o raio do trovão. Descrito como calado, tímido, esperto, persistente, puro e forte, e muito leal ao seu arquétipo cultural japonês que remonta à honra do Bushidô, aos samurais leais aos senhores feudais, aos Daymios ou mesmo aos funcionários exemplares das multinacionais nipônicas. Acreditamos que as crianças não fazem estas conexões. E não importa; para elas, Pikachu é o fofo que vence todas as competições para seu treinador, Ash, que por sua vez ama e cuida de seus pokémons.

Quando a pergunta exigia a indicação do personagem mais querido de todos, entre as quatro primeiras indicações e três empates aparecem três personagens de Dragon Ball Z, um de Pokémon, um de Sakura Card Captors e duas de Meninas Super Poderosas. Da série Digimon, só há indicação quando se solicita o mais querido por série em separado. A diferença desta série para as demais é a dose de magia, que nela é menor. Digimon tem uma temática sofisticada mesmo para o âmbito de alta tecnologia. Tudo é dado, informação codificada e transportada para o digimundo, um mundo virtual. É também nesta série que as crianças são mais *normais*. Estudam, comem, levam bronca dos pais, sofrem com os pais separados, têm ciúme de irmão ou de amigo, ficam sem dinheiro, sem nota na escola, gostam de alguém de forma especial e precisam resolver problemas para superar adversários. A *mágica* é de outra natureza, é informação transformada em conhecimento, é ciência. Observamos que as crianças que preferiram Digimon também gostam muito de videogames e se relacionam bem com computadores. Acreditamos que acha conexão e não apenas coincidência neste aspecto. Consideramos que isto pode ser compreendido como mais uma indicação de importância social da televisão. Acreditamos mesmo que ela deva ser tratada com a mesma preocupação que atribuímos à uma vida familiar saudável e à escolar eficaz. Uns e outros têm

influência marcante no desenvolvimento do indivíduo e são portanto, decisivos na conformação da sociedade como um todo, no futuro. Influenciando comportamentos, formando hábitos, transformando informação em conhecimento, promovendo interações sutis repetitivas patrocinadas por programas de televisão, sua influência – positiva ou negativa – tem se tornado tão decisiva quanto fatos – saudáveis ou maléficos – da vida real.

Os pais e responsáveis não praticam a censura. Ao menos não pelas respostas que deram ao formulário; 68% das crianças acham que os pais gostam que elas assistam desenhos animados, sendo que deste total: 19% responde que *é para não ficar brincando na rua*; 14% disse que *a mãe sabe que ela (a criança) gosta muito*; 11% acreditam que os pais pensam que *enquanto estiver vendo desenho não brigará com os irmãos*; e 18% dividiu-se ao meio entre a informação de que acreditam que os pais pensam que *estarão aprendendo mais e não atrapalhando eles*, enquanto a outra metade diz que *assim fica quietinho*. Não seria nem razoável nem inteligente pregar a censura ou qualquer medida que tenha essa conotação, segundo algumas opiniões dos pais. Acreditamos diferente. Crianças muito pequenas precisam e gostam de orientação e limite. É menos assustador. O contrário parece desinteresse e pode ser entendido como desamor, indiferença, rejeição. Além disso, as famílias e a sociedade têm direito de exigir sistemas de controle que evitem distorções de conteúdo e inadequações nos horários de transmissão. Acreditamos que ao informar que seus filhos têm autonomia para usar a televisão e o controle remoto, os pais tenham querido demonstrar conforto tecnológico dentro de casa, pois o percentual de 45,5% desta atribuída autonomia infantil para não se harmonizar com os percentuais de horas de televisão assistida por dia (nenhuma das composições fecha matemática e/ou estatisticamente). Isso sem mencionar que segundo os pais 79,5% das crianças usam controle remoto. De fato, este recurso tecnológico merecia uma reflexão: condição para interatividade da criança com a TV, favorece alguns equívocos comportamentais, como por exemplo a disputa para ver quem terá o poder de decidir o que todos vão ver. Entre crianças é objeto de disputa e causa de brigas. É também a via que obrigará o desenvolvimento de uma argucidade necessária para preencher os espaços vazios gerados pela navegação entre os canais de televisão. Além disso, enquanto pedagogos, comunicólogos, psicanalistas,

padres, pastores e o *zé das couves* têm algum protesto ou alerta ou ambos para fazer sobre o que é de qualidade e o que a mídia oferece, observamos a necessidade de investigar que leitura o público está fazendo. Para nós, foi revelador verificar que há uma complexidade maior de elementos entre o que foi proferido pelo discurso da mídia e o que foi assimilado pelo público. Um público de vocabulário reduzido, de relativa dificuldade em descrever sentidos, sentimentos, vontades, deveria estar mais vulnerável àquela questão da mensagem, deveria *engoli-la* tal qual viesse transmitida. Não foi o que observamos. O próprio estágio de desenvolvimento das crianças funciona como uma proteção. Dos pais que informaram não perceber nenhum aumento de agressividade nos filhos, após estes terem assistido a desenhos animados – foram 29, equivalente a 66% da amostra –, 21 justificaram sua posição, enquanto apenas dois pais entre os que afirmam perceber aumento de agressividade nos filhos justificaram sua opinião. O próprio aspecto da violência, da intensidade de cenas de violência – na TV como um todo e particularmente nos desenhos animados – servindo, segundo o discurso comumente aceito como motivação para o desencadeamento de atos violentos na sociedade na nossa opinião é falso, causado por desconhecimento. Não ocorre uma relação de causa e efeito tão simples assim: olhamos o discurso de violência e de perversidade e acreditamos, apressadamente, que o telespectador se identificará com estes valores, ou ausência de valores e sairá por aí cometendo atos semelhantes! Não é assim! O fenômeno é mais complexo. É preciso saber diferenciar a capacidade mobilizatória da televisão – que de fato é muito grande e deve direcionar-se para o interesse da sociedade –, da capacidade manipulatória – que muitos supõem ser onipotente sobre comportamentos e mentes. Assim, não acreditamos que uma criança que brinca com revólver de brinquedo esteja sendo treinada para usar na vida adulta uma arma de verdade. Ao contrário, ela está elaborando impulsos e fantasias violentos que são próprios da infância e que se forem bem elaborados, não atacam a traição na maturidade. Precisa ser feito ludicamente na infância para não vir a ser feito de verdade na vida adulta. MUNIZ SODRÉ diz que *na realidade virtual o imaginário se substancializa. Você entra nele, você vive ele. O que está em questão aí é exatamente a indistinção entre o real e o imaginário.* Aceitamos a tese como verdadeira, para chamar atenção para o fato de que a mensagem da televisão não é ingerida tal qual é transmitida. Há um

cenário que determina em cada casa, o modo como é assistida, como é interpretada e como terá seu discurso reelaborado pelo telespectador. Além disso, quando o público é formado por sujeitos – na forma conceitual estabelecida no capítulo 2 deste estudo –, estes são diferentes, portadores de histórias pessoais diferentes, com determinada inserção social e estes fatores desenvolvem decodificadores de mensagens sempre diferentes, especialmente entre distintas culturas nacionais ou étnicas. De acordo com o que observamos, nas respostas das crianças ao item que perguntou porque razão queria ser tal personagem, confirma-se a relação apontada pelo professor MUNIZ, ao mesmo tempo em que variações do mesmo tema são indícios de prioridades diferentes para cada criança. Apesar disto, todas as respostas, de uma forma ou de outra acusam a presença da referência de moralidade e indícios da ideologia predominante na sociedade: *ser o mais forte, invencível e só fazer o bem, legalzinho e esperto*. Interessante também foi a resposta de uma única criança, menina de seis anos, aluna de escola pública: *nenhum, eu gosto de ser eu*. Em uma única criança, 2% da amostra, vimos o padrão ser rompido, o que não é significativo para nosso estudo, mas ajuda a confirmar a regra.

Inúmeros outros aspectos podem ainda ser explorados, porém optamos por dirigir e centrar nosso estudo nos objetivos previamente estabelecidos. Para tal, destacamos os itens que acreditamos poder apontar como corroboradores de nossas hipóteses. Entretanto, uma impressão tornou-se muito intensa, preocupando-nos a ponto de merecer espaço próprio. É o que segue.

6.4- UMA IMPRESSÃO SOBRE A PERCEPÇÃO DO CONCEITO DE MORTE:

As crianças compreendem a diferença entre mundo real e televisão. Na pergunta sobre as cenas que mais gostam, usaram diferentes maneiras para responder que eram aquelas em que o bem vencia o mal, nas que ocorriam lutas bem perigosas, ou onde havia magia. Totalizando 71% das crianças, e mesmo sobre as demais opções não apontam nada que contradiga seus pais quando estes afirmam que não há traço de agressividade, diferente do normal em seus filhos. Em seguida, perguntamos o que deveria acontecer com o personagem

mau; 52% das crianças responderam em uma única palavra: *morrer*; 7% declararam que deveria *se machucar muito, muito mesmo*; e outros 7% acham que uma boa punição seria *sair do desenho, sair da televisão*. Na questão seguinte, 50% das crianças dizem que personagem *não pode morrer de verdade, só de brincadeira, que vida real é diferente de desenho, que é tudo mentira e no outro desenho ele volta, só pode morrer de mentirinha, é só uma filmagem* e outras respostas na mesma linha. Isto nos pareceu bem adequado até nos preocuparmos com a familiarização do termo morte. Acreditamos nas hipóteses elaboradas no início deste estudo, e temos ciência de que a influência do desenho animado, exercida através de personagens heróis, que superam seus temores, enfrentam adversidades e superam problemas se é positiva no apontamento de condutas socialmente aceitáveis e nesta perspectiva, moralmente corretas, por um lado, também carregam em si o contra-ponto: as crianças trabalham com a idéia de morte como algo muito singular, desmistificado, e sendo crianças muito pequenas ainda, acompanhando diariamente episódios em que a mágica, a tecnologia, os seres mitológicos ou os cientistas podem desfazer a morte, isto é inevitável. Para elas, os personagens não morrem: digitransformam, voltam para a pocket-bola; são regenerados fisicamente por um Dragão Sagrado; são salvos por cartas mágicas, são reconstituídos por cientistas. A morte no contexto deste desenhos animados não é permanente.

Nos desenhos mais antigos, a morte era um tabu, irreversível quando acontecia, exemplo do máximo de punição. Em algumas produções mais recentes, a morte é muito dramatizada e ocorre em consequência de violência física, de tal intensidade em cenas de crueldade e machismo que a morte torna-se generosa. Os desenhos animados alvo deste estudo, no entanto, criaram uma terceira via, a impunidade. Por enquanto pensamos que isto pode vir a ser tornar um problema uma vez que nos desenhos há uma concepção de justiça do tipo *olho por olho* e não existe punição para o delito. Até os oito anos, observamos que a atenção das crianças é muito pragmática. Se o assunto do episódio não envolve, ela vai fazer outra coisa, mesmo que deixe – e via de regra é o que acontece – a televisão legada. A professora, pedagoga e psicopedagoga RITA CHARDELLI, por conta de um debate sobre os *Reality Show e a sociedade atual - seus males e transformações*, resolveu que deveria ao menos saber o que

algumas crianças pensavam sobre o assunto. Antes havia mandado e-mails para seu grupo de discussão e para amigos e recebera respostas com variados graus de irritação e desgosto sobre esta nova febre televisiva brasileira. Segundo CHARDELLI:

Mesmo com tantas opiniões maravilhosas, ainda achava que não tinha captado tudo e fui ouvir as crianças. Fiquei emocionada com os depoimentos. As crianças da classe de alfabetização ressaltaram a questão do jogo, do saber ganhar e do saber perder. As da 1ª série também enfocaram a questão do jogar, da dança e da alegria do Bambam; as da 4ª série já se mostravam mais críticas. Percebíamos claramente que tinham ouvido dos pais comentários e ressaltaram o fato desses programas estarem dando mau exemplo para a formação delas. No que refere ao namoro do Serginho e da Vanessa, o comentário de Gabriel merece nossa atenção: "... eles só namoraram porque estavam muito sozinhos, não tinham intimidade com ninguém, mas também não foi muito bom porque ficavam só beijando e não ligavam para os outros."⁽⁸⁰⁾

Esta experiência recordou-nos da preciosidade que é não esquecermos de não utilizar nossas referências e leituras para tentar antecipar conseqüências de entendimento das crianças. O referencial delas, da cultura infantil é distinto daqueles que os adultos utilizam. Se acreditamos que os desenhos animados têm efeito positivo na apresentação de exemplos válidos de comportamento, não podemos ignorar que cada desenho comportam também exemplos negativos que também possam impactar os jovens telespectadores. Mas como este não é o nosso tema de estudo, por agora ficaremos com a reflexão de LAJONQUIÈRE:

Como ninguém pode 'sair de si mesmo' para pensar no lugar do outro, restam apenas duas possibilidades: guiar-se graças aos sinais de satisfação no rosto do outro – é claro, sempre ligados narcisisticamente – ou, pelo contrário, em virtude de nossa

(80) Rita Chardelli. *Vida e show... ou show da vida*. Revista Impacto Health. abr/2002.

relação com o vivido, sem por isso esquecermos que a vida 'do outro' não é a nossa. Por sinal, a vida da criança ou do adolescente será 'uma outra vida' – a sua própria – à medida que lhe reservemos o direito de rebelar-se contra a resistência do passado que insiste em nós, ou seja, uma vez que não lhe poupemos a responsabilidade pela 'sua' história. Assim, quando o adulto reserva para si o direito de saber 'o futuro' da criança, o novo ou a diferença a produzir pela criança a respeito de um mundo que passaria a ser velho – ou 'dos velhos' –, apresenta-se como um fato consumado. Esse futuro consumado é o reverso especular daquilo que se supõe faltar ao presente, não por impossibilidade dos tempos, mas por impotência dos adultos implicados. Obviamente, quando o adulto pensa nesse registro, resta-lhe guiar-se na empreitada educativa graças aos sinais infantis que lê narcisisticamente ⁽⁸¹⁾.

(81) Leandro de Lajonquière. *Infância e ilusão (psico) pedagógica*. 2000.

7- CONCLUSÃO:

Aquilo do qual as crianças precisam não é de resignação, mas de paixão. Elas sonham com um mundo onde os atores possam falar em nome próprio escapando da obrigação de parecerem conformes.

MAUD MANNONI

Carta aberta a todos. L'Humanité, 12/06/1996.

Iniciamos este estudo com a indagação sobre a possível liberdade da criança telespectadora. Após o levantamento de campo realizado, acreditamos que sim. Entre o início e o agora, passamos a concordar com BENJAMIN quando nos diz que *demorou muito tempo até que se desse conta de que as crianças não são homens ou mulheres em dimensões reduzidas. As crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio.*

Apesar de freqüentemente setores acadêmicos ou da imprensa, atribuindo à televisão uma ascendência ditatorial sobre as crianças, acabarem por vilanizá-la, não encontramos evidências irrefutáveis sobre sua nocividade sobre crianças muito pequenas. É verdade que as análises rotineiramente trabalham com hipóteses de como as horas de assistência à TV tornam as crianças vulneráveis ao consumo, aos conteúdos violentos, a uma formação – emocional e sexual – mais precoce, ou de como a televisão através do adestramento da criança está garantindo a manutenção do sistema político e econômico hegemônico.

Entretanto, observamos que na maioria das casas, são as crianças que ligam as televisões, escolhem a programação que assistirão, além de muitas vezes poderem escolher em que cômodo da casa e por quanto tempo o farão. Agora não podemos mais concordar integralmente com a lógica dos meios acadêmicos, quando estes atribuem à criança um comportamento absolutamente passivo para a criança, que por estar criança, não teria ainda o instrumental para

a crítica que possibilitaria a percepção das características sutis das televisões, suas possibilidades e efeitos.

Durante nossa caminhada neste estudo, encontramos autores que consideram que só assistir à televisão já favorece na criança uma atividade mental passiva, como se, na maior parte das vezes deitada e imóvel, se transformasse numa esponja absorvendo o que venha da televisão. É por exemplo este o pensamento de CRIPPA:

*Na realidade, podemos observar que as crianças vêem TV e nem **discutem** a informação. **Recebem passivamente** as mensagens **sem analisar profundamente** o que estão assistindo. Nem dizem se gostam ou não do que estão vendo. **Ninguém comenta o que assiste**. Simplesmente vêem e observam, **consomem sem fazer uma análise**. Muitas vezes as crianças se ‘desligam’ do mundo real e entram para o mundo da TV “...” estão absortas no que a **TV está ‘ordenando’** “...” esquecem o paladar como se a TV fosse um **anestésico**.⁽⁸²⁾*

Aliás, já tendo pensado do mesmo modo, permitimo-nos analisar os (pré-) conceitos do enunciado supra. Temos em primeiro lugar uma concepção de que a recepção só se torna ativa se for analítica, no sentido de uma interpretação que decomponha dados, relacione valores; de fato, considera que a criança tem limitadas capacidades de análise e raciocínio numa formação ainda imatura e conclui que a televisão é abusiva naquilo em que a criança impotente é mais vulnerável.

Mas contra este entendimento, acreditamos que as crianças estão mental e fisicamente ativas em relação à televisão. Discutem entre si na escola sobre os episódios assistidos, dançam os temas de cada série, às vezes sozinhas, em frente ao aparelho, registram situações e são capazes de usá-las em analogia. Na relação entre televisão e crianças bem pequenas podemos aplicar o conceito

(82) Ana M.^a de Souza Crippa. *Publicidade: uma nova causa de ansiedade nas crianças*. 1984.

de ambiência conforme nos ensinou MUNIZ SODRÉ, de forma irretocável. É isto. E assim existe esforço mental investido pelas crianças. Inclusive OROZCO identifica que este esforço se dá em três níveis, atenção - percepção, assimilação - compreensão e apropriação - significação, e esta não é uma ordenação seqüencial:

*O fato de que nenhum destes esforços cognitivos necessariamente tenha que seguir uma seqüência linear, implica que sua articulação não é por lógica, senão por associação, e por definição as associações são produzidas, supõem uma aprendizagem e portanto implicam uma **atividade** mental ainda que pareçam automáticas.*⁽⁸³⁾

Estamos convencidos que o processo receptivo não se esgota no momento em que se assiste à televisão. Transborda-se em outras situações, tais como quando as crianças conversam entre si na escola sobre seus personagens preferidos; quando argumentam com os pais pela busca do conhecimento necessário para a compra de mais uma coisa qualquer que traga a marca do herói preferido. As crianças ao discutirem entre si as histórias assistidas, elaboram e ajustam a decodificação das mensagens, mesmo que a leitura que venham a fazer não seja aquela exatamente pretendida pelo veículo. Aliás, nisso não nos parece haver muita diferença do roteiro que a *mensagem* segue até ganhar sentido ou gerar produção de significados, seja para criança ou para adultos. Podendo variar na intensidade, observamos que as mensagens recebidas são submetidas às diferentes comunidades de apropriação às quais pertence o receptor (criança e adulto). Inclusive acreditamos que a influência da mensagem começa bem antes e termina muito depois do contato físico com as transmissões proporcionadas pela televisão, pois estão impregnados nas práticas cotidianas das pessoas, como observamos pela facilidade de incorporação de bordões criados por personagens de telenovelas na fala de pessoas de diferentes regiões do país. Discordamos da idéia de efeito anestésico sobre a criança, pois observamos que ocorre alternância de atenção e devaneio, mesmo quando os olhos não se afastam da tela. Verdadeiramente, esta observação é de natureza

(83) Guillermo Orozco. *El niño como televidente no nace, se hace*. 1990.

doméstica, decorrente de nossa experiência materna, mas não acreditamos que isto a torne menos válida, inclusive porque foi partilhada com outras mães de crianças de idade similar (seis anos). Esta alternância entre concentração e dispersão não é de corre de passividade, mas a forma pela qual a criança se afirma no processo comunicativo. Acreditamos que a recepção é seletiva, decorrente das condições pessoais, materiais ou intelectuais, e a dispersão pode ser até mesmo uma forma de reagir à programação que não corresponde às suas necessidades. Por que não?! Os adultos reagimos desta forma, olhando e não vendo, escutando e não ouvindo. Por que esta estratégia não pode ser desenvolvida espontaneamente pela criança? Acreditamos que pode e é assim que ocorre. Mas encontramos dificuldade em localizar trabalhos científicos que amparassem as conclusões a que chegamos em consequência do apontado pela pesquisa de campo. Mesmo assim, foi preciso prosseguir.

Observamos que de fato a televisão é sedutora e mais agradável do que a escola para as crianças, mas nem por isso faz tudo o que a TV sugere. A criança sabe que é ficção. Inclusive porque já teve a oportunidade de se ver em fitas e vídeo ou de dvd, nos registros de festas familiares, e nestas oportunidades desencantou-se um pouco ao aprender sobre a técnica. As crianças sabem ainda a hora de **não pedir** para a mãe ou o pai comprarem alguma coisa vista na televisão. Sabem mais, o que não vão conseguir mesmo que peçam muito, durante enorme quantidade de dias. Pedem sabendo que não vão levar, insistem, mas isto é outra história. Sobre a publicidade de mercadorias para crianças encontramos o depoimento de CÉLIA BELÉM, vice-presidente e diretora de planejamento estratégico da agência MPM Lintas, dizendo que:

É necessário gastar muito dinheiro em pesquisa para conseguir estar atualizado com o mundo infantil, extremamente mutante e exigente.

Devemos descartar totalmente a idéia de que elas [as crianças] são indivíduos passivos que apenas absorvem informação, sem reagir ou dar sua contribuição “...” é bom lembrar ainda, que ao contrário de outras gerações, esta tem um longo aprendizado com formas, admira a linguagem visual, gosta de efeitos cinematográficos e estará sempre julgando a propaganda também pelo seu formato. Tudo isto para dizer que a criança não é um público simples e que

*engole qualquer tipo de comunicação. Mais do que nunca, hoje, **ela é um telespectador exigente e um consumidor especial.** “...” Em qualquer momento ela pode, por não entender ou não gostar do que se diz, trocar de canal.* ⁽⁸⁴⁾

Concordamos com a primeira afirmação e apesar de não termos investigado o aspecto da publicidade e como ela é recebida pelas crianças, as demais colocações nos parecem sustentáveis. Hoje supomos exagerada e radical qualquer tese reducionista que coloque a TV como alienadora, idiotizadora de criança, fomentadora de dependência, deformadora do desenvolvimento mental e emocional. Aliás, as crianças identificam programas inadequados por idiotia ou outra razão qualquer, mas daí a dizer que os conteúdos televisivos (indistintamente) são idiotizantes é atribuir-lhes uma competência que verdadeiramente não possuem.

Em favor deste mesmo raciocínio, constatamos que um programa com cenas de violência, assistido sistematicamente, não fará inefavelmente da criança que o acompanha, uma criança violenta. Esta é uma afirmação eivada de controvérsias no campos científico. Porém nosso levantamento de campo não deixa dúvidas sobre a posição e opinião dos pais: seus filhos não mudam de comportamento, tornando-se mais agressivos, porque vêem desenhos animados japoneses e suas incríveis lutas de artes marciais. Para os pais deste estudo, a violência não provoca agressividade, nem perda de sono, nem medo ou ansiedade. A criança sabe que é faz de conta, segundo eles.

Nos desenhos animados estudados, todos os elementos do cotidiano verdadeiro, do mundo real, da vida de verdade da criança telespectadora estão presentes: tem família com todo o doce e amargo de cada uma; tem escola; tem afetividade e sexualidade; tem obrigação, escolha e risco; reconhecemos que o tratamento dado é estereotipado e mitificado, mas isto para nós parece ser sua força e razão de atração para as crianças em nossa pesquisa: não destaca o individualismo, é sempre trabalho de grupo; a estratégia é inteligência além de esperteza, habilidade tanto quanto força e nunca em benefício pessoal.

(84) Célia Belém. *Anúncios comunicam em mão dupla*. 04/06/1995.

PACHECO, refletindo sobre programação infantil na televisão e cultura, destaca que:

*É inaceitável acreditar que “...”a criança seja passiva e acrítica. **É inacreditável pensar que ela confunda ficção com realidade.** Aliás, eu creio que uma não existe sem a outra. Não há realidade que não seja mesclada de ficção e esta baseia-se no rela. A criança “...” transita de uma para a outra e se diverte. **Ela sabe que toda história tem um final feliz.*** ⁽⁸⁵⁾

A criança sabe que é faz de conta, nos disseram seus pais. É só brincadeira. É importantíssimo, é brincadeira. É o olhar de criança reivindicado por tanto tempo por BENJAMIN em suas reflexões sobre o mundo infantil, para mostrar de modo evidente no brincar a importância que tem como atividade inerente ao cotidiano da criança, fundamental para seu desenvolvimento emocional e intelectual. Da importância e necessidade dos adultos entenderem a propriedade dos processos cognitivos e emocionais infantis, para assim poderem entender que criança não é miniatura de adulto.

Brincar é a evidência máxima da atividade infantil. E na frente da televisão ela não pára de brincar. Isto é a televisão para a criança, uma brincadeira a mais, segundo MIRANDA, talvez seja seu maior trunfo:

*Elas [as crianças] não apenas assistem à TV, como **interagem com ela e brincam**, utilizando seus códigos e símbolos como **parte integrante de um espaço lúdico no qual agem.** Em outros termos, a criança não apenas consome o produto, mas o reconstrói pelo seu próprio imaginário.* ⁽⁸⁶⁾

Acreditamos que a relação das crianças com a televisão constitui-se um espaço para o desabrochar do lúdico, que por sua vez servirá bem para as interações, descobertas, investigações que a televisão como maior fonte moderna

(85) Elza Dias Pacheco. *A linguagem televisiva e o imaginário infantil*. 1995

(86) Orlando Miranda. *Televisão, real e imaginário*. 1992

de informação permite mais democraticamente alcançar, e servirá também, através da brincadeira que é para a criança, que esta elabore angústias de perda, de morte, de solidão quando ingressa no mundo da fantasia. Muito além de confundir ficção e realidade, auxilia a criança no desenvolvimento intelectual e emocional.

Se aceitarmos outra hipótese, inevitavelmente estaremos opondo uma separação entre o desenvolvimento da inteligência lógico-consensual ao da imaginação, estaremos subestimando sua capacidade de aprender a construir, gradualmente, uma ficção sabendo que é uma ficção, de entrar na ficção de outro consciente do que estaria fazendo. Acreditamos que as crianças precisam desta elaboração, não só para apreciar formas de manifestações artísticas do espírito humano, mas também para viabilizar alternativas científicas e tecnológicas. Como Einstein dizia que tudo que existe é fruto de mera imaginação, trabalhamos com a convicção de que no fomento de imaginações poderosas, a televisão ocupa um papel significativo. Esta certeza decorre do entendimento de que ela [a televisão] participa do mundo infantil através de jogos e brincadeiras, vias pelas quais vai formando o conhecimento do meio, de si e do outro.

Não aceitamos mais (como ocorria na etapa de projeto de dissertação) a hipótese de que o mal está na televisão, acreditamos ter evoluído para a certeza de que o mal possível está no uso que dela se faz. Anteriormente, citamos BENJAMIN e sua idéia sobre o papel da brincadeira na formação de hábitos e comportamentos na vida de cada um de nós. Fortalecemos a crença nesta interpretação ao longo desse nosso estudo. Encerramos por agora, com VASCONCELOS:

“...” O brincar é uma das mais requintadas formas de ato poético. Brincando, eu me afirmo, eu construo e diviso o mundo com um saber que só o ato de criação permite. Brincando eu exercito minha imaginação e manipulo os objetos, mudo suas formas, seus significados. A realidade é reinterpretada, adquirindo, a cada brincadeira, novos valores e sentidos. ⁽⁸⁷⁾

(87) Paulo Alexandre C. Vasconcelos. *O Jogo, O Brincar*. 1991.