

A VIOLÊNCIA NA PROGRAMAÇÃO INFANTIL DA TV E AS BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS

Iracema Munarim
PET/UFSC

Resumo: A TV tornou-se hegemônica como meio de comunicação mais utilizado nos lares do mundo inteiro, sendo assistida principalmente por crianças. Isto se torna um fator importante se refletirmos sobre o tempo que elas passam assistindo tevê e a qualidade dos programas oferecidos pelas emissoras. O objetivo principal desta pesquisa foi verificar se podem ser estabelecidas relações entre as brincadeiras das crianças no contexto da escola e a violência presente na programação da TV voltada ao público infantil. Na busca de tal intento, busquei identificar a opinião das crianças sobre determinados programas infantis quanto ao aspecto violência.

INTRODUÇÃO

Cerca de 89% dos lares brasileiros possuem a televisão como principal meio de informação e entretenimento, sendo que o público infanto-juvenil passa, em média, três horas e meia diante da telinha todos os dias¹. Isso pode ser preocupante se pensarmos que muito do que é assistido por elas passa despercebido, sem mediação adulta ou conduta crítica por parte do telespectador, sendo que grande parte da programação é constituída por violência ou apelação sexual. Posso exemplificar aqui desenhos animados como Yu Gi Oh ou programas como Power Rangers, que têm sido alvo de críticas por parte de pais, especialistas e ONG's, devido ao grau de violência apresentado nos episódios.

E o que esta discussão sobre violência nos programas infantis tem a ver com a Educação Física?

Durante o semestre em que trabalhei em 2003 como professora em uma escola de Florianópolis, foi possível perceber a grande influência de desenhos animados nas brincadeiras das crianças. Os brinquedos com logotipos dos desenhos ocupavam grande parte do tempo destinado as suas brincadeiras livres, e as movimentações corporais geralmente eram inspiradas nas lutas de desenhos animados. As brincadeiras, freqüentemente, eram finalizadas com alguma criança chorando, quando, principalmente meninos, eram atingidos por golpes como socos e pontapés. Comecei então a levantar questionamentos sobre o comportamento das crianças durante seus tempos livres, onde as brincadeiras mostravam-se claramente influenciadas pela programação da televisão.

Afinal, a violência que passa na tela pode lhes ser prejudicial? Pode exercer influências sobre suas brincadeiras? A movimentação corporal durante as lutas de brincadeira, são influenciadas pela programação da televisão? E as escolhas dos brinquedos, são igualmente influenciadas por um personagem determinado?

Como técnicas para captar as informações foram feitas observações participantes e diário de campo para registrar tudo o que percebia durante os momentos de observação das crianças enquanto brincavam no Dia do Brinquedo (realizado às quartas-feiras, quando as crianças podem levar brinquedos de casa e, geralmente, brincam sem a interrupção de adultos).

¹ BARBOSA (2003).

Foram realizadas entrevistas informais e semi-estruturadas, tanto individuais como coletivas. A população da pesquisa foi constituída por 17 crianças, de faixa etária entre 5 anos completos e 6 anos de idade, da já referida turma Infantil 5, da Escola Praia do Riso. A apresentação e discussão dos dados de campo foi feita a partir da sistematização destes e apoiada na fundamentação teórica.

Antes da realização propriamente das entrevistas, fora realizada uma etapa exploratória, onde se deu o reconhecimento da população a ser estudada. Foram entregues aos pais 17 questionários, sendo estes constituídos por 23 perguntas de múltipla escolha e 2 descritivas. De acordo com as respostas dos questionários foi possível delinear o nível social das crianças entrevistadas.

PROGRAMAÇÃO INFANTIL E VIOLÊNCIA: A VISÃO DAS CRIANÇAS DO INFANTIL 5

Em um dia de observação na escola, algumas crianças permaneceram na sala por alguns momentos. Brincando de montar robôs com inúmeras peças, de fazer mágica com cartas etc., dois meninos propuseram-se a brincar de “lutinha”, fazendo movimentações corporais com simulações de chutes ou ataques imaginários utilizando-se dos braços para fazer golpes de socos ou espada. Cada movimento era seguido por algum som feito com a boca, oferecendo mais artifícios à brincadeira. Após desistirem da brincadeira, os dois abraçaram-se muito forte (um abraço tão forte que, observado de longe, pareceu como uma brincadeira, ou um teste de resistência para ver se um agüenta o “aperto” e se o outro é forte o suficiente para apertar o colega). Yuri então convidou Ricardo para jogar capoeira. O evento foi assistido pelas outras três crianças que permaneciam na sala, onde fizeram uma espécie de roda para assisti-los. Às vezes ultrapassavam-se os limites da capoeira, onde simulações de socos e chutes apareciam. Foi justamente neste momento que a professora apareceu na sala e entrevistou. Segundo ela, “brincadeira quando machuca já não é mais brincadeira”.

Não percebi na movimentação corporal das crianças, naquele momento, alguma influência explícita de personagens da televisão. A capoeira mostrou-se como grande atrativo para elas, já que os dois a praticam na escola. Tomaram o cuidado de alertar os colegas para se afastarem a fim de não se machucarem e começaram a brincar. Mas o tempo da prática do folclore não durou muito tempo: a “luta” inevitavelmente apareceu quando o primeiro errou o golpe (resta saber se por vontade própria) e o segundo entendeu como convite e aceitou a simulação de briga. Movimentações de socos eram acompanhadas de sons feitos com a boca, assim como os “abraços” que simulavam gravatas no pescoço do colega. A situação foi interessante para questionar onde as crianças poderiam aprender isso. Se não for em casa ou com os colegas (que igualmente devem ter alguma fonte para aprender estes “golpes”), restaria a televisão e seus programas de ação e aventura, ou desenhos animados.

Aproveitei-me da situação e questionei as crianças, num outro momento, sobre as diferenças de assistir lutas que passam na televisão e de brincar de luta, imitando algum personagem. Lucas responde que tem diferença e Gabriel complementa: “É porque brincar de luta só não é perigoso, só não tem medo, não tem sangue, não machuca...!”. Interfiro neste momento: “E quando machuca sem querer?”. Ouço risadas tímidas de algumas crianças. Completo: “E se o colega sai chorando, como é que fica?”. Ricardo dá uma risada camuflada, Yuri responde: “Daí finge...”. Erick: “Daí é só ir pro hospital!”, Yuri “Ou é só dizer para a Nani², pronto, acabou, tchau!”.

² Nani é uma das responsáveis na escola pela solução de “conflitos” entre as crianças.

Transpareceu, neste momento, a dificuldade que as crianças tiveram em demonstrar que elas também brincam de “lutinhas”, aquelas que eles fizeram referência anteriormente como algo violento e, por ventura, acabam se machucando intencionalmente ou não. Lucas toma a iniciativa de explicar-me o que realmente acontece: “É assim: a diferença de luta na televisão do que aqui, porque lá na televisão eles fingem [dá ênfase na palavra] que estão brigando, e aqui dói se dar um soco, mas lá eles estão ‘fingindo’ que estão brigando”. Questiono se quando brincam eles não fingem que estão dando um soco e Yuri responde: “Não...”, Lucas complementa: “às vezes não...”. Faço uma expressão de impressionada com o que eles estão falando e questiono se eles dão soco de verdade; Lucas explica: “às vezes sim, às vezes não...”. Pergunto se não machuca quando dão de verdade e ele reafirma: “Então! E lá na televisão eles dão igual se tivesse, mas não tão!”. Novamente questiono se eles dão soco de verdade por querer ou machucam sem querer. Lucas: “Se tiver um por querer ele faz!”, quando pergunto se eles costumam fazer isso, ele prontamente responde: “Não!!!”. Isadora complementa este assunto após algum tempo: “É que na TV quando eles lutam sai sangue, quando a gente luta não sai sangue!”.

O grupo demonstrou saber diferenciar a realidade da ficção, e inicialmente demonstrou vergonha ao admitir que brincam de luta. Isso logo foi superado quando começaram a pontuar as diferenças entre a luta de brincadeira e a que passa na televisão. Após as explicações do grupo, tornou-se claro que o brincar de luta não é problema, afinal, é um momento imaginário caracterizado como qualquer outra brincadeira. Mas deixaram claro que as lutas “reais” também podem acontecer entre eles. Basta existir um motivo...

A IMPORTÂNCIA DOS RELATOS ORAIS DAS CRIANÇAS

Apesar da variedade das pesquisas sobre a influência da programação da TV na vida das crianças, para JEMPSON (2002) ainda é difícil estabelecer o estágio no qual elas compreendam o que se passa na tela. Para ele, embora a capacidade das crianças para distinguir a realidade da fantasia na TV sugira que elas entendem que muito do que vêem é ficção é mais difícil estabelecer o estágio no qual elas compreendem.

Embora a afirmação anterior demonstre as dificuldades de entender o que as crianças estabelecem como real ou fictício, as observações e entrevistas que tive a oportunidade de fazer com as crianças da APPR³, deram-me alguns subsídios que possibilitaram afirmar com certa segurança o ponto de vista do grupo em relação ao que eles assistem na televisão. Apesar de, em alguns momentos, o grupo se demonstrar um pouco inseguro em algumas questões (como o sentido da morte tratado nos desenhos que eles assistem ou até mesmo quando o assunto central foi o de brincar de lutar), as crianças demonstraram segurança ao discernir o que é violento ou não e o que é legal que outras crianças assistam, além de saber que os desenhos são uma cópia (muitas vezes desfigurada) da realidade.

Ao serem indagados na entrevista coletiva sobre a definição de programas/desenhos violentos, todas as crianças fizeram referência a lutas e sangue, no qual os personagens morrem, levam tiros, golpes de faca ou espada e a violência doméstica. O fato de todas as crianças apontarem estas características como sendo de desenhos violentos mostra como elas sabem diferenciar exatamente o programa que possui conotação de violência de um programa sem essas mesmas características⁴. Gabriel, por exemplo, fez um depoimento na

³ Associação Pedagógica Praia do Riso.

⁴ Uma pesquisa da Organização das Nações Unidas (ONU), ao analisar os desenhos animados veiculados, durante uma semana em seis emissoras de TV aberta no Brasil, constatou em 1998 que, a cada 60 minutos, 20 crimes eram exibidos, com situações de lesão corporal e homicídio. Em apenas uma semana, a televisão

sua entrevista coletiva sobre a violência doméstica, caracterizando o relacionamento do personagem Dexter⁵ com sua irmã, Dee Dee como violento: “Uma vez eu vi o Dexter... POW!! (faz barulho com a boca e movimentos que expressam alguém dando soco em outra pessoa, esmagando-a). Amassou a Dee Dee!! Ficou desse tamanho aqui (faz sinal de pequeno com referência no chão)”.

Interessante destacar a forma de linguagem que as crianças utilizam para explicar o que estão falando. Em muitos momentos são utilizados por elas artifícios ou barulhos feitos com a boca e movimentos corporais que indicam o que aconteceu em determinado desenho ou na descrição do que é violência. Lucas é uma das crianças que mais utilizou o corpo para fazer definição de alguma coisa, como foi o caso ao explicar que determinado personagem levou uma facada. Fez uma mímica como se estivesse sendo esfaqueado e sofrendo muito. Gabriel demonstrou com suas mãos o tamanho que a Dee Dee ficou depois que o seu irmão Dexter bateu nela, além de demonstrar com o corpo muita coisa que aconteceu em sua história sobre os Caça Fantasmas. Influenciada ou não pela televisão, a linguagem corporal das crianças é muito forte, não só nas brincadeiras como em qualquer outro momento do seu dia.

Outro desenho considerado violento, por unanimidade, pelas crianças foi Yu Gi Oh⁶, que suscitou uma discussão interessante sobre atos como matar e morrer. “É assim: eles jogam umas cartas, só algumas cartas é que vai pegar as outras cartas daí se um pegar uma carta o outro escolhe outra carta e mata o outro”. Neste momento, refiro-me à palavra “mata”, perguntando “como?” e ele responde: “às vezes mata”. Yuri complementa: “Não, mas matar não sai sangue, só sai monstro assim em pedacinho...”. Neste momento interiro questionando “então ele morre, mas renasce?”, e Lucas responde: “É assim ó... o jogo de cartas do Yu Gi Oh é assim: um joga uma carta, daí o outro joga e se tiver mais números ganha. E pra ele, não morre o monstro, ele só sai em pedacinhos e vai pro cemitério. E daí quando ele vai jogar de novo ele volta!”.

O fato de o monstro morrer e renascer surtiu muita discussão na roda, mesmo após outros questionamentos terem sido feitos, o assunto voltava à tona. Renascer e morrer ficou confuso para as crianças, que discutiram que para renascer ele tem que morrer, sendo que outras não entendiam que haveria morte pois no outro episódio o monstro estava lá novamente, vivo. Para Yuri e Gabriel existe uma explicação para tudo isso: a magia. “Magia não morre” (Gabriel), “Magia não faz nada” (Yuri).

A referência à magia como explicação da negação do sofrimento também foi citada por Gabriel e Erick na primeira entrevista coletiva. Quando questionei seus programas favoritos, Erick respondeu: “Cavaleiros do Zodíaco, porque é de lutinha”. Quando Yuri

veiculou imagens de 1432 atos de violência, sem contar situações de preconceitos raciais e sexuais. (Disponível em www.midiativa.com.br).

⁵ “O Laboratório de Dexter” é um desenho animado transmitido pelo canal pago Cartoon Network. “O pequeno Dexter está sempre fazendo experiências científicas. A irmã Dee Dee vive atrapalhando. O desenho retrata o conturbado relacionamento entre irmãos e, apesar de inteligente, é recheado de expressões como ‘idiota’ e ‘cala a boca’”. (Revista Istoé, 1751, 23/04/2003, p.54)

⁶ “Inspirado nos card games – baralhos que exibem monstros com diferentes poderes -, o desenho narra as aventuras do garoto Yugi, que se torna o mais experiente jogador de Duelo de Monstros. Cada vez que ele e o adversário lançam suas cartas sobre a mesa, as respectivas criaturas ganham vida e se aniquilam na tela da tevê” (Revista Istoé, 1751, 23/04/2003, p.55). O desenho passa na rede de programação da Nickelodeon e Globo. Devido seu conteúdo violento, este teve sua aparição reduzida na grade de programação das emissoras. É também considerado suspeito de levar duas crianças chilenas ao suicídio (www.aurora.ufsc.br). Estas foram encontradas enforcadas e parentes e colegas de colégio disseram que elas tentaram imitar o desenho e o jogo de cartas dele derivado, em que personagens provocariam a própria morte para renascer com mais poderes.

responde a mesma coisa pergunto se ele gosta mesmo de ver luta na televisão, e ele prontamente responde: “É, mas é luta de magia!”.

A referência aos episódios do Homem-Aranha também foram feitas, quando as crianças afirmam que o programa é muito sangrento. Ao colocarem que havia muitas mortes no programa, Yuri reforça, contrariando o que foi explicado anteriormente sobre a morte: “Se uma pessoa morrer tem que sair sangue! Se não ela não morre!”. Em alguns desenhos a morte não é caracterizada pela presença do sangue, mas pela magia, confundindo com desenhos onde o sangue está presente em atos como morrer ou matar.

Erick cita um programa que passa na Globo, identificado por ele como “Spawn”⁷: “Um fica matando o outro e sempre eles morrem, sempre sai sangue!”. Questiono se ele acha legal criança assistir àquele programa; “não, é bem assustador!”. Mais tarde ele retoma os comentários sobre este mesmo programa: “ (...) é muito violento, um pouco que não é porque o começo ele não luta daí depois é violento porque um cara atirou nele e ele não morreu porque ele virou de carne e osso, mas é muito violento!”.

Na opinião de JEMPSON (2002), mesmo a criança mais bem ajustada pode se confundir com os conteúdos expostos diretamente a ela pela mídia de massa, se estes não se refletem naquilo que é a realidade dela, naquilo que ela vivencia, ouve, vê. Esta então, segundo ele, torna-se uma das razões pelas quais a mídia deva oferecer uma programação consistente com os problemas e vivências das crianças. Em sua fala, Gabriel exemplifica porque não gosta de determinado desenho, que possui características que ele não vivencia: “Eu não gosto de Pink e o Cérebro⁸ porque tem muita coisa e coisa que não dá pra fazer tipo abrir a jaula com o rabo...”. Com esta afirmação torna-se claro que nesta faixa etária a criança pode ter consciência crítica do que está assistindo na televisão e por vezes se nega a assistir determinados programas que considere inadequados ou fora da realidade, contrariando tendências que afirmam que as crianças não tem capacidade de discernir cenas reais das de ficção.

Outro programa citado como violento pelas crianças foi Tartarugas Ninjas, onde Julia rapidamente se pronunciou: “Porque é de luta! Muita luta!”. Já Erick saiu em defesa de um de seus programas favoritos: “Mas Tartarugas Ninjas não é uma luta, é trapalhada, uma luta atrapalhada! (...)Tartarugas Ninjas não é violento, porque a Julia pensa que é violento mas não é, porque elas são atrapalhadas em vez de lutas.”

Em nenhum momento as crianças do Infantil 5 demonstraram dúvidas quanto à realidade e a violência dos personagens, apenas citaram as “lutas” como fator desencadeador de violência nos desenhos. Já, no caso das Tartarugas a luta foi interpretada por um deles como um lado cômico, podendo ser diferenciada, como deu a entender na fala de Erick, da violência das lutas reais. Pode ser um fator importante se for considerado que, apesar de não transparecer à primeira vista, o programa camufla a violência, banalizando-a, deixando de ser considerada violência especificamente. Este tipo de violência pode ser encontrado em grande número de desenhos infantis, se analisados, onde esta não mostra seu lado “mau”, mas conota um caráter ingênuo para o personagem que está se utilizando dela.

⁷ *Spawn* conta a história de um soldado do exército americano brutalmente assassinado de maneira traiçoeira. Renascido como uma criatura infernal, ele passa a lutar uma batalha constante contra as forças do bem e do mal, além, é claro, de buscar vingança pela sua morte.

⁸ Pink e o Cérebro é um desenho que passa nos canais pagos Cartoon Network e Warner Bros. cujos personagens principais são dois ratos que tem como objetivo “dominar o mundo”.

BRINQUEDO E MÍDIA: PROGRAMAÇÃO INFANTIL E MERCADORIA

Ao conversar com as crianças do Infantil 5 sobre televisão percebi na prática o quão próxima está a indústria de brinquedos desse mundo de animação. Ao citarem os desenhos, conseqüentemente, as crianças falavam dos brinquedos, e vice versa, assim como já citado anteriormente, notei que grande parte dos brinquedos levados de casa tinham alguma relação com determinado personagem ou programa de tevê.

Os desenhos animados são o produto principal da programação infantil de emissoras de televisão do mundo inteiro. Sempre com clichês e personagens com representações simplistas do bem e do mal escondem, em sua diversão, as mensagens mais profundas ou apelos do marketing de produtos relacionados. Para JEMPSON (2002, p.122), quando o assunto é programação infantil na TV, em termos comerciais, as crianças são rapidamente lembradas como público alvo de milhares de produtos. Segundo ele, “as crianças são vistas como aliados poderosos do anunciante. Convençam as crianças de que elas querem, ou melhor, ‘precisam’ de um produto e o anunciante pode confiar que elas importunarão os pais até que eles o comprem”.

Mas não só de marketing nos desenhos vivem os anunciantes. Grande parte da “sedução” de produtos feitas especialmente às crianças são feitas nos meio da programação da emissora, entre um intervalo e outro do programa assistido. Segundo KLINE (1993, citado por GIRARDELLO, p.173) a televisão rearticulou suas formas de narrativas da ficção infantil para adequá-las à tarefa de mantê-las ligadas na tela e interessadas na mercadoria em questão. Para o autor, um dos objetivos centrais das narrativas da TV é justamente ensinar as crianças como funcionam as brincadeiras propostas pelas indústrias de produtos destinados às crianças.

Importante destacar neste momento que, embora a mídia seja um veículo tentador para o consumismo de objetos caros, estes não estão disponíveis somente para a classe mais privilegiada, economicamente falando. Os mesmos brinquedos que passam na programação da televisão, como é o caso do Bey Blade, podem ser encontrados em barracas de camelôs por um preço muito mais acessível do que o original do fabricante que veicula a propaganda na televisão. Apesar de ser fabricado com matéria prima de qualidade inferior e muitas vezes provir de contrabando, o brinquedo possui exatamente as mesmas funções do que aquele que é encontrado pelo triplo do preço nas lojas especializadas. A indústria cultural “preocupa-se” em atender todas as classes, tornando o hábito de consumir comum a todas as camadas sociais.

OLIVEIRA (1986, p. 35-36), demonstra em sua obra *Brinquedo e Indústria Cultural*, que os brinquedos e a televisão não podem ser acusados de todos os males que podem afetar a educação das crianças, pois esta vem sendo discutida muito antes do surgimento de ambos. Entretanto, o autor destaca o fato de os brinquedos industrializados serem idealizados e confeccionados pela mão de adultos, onde o objeto maior das brincadeiras pode vir a tornar-se um transmissor de ideologias, principalmente se estas são advindas do exterior, ou seja, de países capitalistas dominantes.

Não é difícil perceber que grande parte da programação infantil provém principalmente de duas potências econômicas mundiais, como os Estados Unidos e Japão. Ironicamente, um dos desenhos animados cujo personagem principal é um rato que quer dominar o mundo, foi criado em um país que tem demonstrado na vida real as mesmas intenções, utilizando-se de guerras entre civilizações para conquistar o que é de seu interesse. Resta-nos pensar que estes objetivos vão sendo conquistados aos poucos, iniciando pela dominação cultural através da mídia, conquistando de forma mecânica àqueles que assistem as imagens cada vez mais rápidas da televisão.

Desta forma pode-se concluir que os desenhos, pela influência que exercem no comportamento de crianças, podem ser eficiente instrumento pedagógico para transmitir valores éticos e morais e poderiam ser incorporados no dia-a-dia das escolas e família a fim de promover discussões e reflexões entre crianças, adolescentes e adultos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebi que a influência dos programas infantis nas brincadeiras das crianças é muito grande, mas nem por isso elas perdem seus momentos de criação, de brincar usando a imaginação. Durante o período de observação tornou-se visível que, se os conteúdos da tevê estão presentes nos momentos de brincadeira, estes são apropriados e recriados, não seguindo exclusivamente às regras dos programas e personagens. Embora brinquedos como o Bey Blade tenham entrado em ação, através das mãos das crianças, com as mesmas regras encontradas na televisão, grande parte do tempo do Dia do Brinquedo era caracterizado pelas brincadeiras com os amigos, sem a utilização dos brinquedos levados de casa. Entrar na sala e desenhar com os colegas ou correr pelo pátio por algum motivo apresentava-se, por vezes, mais interessante do que brincar com a boneca/o ou qualquer outro brinquedo.

Não encontrei nas observações argumentos suficientes para afirmar que a movimentação corporal das crianças durante as brincadeiras era inspirada somente pela televisão. Se “lutas”, danças ou outras brincadeiras surgiam, estas aconteciam por já possuírem um caráter lúdico representado por experiências anteriores e não somente pelos conteúdos encontrados na mídia. Apoio-me nas teorias de BROUGÈRE (1997 e 2000) para caracterizar o que fora observado na escola, na definição de cultura lúdica e na forma como as crianças fazem a apropriação/interpretação dos elementos exteriores inseridos em suas brincadeiras.

A definição de violência para as crianças do Infantil 5, mostrou-se, através das entrevistas, como restrita à corporal, caracterizada por lutas ou maltratos. Relacionaram o que vêem na televisão para defini-la, utilizando-se de caracterizações de personagens como sendo “do bem” e “do mau” (estes últimos definidos como violentos). Chegaram juntos à conclusão de que não é legal crianças assistirem programas violentos, e sobre as conseqüências de se assistir a um programa destes, por exemplo, demonstraram de que estes podem ser assustadores e quem assiste pode ter pesadelos à noite.

A luta acontece não só nos programas como também na vida real. Embora esta afirmação tenha acontecido de forma espontânea, tornou-se motivo de vergonha por alguns momentos, quando realmente perceberam que o que eles criticaram na televisão poderia acontecer entre eles. Mas demonstraram saber as diferenças entre luta de verdade e de brincadeira, sendo que nesta última a criança que protagoniza, na verdade, é representada por um personagem. Na luta de brincadeira também não sai sangue, não machuca. Embora a luta de verdade possa acontecer também na escola, que basta haver um motivo para desencadeá-la, como nos demonstrou Lucas, o grupo afirmou só “brincar” de luta. Eventualmente, quando alguém se machuca é porque o colega bateu sem querer. A solução para isso? Chamar a professora ou alguém responsável para acalmar ou cuidar dos “curativos”.

Os conceitos de violência das crianças eram apoiados em seus programas favoritos. A banalização da violência nestes programas demonstrou camuflar entre elas o que poderia estar explícito. Exemplo disto são as “lutas trapalhadas” das Tartarugas Ninjas, que por carregar um lado cômico em seu conteúdo, na visão das crianças deixa de ser violento. Ou

como é o caso da magia, que camufla acontecimentos como a morte: “Magia não morre”, “magia não faz nada”.

Embora estes artifícios sejam usados pela mídia, as crianças demonstraram conhecer as diferenças entre real e irreal, fizeram comentários e demonstraram fazer escolhas do que gostam de assistir, ignorando aquilo que é muito além da realidade, como foi o caso de Gabriel, ao afirmar que não gosta de *Pink e o Cérebro* porque estes fazem coisas que não dá para fazer de verdade.

Outros questionamentos poderiam ser feitos nas entrevistas, como o que eles poderiam caracterizar como violência no cotidiano deles, ou no que eles observam no dia a dia. Poderíamos também fazer uma relação entre a escola (como a escola lida com a violência na mídia?) e os pais, identificando como é a relação da família com os programas da televisão, se existe discussão em casa sobre isso, etc.

No decorrer da pesquisa, a discussão sobre o brinquedo tornou-se inevitável. Embora em alguns momentos estes eram deixados de lado, percebi que a influência da mídia é importante nas tomadas de decisão ao adquirir determinado brinquedo. Tanto pelas entrevistas quanto pelas observações ficou claro que grande parte destes tinha alguma relação com a televisão, inclusive acessórios, como mochilas, chaveiros, roupas etc.

Inevitável a discussão sobre dominação cultural quando constatamos que grande parte destes brinquedos, assim como os programas de televisão, provêm de países desenvolvidos e influentes nas decisões de órgãos mundiais. Entendo, desta forma, como nos mostrou OLIVEIRA (1986), que o brinquedo (assim como os programas) é portador de idéias e valores pertencentes aos pilares da cultura capitalista, portando mensagens e concebidos por uma ótica adulta sobre o que adultos julgam ser o mundo infantil. Acredito que a intervenção dos pais e da escola na discussão das regras destes produtos contribuiria para uma noção mais crítica da criança sobre os conteúdos que chegam “de brinde” com o brinquedo.

A mídia está presente em todas as situações cotidianas e pode ser utilizada como verdadeira ferramenta pedagógica na escola. Cabe ao curso de Educação Física preparar o acadêmico para um discurso crítico com esta, levando posteriormente às escolas a discussão/problematização junto às crianças, fiéis e cada vez mais “consumidoras” dos meios de comunicação.

REFERÊNCIAS

- A AMEAÇA dos Videogames Violentos: Estudos mostram que jogos sádicos estimulam a crueldade e o egoísmo. E, ainda por cima, viciam. Superinteressante: ano 13, nº6, p. 29-35, junho 1999.
- BARBOSA, B. TV brasileira faz mal ao público infanto-juvenil. 14/12/2003. Disponível em www.aurora.ufsc.br.
- BROUGÈRE, G. *A Criança e a Cultura Lúdica*. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e Cultura*. Adaptada por Gisela Wajskop. 2ª edição. São Paulo: Cortez, 1997.
- CAPARELLI, S. *Televisão, Programas Infantis e a Criança*. In: BELINKY, T., ZILBERMAN, R (orgs.). *A Produção Cultural para a Criança*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.
- CARLSSON, U., VON FEILITZEN, C. (orgs.). *A Criança e a Mídia: imagem, educação, participação*. 2ª ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002.
- CARLSON, U. VON FEILITZEN, C. (orgs.). *A Criança e a Violência na Mídia*. Tradução: Maria Elizabeth Santo Matar, Dinah de Abreu Azevedo. 2ª edição. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.
- CRIANÇA e tevê: O que a exposição à violência provoca nos pequenos e como lidar com isso. ISTOÉ, São Paulo: n. 1751, p. 52-57, abril 2003.
- DURKIN, K., LOW, J. *Criança, Mídia e Agressão: Situação da pesquisa na Austrália e Nova Zelândia*. In: CARLSSON, U., VON FEILITZEN, C. (orgs.). *A Criança e a Mídia: imagem, educação, participação*. 2ª ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002.
- FARIA, A. L., DEMARTINI, Z. de B. F., PRADO, P. D. (orgs.). *Por uma Cultura da Infância: metodologia de pesquisa com crianças*. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- FISCHER, R. M. B. *Cores e Nomes da Infância na Mídia*. II Jornada de Debates sobre Mídia e Imaginário Infantil. Porto Alegre, 2000. Disponível em: www.aurora.eps.ufsc.br.
- GHIRALDELLI Jr., P. *A Infância na Cidade de Gepeto ou Possibilidades do Neopragmatismo para Pensarmos os Direitos da Criança na Cultura Pós-Moderna*. In: ZAINKO, M A . S (org.). SCHWARTZ, A. [et al]. *Cidades Educadoras*. Curitiba: Ed. da UFPR, 1997.
- GHIRALDELLI Jr., P. *Subjetividade, Infância e filosofia da educação*. In: GHIRALDELLI Jr., P. (org.). *Infância, escola e modernidade*. São Paulo: Cortez; Curitiba: Ed.da UFPR, 1997.
- GIRARDELLO, G. *Televisão e Imaginação Infantil: Histórias da Costa da Lagoa*. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, 1998.
- GROEBEL, J. *Acesso à mídia e uso da mídia entre as crianças de 12 anos no mundo*. In: CARLSSON, U., VON FEILITZEN, C. (orgs.). *A Criança e a*

Mídia: imagem, educação, participação. 2ª ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002.

- JEMPSON, M. Algumas idéias sobre o desenvolvimento de uma mídia favorável à criança. In: CARLSSON, U., VON FEILITZEN, C. (orgs.). *A Criança e a Mídia: imagem, educação, participação.* 2ª ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002.
- LEVE a telinha para longe dos quartos. Folha de São Paulo, Caderno Folha Equilíbrio, p.5-6, 13 maio 2004.
- OLIVEIRA, A. P. de. *Leve a telinha para longe dos quartos.* Folha de São Paulo, Caderno Equilíbrio, p. 4-5, 13 maio 2004.
- OLIVEIRA, P. de S. *Brinquedo e Indústria Cultural.* Petrópolis: Vozes, 1986.
- OLIVEIRA, P. de S. *O que é Brinquedo.* 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- VANNUCHI, C., LOBATO, E., MORAES, R. *Criança e TV.* Revista ISTOÉ. Ed. Três. Nº 1751, 23 de abril de 2003.
- VOLPATO, G. *Jogo, Brincadeira e Brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar.* Florianópolis: Cidade Futura, 2002.
- VON FEILITZEN, C. (compilado por.). *Quantidade de tempo que as crianças passam vendo TV: Estatísticas de 10 países.* In: CARLSSON, U., VON FEILITZEN, C. (orgs.). *A Criança e a Mídia: imagem, educação, participação.* 2ª ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002.
- <http://www.aurora.ufsc.br>
- <http://midiativa.com.br/>
- <http://www.supercanalv.hpg.ig.com.br/>

Contato:

Iracema Munarim
End. Servidão Ferreira, 110
Campeche
Florianópolis-SC
88063-020
(48)237.3308