

# Desenho animado e formação moral: Influências sobre crianças dos 4 aos 8 anos de idade

Ana Lúcia Sanguêdo Boynard

## Introdução

Tivemos como objetivo identificar a compreensão das crianças sobre o significado dos conceitos de bom-mau, bem-mal, certo-errado; verificar a opinião de pais e responsáveis sobre a influência dos desenhos animados no comportamento de suas crianças; avaliar se os temas presentes nos desenhos feitos para crianças, de fato favorecem uma visão acrítica da realidade, a falta de valores, sentido para a vida, embotamento de competências para prática da vida adulta.

Buscou-se aqui aplicar alguns conceitos da midiologia subliminar a desenhos animados cujos efeitos neurofisiológicos possam ser mensurados, concentrando-se na observação da signagem subliminar, suas relações semânticas e contextuais e possíveis contribuições positivas e/ou negativas na adoção de comportamentos e formação de valores e atitudes em indivíduos na faixa etária de 04 a 08 anos através das interpretações apresentadas para o processo virtual, semiótico, midiático da sociedade tecnológica e os efeitos de uma idéia-mensagem sobre as massas de telespectadores muito jovens, concentrando-se na investigação da informação propagada e na indução de comportamento através da mediação da memória.

Considerando a reduzida literatura disponível, TUGENDHAT foi fundamental na busca da escolha de um eixo ético-moral, necessário para a reflexão sobre o aspecto da liberdade possível, que perpassa esse estudo. Foram preciosos BENJAMIN, PACHECO, FUSARI, DRUMOND DE ANDRADE, MUNIZ SODRÉ, SARTRE, PIAGET, HUME, DELEUZE, CARNEIRO LEÃO, entre inúmeros outros na elaboração do presente estudo.

## Síntese do conceito de moral utilizado

Destacamos como hipótese de estudo que os temas trabalhados pelos desenhos anima-

dos reproduzem temores que fazem parte do imaginário infantil de todos os tempos; os temas abordados permitem a intervenção no real e trânsito pelo imaginário, propiciando a inserção reflexiva da criança naquilo que a vida social aponta como comportamento aceitável; os personagens dos desenhos animados estudados, reproduzem comportamentos arquetípicos similares aos que em tempos anteriores eram apresentados nos personagens de *história* de fadas.

O indivíduo-criança no período de seus 04 a 08 anos, relaciona-se com o mundo a partir de seu corpo. Surge primeiro um sistema de percepção, capaz de construir significações-resultado do relacionamento entre situações que vão permitir construir conhecimentos. E este sistema de percepção emerge da caleidoscópica relação entre poucas regras que já identificou (emanadas dos adultos que o rodeiam), os gostos que vai aprendendo em si mesmo, e a enormidade de situações que ainda não compreende. Então, nesta fase destaca-se tudo que favoreça os sentidos, quer seja uma circunstância aterrorizante quer seja um gozo. A liberdade possível ao telespectador em geral refere-se à diversidade cultural, visões de mundo, diferenças de classes sociais, ou mesmo uma escala mais abrangente, dos processos civilizatórios para cada sociedade. Especificamente, no caso da criança, este estudo busca fundamentar a afirmação de que tal qual os contos de fada de antigamente, os desenhos animados da TV, pública ou privada, devem ser considerados como instrumentos de enorme importância na formação moral. Primeiro por facilitar o desenvolvimento da personalidade e estimular um canal sadio na resolução dos problemas cotidianos. Depois, como forma de avaliação e análise dos conteúdos que transmitem. Em seguida, por obrigar a formação de novos modos de compreender. Tudo isto, através da identificação com personagens de desenhos

animados que notadamente reproduzem em seus comportamentos, características emblemáticas, mesmo que simplistas de bom e mau, certo e errado, mal e bem. Esta dicotomia, repetida exaustivamente, episódio após episódio, não é enfatiante para crianças de faixa de 04 a 08 anos. Antes, são reconfortantes e predominantemente prazerosas. Como nos disse Andressa (seis anos, fã de Dragon Ball Z): *A gente aprende a lutar para defender o bem, tia, bem na linha de conduta aprovada pela sociedade.*

### **A metodologia empregada**

Tivemos como principais objetivos identificar a compreensão das crianças sobre o significado dos conceitos de bom-mau, bem-mal, certo-errado; verificar a opinião de pais e responsáveis sobre a influência de desenhos animados no comportamento das crianças; avaliar se os temas presentes nos desenhos feitos para crianças favorecem uma visão crítica da realidade, a falta de valores, sentido para a vida e embotamento de competências para prática da vida adulta.

O estudo centrou-se no reconhecimento e na identificação do impacto da característica dos enredos e personagens do 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-se primeiramente no contato com as séries, para conhecer suas histórias, enredos e personagens, a fim de compor um perfil psicológico mesmo que tosco: entre Janeiro e Novembro de 2001 foram assistidos seiscentos episódios, de até quatro séries diferentes por dia, com duração média de trinta minutos, resultando numa síntese que permitiu a comparação de enredos, características dos personagens e elementos perenes em cada série.

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, atentos a três conceitos básicos: Infância, atividade lúdica e imaginário infantil.

A metodologia empregada consistiu na pesquisa de campo aplicada acerca dos desenhos animados japoneses – DIGIMON /POKÉMON /DRAGON BALL Z/ MENINAS SUPERPODEROSAS /SAKURA CARD CAPTOR- apoiada na metodologia antropológica da observação participante, na qual crianças de quatro até oito anos, em três grupos de sessenta elementos cada, totalizando inicialmente cento e oitenta pesquisados, reduzidos afinal para quarenta e quatro, constituídos de representantes de segmentos sócio-econômicos distintos, bem como seus pais e responsáveis, também colaboraram respondendo a questionários e dando entrevistas.

### **Elaboração da amostra e perfil dos entrevistados**

A pesquisa aplicada no Município de Campos dos Goytacazes no período compreendido entre 2ª quinzena de Junho de 2000 a 1ª quinzena de Dezembro de 2001 constituiu-se inicialmente na aplicação de 180 formulários, 108 para meninas e 72 para meninos, dos quais 51 foram devolvidos incompletos e inutilizados e 63 foram descartados porque 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, sendo trabalhadas as seguintes hipóteses:

a) Identificação do 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;

b) Verificação da existência de evidências, além de simplesmente circunstanciais, sobre a nocividade do desenho animado, destacadamente os japoneses, no estabelecimento de conduta de crianças;

c) Elaboração do perfil dos personagens mais “queridos” e da influência que possam exercer, pelas razões que os tornam preferidos.

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.

Importante ressaltar que o trabalho realizado teve por objeto de análise dois grupos de crianças cujas realidades sócio-econômicas são completamente distintas. No primeiro contamos com 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.

O segundo grupo de crianças consiste em alunos da Escola Infantil do Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora, com idade compreendida entre quatro e sete anos de idade, grupo este formado por alunos de escola tradicionalmente freqüentada pela elite econômica da região, com as mais altas mensalidades praticadas na cidade, oferecendo desde os primeiros períodos, cursos complementares de língua estrangeira, informática, teatro-dança, ginástica olímpica, bem como todas as demais atividades esportivas convencionais. Trabalhamos com quatro turmas de vinte e três alunos em média e nenhuma com número superior a vinte e quatro alunos.

Os 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.

### Novas crianças – seres multitarefas

Inicialmente, é de se registrar a mudança no perfil das crianças dos nossos dias, principalmente no que concerne à capacidade de desenvolver uma série de atividades concomitantemente, o que nos permite constatar de forma consciente uma situação que poderíamos chamar de *encontro com um ser multitarefa*<sup>1</sup> já desde os primeiros anos de vida. Fazer várias coisas ao mesmo tempo tornou-se naturalmente uma exigência do mundo adulto após os anos quarenta, acompanhando a aceleração do *fazer coisas no mundo* que a disponibilização de tecnologias modernas permitia, exigia. O que se passou a fazer naturalmente, respondendo aos incontáveis estímulos externos, tornara-se possível na medida em que as experiências propostas pelas novas tecnologias impactaram o pensamento e novas formas de pensar, produzindo a possibilidade de procedimentos novos com características tais como velocidade crescente, não-linearidade, interatividade, multiplicidade. Segundo JAMES GLEICK:

*Hoje em dia é possível dirigir, comer, ouvir um livro e falar ao telefone, tudo de uma vez, se você tiver coragem... somos conhecedores multitarefas – especialistas em aglomerar, pressionar, comprimir e sobrepor afazeres distintos em nossos momentos finitos*<sup>2</sup>...

*Na medida em que a televisão ganhou vividez e clareza, perdeu a autoridade sobre nosso primeiro plano... foi derrubada de seu pedestal pela atividade tranqüila, rápida, fluida e intrinsecamente multitarefa de navegar na Internet... a Web e a televisão complementam-se à perfeição... esta se encaixa perfeitamente nos espaços criados pelo download de páginas na web*<sup>3</sup>.

### **Interpretação da opinião e percepção dos pais e responsáveis**

A partir dos resultados da pesquisa aplicada junto aos pais e responsáveis, concluímos que existe um entendimento ambíguo com relação a televisão e a influência que esta exerce sobre as crianças.

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.

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 a 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 emitiram opinião, ou seja, 52% deixaram em branco esta resposta.

### **Interpretação das manifestações do público infantil**

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 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 porquê. A pré-noção que utilizávamos reconhecia a existência de características individuais, *além de sociais e ambientais*, que concorrem 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. Chama atenção o fato de crianças em ambientes sócio-econômicos tão distintos terem a mesma percepção dos personagens, amando e detestando os mesmos personagens e pelas mesmas razões.

Há um mecanismo psíquico conhecido como mecanismo de identificação que 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 partícipes deste estudo que 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*.

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.

### **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 contraponto: as crianças trabalham com a idéia de morte como algo muito singelo, 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: digittransformam, 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 conseqüência 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 se 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 ligada.

### 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.*<sup>4</sup>

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.

Durante nossa caminhada neste estudo, encontramos autores que consideram que só assistir à televisão já favorece na criança uma atividade mental passiva, 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.

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 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.*<sup>5</sup>

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.

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 campo 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.

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 real. A criança “...” transita de uma para a outra e se diverte. Ela sabe que toda história tem um final feliz.<sup>6</sup>*

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 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.<sup>7</sup>*

A Autora é Socióloga e Mestre em Comunicação Social pela UFRJ/BR.

Resenha da Tese de Mestrado apresentada junto à ECO/UFRJ/BR, Orientada pelo Dr. Muniz Sodré de Araújo Cabral- Agosto de 2002. O texto completo está disponível no sitio <http://geocities.yahoo.com.br/aboynard> e a autora poderá ser contatada diretamente pelo endereço eletrônico [alsboynard@censanet.com.br](mailto:alsboynard@censanet.com.br)

**Bibliografia**

**Benjamin**, Walter. *Brinquedo e brincadeira: observações sobre uma obra monumental*. In: \_\_\_\_\_ *Magia e Técnica, arte e política*. Ged. São Paulo: Brasiliense, 1993, p. 249-253.

**Gleick**, James. *Acelerado: a velocidade da vida moderna: o desafio de lidar com o tempo*. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

**Orozco**, Guillermo. *El niño como televidente no nace, se hace*. In : **CHARLES**, Mercedes & **OROZCO GOMES**, Guillermo. *Educación para la recepción: hacia una lectura crítica de los medios*. México, Trillas, 1990.

**Vasconcelos**, Paulo Alexandre C. *O Jogo, O Brincar : criação*. In : **PACHECO**, Elza Dias (Org.). *Comunicação, educação e arte na cultura infanto-juvenil*. SP, Loyola, 1991.

---

<sup>1</sup> James Gleick, *Acelerado*. 2000, p. 134-138.

<sup>2</sup> Idem.

<sup>3</sup> Ibidem.

<sup>4</sup> Maud Mannoni, *Carta aberta a todos*. L'Humanité, 12/06/1996.

<sup>5</sup> Guillermo Orozco, *El niño como televidente no nace, se hace*, 1990, p. 85.

<sup>6</sup> Elza Dias Pacheco. *A linguagem televisiva e o imaginário infantil*, 1995, p. 95.

<sup>7</sup> Paulo Alexandre C. Vasconcelos, *O Jogo, O brincar*. 1991, p. 72.