



## **A violência nos desenhos e na telenovela: a construção dos significados através do lúdico e da representação naturalista<sup>1</sup>**

Flávia Vasconcelos Paravidino<sup>2</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora – Faculdade de Comunicação Social – Programa de Educação Tutorial (MEC/Sesu)

### **Resumo**

A televisão, como mídia de grande alcance popular, é uma das formas de (re)conhecimento da realidade pelo público infantil – daquilo que aparece na telinha decorre um processo de construção social e de percepção de mundo pelas crianças. Nessa perspectiva, os sentidos da violência são assimilados também a partir do discurso televisivo, seja pela violência abordada de modo lúdico na programação infantil, seja por aquela apresentada mais realisticamente pelos personagens das telenovelas. Este trabalho busca reconhecer as formas e linguagens através das quais a violência se manifesta nestes programas, bem como as leituras, percepções e implicações possíveis no imaginário das crianças. Tomam-se aqui como unidades de análise os desenhos do programa infantil “TV Xuxa” e a telenovela “Paraíso Tropical”.

### **Palavras-chave**

Violência; infância; desenho; telenovela.

### **1 - Introdução**

Por mais banal que seja a exposição da violência em tempos hodiernos, é imprescindível uma discussão de suas ramificações e conseqüências simbólicas, no sentido de perceber por que meios e de que modo ela transita. Entende-se por violência “a dominação e relação de força exercida por um indivíduo ou grupo sobre outro indivíduo ou grupo social”, como descreveu Denis Fleudorge. (2006, p.57)

O momento é de medo constante na sociedade. “As casas, escritórios e espaços de lazer têm a marca da arquitetura do medo... Todo esforço é despendido no intuito de resguardar a segurança dos seres e seus familiares”(ALVES, 2005, p.91). São numerosas as explicações para a centralidade da violência na vida contemporânea. Muitas vezes, as hipóteses explicativas remetem para a influência dos meios de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Intercom Júnior- Mediações e Interfaces Comunicacionais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Graduanda da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora. Bolsista do Programa de Educação Tutorial (PET), financiado pela Secretaria de Ensino Superior (SESu/MEC), que tem como propósito integrar na graduação as atividades de ensino, pesquisa e extensão. Desenvolve estudos na área de identidades, cidadania e violência. Endereço eletrônico: ruivavp@hotmail.com  
Orientada pelo Prof. Dr. Paulo Roberto Figueira Leal. Endereço eletrônico: pabetofigueira@uol.com.br



comunicação de massa: os jogos eletrônicos, as músicas e as produções da mídia em geral aparecem frequentemente como elementos centrais no processo de banalização da violência.

Nessas abordagens, costuma-se ignorar ou minimizar as efetivas relações sociais e a ambientação vivida pela pessoa que comete o crime, para julgar a mídia como principal motivadora de atitudes violentas. A televisão, por ser um veículo de enorme persuasão e desempenho social (atendendo a uma grande parcela da população brasileira, que tem informações e entretenimento exclusivamente por meio dela), aparece como expositora da violência e, para muitos, também como sua propulsora. A grande discussão é se, ao ser expositora – o que ela efetivamente é, até porque parte de seu papel social consiste em atuar como reprodutora de imagens -, ela acaba por escolher estruturas discursivas e imagéticas que estimulam a legitimação e a banalização da violência.

Se é indiscutível que, a cada dia mais, os cidadãos procuram se proteger fisicamente contra a violência, usando alarmes, grades e câmeras, além de outros aparatos tecnológicos (com todas as implicações desse processo, como o afastamento dos indivíduos da vida pública e coletiva e a falta de liberdade daí decorrente), impensável também é debater a questão sem incluir a variável midiática como fator central da discussão.

Já que a televisão é muito mais que entretenimento - observação óbvia, mas comumente esquecida - a representação da realidade por ela construída pode até ser analisada a partir do deslumbramento que produz no telespectador, mas não pode deixar de ser vista sob o enfoque da socialização e da educação. A apreensão de mundo com base nos parâmetros televisivos é inevitável para certos públicos e, portanto, é possível supor que se dá de diferentes formas à medida que diferentes segmentos consomem o discurso televisivo.

Mas será mesmo que a violência apresentada nos desenhos da programação infantil e aquela presente nos relatos da vida cotidiana que aparece nas telenovelas é mesmo tão diferente? A violência lúdica e a tentativa de representação do real da telenovela contrastam ou convergem até que ponto?

Este trabalho propõe observar como a questão da violência aparece nos desenhos da programação infantil “TV Xuxa” comandada pela apresentadora Xuxa, e a telenovela “Paraíso Tropical” de autoria de Gilberto Braga e Ricardo Linhares. Analisaram-se os programas entre os dias sete e dez de maio e o dia quatorze do mesmo mês. Ambos são



exibidos pela Rede Globo, o primeiro no horário de nove e meia da manhã ao meio dia, e o segundo a partir das nove horas da noite. A emissora classificou a programação infantil, bem como todos os desenhos que nela se encontram, como livre para qualquer tipo de público. Já a novela é recomendada para maiores de quatorze anos.

A classificação etária dos programas difere: porém, será que a violência exibida não se remete às mesmas construções simbólico-discursivas que a banalizam e legitimam? O presente artigo desenvolve essas questões, sugerindo observar os significados associados à violência exposta nos dois tipos de programas, de forma a avaliar também as possíveis repercussões no imaginário criativo do público infantil que essa diferenciação (ou indiferenciação) de representação pode proporcionar.

## **2 – A violência sempre presente**

A TV é instituição fundamental na vida contemporânea. Não se entende mais o mundo social sem a análise de seus efeitos.

(...)encante-nos ou nos dê asco, a televisão constitui hoje, simultaneamente, o mais sofisticado dispositivo de moldagem e deformação do cotidiano e dos gostos populares e uma das mediações históricas mais expressivas de matrizes narrativas gestuais e cenográficas do mundo cultural popular.(MARÍN-BARBERO ; REY, 2005, p.26)

É o ambiente de recriação e sugestões. Onde se formulam supostas realidades envolvidas numa magia de sedução do telespectador. Se a televisão é o mundo da imaginação, o que dizer então dos programas infantis. Várias cores, formas, músicas e movimentos são pensados para fazer da imagem um show. “É a imagem pela imagem. A ludicidade está no simples fato de ser imagem”. (PIROLA)<sup>3</sup>

Todas as manhãs, de segunda à sexta, a apresentadora Xuxa comanda a programação infantil da Rede Globo. Seus programas infantis, que já passaram por várias reformulações, culminaram atualmente na atração chamada “TV Xuxa”. O programa divide-se em diferentes blocos (alguns puramente educativos, como a sessão “Por dentro do assunto”, em que a apresentadora de forma didática explica algum tema que pareça ser interessante, por exemplo, como se deu o surgimento dos mapas), outros meramente destinados à diversão.

O programa é feito com muitas músicas e coreografias exibidas entre uma sessão e outra. O “festival de talentos” leva crianças a cantarem e dançarem na TV numa forma

---

<sup>3</sup> Disponível em: [http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm\\_entrevista\\_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=4&v\\_nome\\_area=Entrevistas&label=Entrevistas&v\\_id\\_conteudo=68122](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_entrevista_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=4&v_nome_area=Entrevistas&label=Entrevistas&v_id_conteudo=68122)



de concurso. Na sessão “Parada radical” são feitas reportagens sobre esportes radicais apresentando profissionais de surf, pára-quedismo, entre outros.

Crianças de diversas partes do Brasil podem escrever para contar, na TV, brincadeiras que inventaram na sessão “Brinquedos e brincadeiras”. Há ainda, a exibição de clipes musicais de bandas famosas. Na sessão “Agenda cultural”, a apresentadora indica livros, peças de teatro ou filmes. Algumas sessões aparecem somente em alguns dias, como “Olha o bicho” (reportagens sobre animais), “Tá na rede” (sobre sites interessantes) ou ainda “Eu que fiz” (desenhos produzidos por crianças).

“TV Xuxa” é bem diversificado quanto às atrações e busca interagir com o público infantil através de uma linguagem fácil e dinâmica. O cenário colorido, formado por caixas luminosas com pessoas dentro, contribui para alimentar a imaginação do público.

Mas a principal atração são os desenhos que compõem a “Sessão X”. São eles: “Bob Esponja”, “Sítio do Pica-Pau-Amarelo”, “Mickey e Donald”, “Robot Boy”, “Três espíãs demais”, “Avatar”, “Power Rangers” e “Dragon Ball Z”.

A exibição dos desenhos acontece nessa ordem descrita, o que parece seguir a uma gradação do nível de violência. As lutas e manifestações de agressividade explícitas tendem a aumentar com o passar de um desenho para o outro, até chegar em “Dragon Ball Z”, cuja história resume-se a personagens guerreiros com corpos esculturais, expressões de ódio e ferozes combates.

Nesse percurso alguns desenhos apresentam apenas histórias engraçadas com personagens brincalhões ou ainda brinquedos que ganham vida. As lutas do bem contra o mal compõem a maior parte deles, mas nem sempre é o fator principal da história. A presença de violência é mais notável a partir do “Robot Boy”, o que, portanto, explica a escolha, para análise, de um nível intermediário - no caso, os três posteriores desenhos.

Três jovens garotas dispostas a salvar o mundo. As espíãs do desenho “Três espíãs demais” representam um típico modelo de adolescente. Com corpos esbeltos, preocupadas com a aparência e com compras no shopping. Uma loira (personagem com mais ênfase), uma morena e uma ruiva que utilizam equipamentos femininos, como batom e bolsa, para lutar contra o mal. São atrapalhadas e divertidas, o que camufla a violência do desenho. Pouco chamam a atenção as lutas das garotas, porque o enredo e as artimanhas delas são mais atrativos.

Já o “Avatar” é um desenho em que os personagens possuem poderes de controlar a terra, o fogo, o ar e a água, dependendo do reino em que nasceram. O personagem principal é um garoto que possui um dom que supera todos os outros poderes. O dom faz com que ele seja o “Avatar”, o poderoso, o esperado. Novamente a violência é camuflada, mas desta vez pelo uso de magia no desenho. As lutas seguem um modelo oriental e são mais ferozes do que as do desenho anterior. Os ambientes por que passam os personagens que têm o objetivo de salvar o mundo são sempre bem elaborados e exóticos. O desenho não se detém apenas em batalhas, mas também em enredo.

Enquanto o “Avatar” é uma animação, “Power Rangers” possui personagens humanos. Jovens estudantes que se transformam em lutadores com roupas e equipamentos que lhes dão poderes especiais. O objetivo é salvar o mundo das criaturas do mal. O fato de serem humanos sugere uma aproximação maior com o telespectador. O desenho possui história comumente composta pelos adolescentes em sua vida normal até serem chamados a lutar e depois novamente voltam a ser pessoas comuns. Os combates são mais agressivos que em “Avatar”, mas não há sangue. Pouca história, muita batalha, efeitos explosivos e um final sempre em aberto.

Os três desenhos são construídos de formas diferentes, principalmente na composição dos personagens e no enredo. Entretanto, se aproximam em alguns aspectos – a começar pelo próprio uso de violência como algo cotidiano e natural. As lutas não são as mesmas - algumas são atrapalhadas e com recursos extravagantes, outras são orientais e mágicas e por último há também as que usam equipamentos robotizados - mas não deixam de existir nos três desenhos (mesmo que em nenhum deles apareça explicitamente sangue).

Em todos, a história articula-se no sentido do bem contra o mal, em que os personagens principais têm como função salvar o mundo. Esses personagens comumente são crianças ou jovens, o que é uma estratégia bem elaborada, já que o público que assiste aos desenhos também são crianças ou jovens, permitindo uma identificação do telespectador com o programa infantil em questão.

“As três espãs demais”, “Avatar” e “Power Rangers” apresentam continuidade e repetem-se no mesmo horário todos os dias. Para Lynn Alves, “a repetição constitui-se um dos fundamentos do brincar”(2005, p.25), é uma forma de reviver emoções.

Mas não são só os desenhos possuem essa estrutura repetitiva e apresentam violência como temática central. Também as telenovelas o fazem, ao incorporar a violência que as pessoas vivenciam em suas vidas cotidianas às narrativas do folhetim.

O que em nenhum momento pode nos ocultar que o relato telenovelesco remete à longa experiência do mercado para captar, na estrutura repetitiva da série, as dimensões ritualizadas da vida cotidiana e, juntando o saber fazer contos com a arte de contar histórias, conectar com as novas sensibilidades populares para revitalizar narrativas midiáticas gastas. (MARÍN-BARBERO ; REY, 2005, p.115).

Se atender ao mercado é uma das demandas da telenovela, a violência como aspecto midiático que vende não poderia ficar de fora.

No mesmo período, entre os dias sete e dez de maio e o dia quatorze do mesmo mês, em que foram assistidos e estudados os desenhos da programação infantil, no período da noite também foi acompanhada a telenovela global “Paraíso Tropical”.

Em suma, a telenovela se desenvolve em torno da busca pelo poder. A novela é articulada no sentido de que os protagonistas do núcleo do mal parecem estar em um desenho arquitetando como deter o bem. Não há poderes mágicos, mas há o fator que move o capitalismo por trás de todas as artimanhas: o dinheiro.

A trama se passa na cidade do Rio de Janeiro, além de alguns capítulos no Nordeste. Um grande empresário comanda uma rede de hotéis e nessa administração estão outros dois atores principais. O “mocinho” e o “bandido” trabalhando em uma mesma organização, em que o objetivo do personagem do mal é conquistar a presidência, e para isso não mede esforços. Em torno deste trama, existe ainda a história de duas irmãs gêmeas que foram separadas quando crianças e se reencontram adultas. Novamente, uma gêmea é má e a outra é boa. A luta entre bons e maus continua com outros personagens com o papel de bandidos, prostituta, garoto pobre e garoto rico, amantes, entre outros. Uma verdadeira “selva” em que tudo vale pelo poder.

A telenovela estrutura-se invocando a realidade, de forma que

o drama da personagem é fantasioso, mas a lágrima que o telespectador derrama ou a palpitação de seu coração é real. As pessoas projetam os problemas, as frustrações, as expectativas e as emoções sentidas em sua vida diária. Esse mecanismo torna-se parte constitutiva da economia psíquica dos telespectadores, inscreve-se no seu corpo como memória de emoções efetivamente vividas. (ARBEX, 2001, p.48)

É perceptível a capacidade da telenovela de atrair o telespectador para o novo ambiente que se propõe, de tal forma que esse novo ambiente se pareça com o seu.



Nesse caminho, a exposição de violência nas novelas recentes comprova uma transposição da sociedade do medo para as telas. Por utilizar personagens com os quais o espectador pode se identificar, as telenovelas induzem a uma violência mais enérgica do que possivelmente se verifica na violência da programação infantil.

As artimanhas do núcleo do mal são mirabolantes, porém, no período assistido houve pouco uso explícito de violência física. As cenas que remetiam a isso se restringiam à menção de roubos e acusações. Vale lembrar que, por ser um folhetim, há um percurso de enredo a ser seguido e que, portanto, no período assistido a violência pode não ter tido o mesmo enfoque que já teve ou que venha a ter em outros capítulos.

Constatada a presença da temática da violência tanto nos desenhos como na telenovela, a questão importante é discutir as significações e os enquadramentos através dos quais a questão apareceu nos programas.

### **3 - Da percepção infantil sobre a violência**

Ao analisar os efeitos das histórias violentas sobre crianças, Gilka Girardello e Ana Carolina Dionísio constataram que

o maior fator limitante à imaginação pareceu ser o excesso de violência realista. Enquanto temas pesados ou dramáticos na forma de fantasia são facilmente incorporados ao faz-de-conta, a violência realista parece dificultar a elaboração lúdica interior.(GIRADELLO; DIONÍSIO)<sup>4</sup>

As pesquisadoras afirmam que enquanto a violência realista limita a imaginação, a violência lúdica faz o contrário, alavanca a fantasia do imaginário das crianças: um exemplo disso é a incorporação dos desenhos às brincadeiras, fazendo com que as crianças se sintam heróis ou heroínas. Ao mesmo tempo, deve-se atentar para o grau de incorporação e também ao fato de que a TV pode, por vezes, ser fator limitante, uma vez que a criança adquire valores prontos. Neste ponto sugere-se uma reflexão maior, que não cabe no momento fazê-la, sobre o quão prejudicial pode (ou não) ser a televisão para o imaginário criativo da criança.

---

<sup>4</sup> Disponível em: [http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigo\\_crianca\\_internet.htm](http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigo_crianca_internet.htm)



Em outro artigo da autora Gilka Girardello, ela coloca a importância do potencial imaginário para uma pessoa e destaca que “da plenitude da experiência imaginária na infância depende em boa parte a saúde psicológica na idade adulta”<sup>5</sup>.

Quanto à violência realista nas novelas e a violência nos desenhos, vale lembrar que se restringirmos os dois programas ao público infantil, como é o caso deste trabalho, algumas observações podem ser diferentes.

Entende-se por público infantil “a pessoa até doze anos de idade incompletos” que é a definição de criança de acordo com o artigo 2º do Estatuto da Criança e do Adolescente. Presume-se, portanto, que os desenhos sejam mais objeto de atração do público em questão do que a novela.

Nazareth Pirola <sup>6</sup>sustenta que “os discursos dos desenhos animados são pensados e produzidos para encantar, fazem parte de uma estratégia comercial e discursiva que a emissora chama de entretenimento”. Mas também é válido lembrar que as composições dos desenhos podem visar a mais do que simplesmente entreter, como fazem outros programas televisivos ou ainda como fazem outras mídias. Se o desenho não busca somente entretenimento, a que mais ele busca? Ou o que mais ele pode servir?

Iracema Munarim realizou entrevistas com crianças buscando entender as possíveis associações entre a violência da programação infantil com as brincadeiras.

(...)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 famílias a fim de promover discussões e reflexões entre crianças, adolescentes e adultos.(MUNARIM, p.7) <sup>7</sup>

Nota-se, pela pesquisa da autora, que é necessário fazer-se um aproveitamento maior da mídia televisiva que capta tanto público, já que “89% dos lares brasileiros possuem televisão como principal meio de informação e entretenimento”<sup>8</sup>, de acordo com Munarim. Se considerarmos que vivemos um momento em que o audiovisual efetiva-se como extensão de nossos sentidos, já que o público atual é um público formado pela televisão, torna-se quase imprescindível a presença de imagens no dia-a-dia.

E dessa forma, a escola também carece de imagens que podem ser supridas pela presença da televisão. Desde que se saiba como fazer isso. Barbero e Rey, (2004, p.55)

---

<sup>5</sup> Disponível em: [http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigos\\_imaginacao.htm](http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigos_imaginacao.htm)

<sup>6</sup> Op.cit.

<sup>7</sup> Disponível em: <http://www.nepef.ufsc.br/labomidia/arquivos/producao/26.pdf>

<sup>8</sup> Ibid.,p.1



acrescentam que as escolas insistem em trazer a TV como forma de diversificar a aula, evitando o tédio. A opção por desenhos poderia ser uma saída para a utilização de tal mídia como aprendizagem.

Mas é importante saber quais desenhos de fato apresentam potencial educativo, já que a criança absorve sem ter ainda a percepção disso, como reforçou a autora Lynn Alves:

A criança adquire consciência e dos seus conceitos espontâneos relativamente tarde: a capacidade de defini-los por meio de palavras, de operar com eles à vontade, aparece muito tempo depois de ter adquirido os conceitos. (VYGOTSKY apud ALVES, 1993, p.93)

Ao mesmo tempo em que não sabe a dimensão do que apreende, a criança sabe distinguir programas em que existem ou não violência, como identificou Iracema<sup>9</sup> ao questionar as crianças. Porém, existem artifícios apresentados pelos desenhos que disfarçam a percepção dessa violência. O uso de magias ou efeitos poderosos pelos personagens, como identificado no item anterior, são alguns desses artifícios que usados com frequência banalizam a violência, camuflando o que não está superficialmente visível.

Se de fato a criança apreende o que é exposto, como se dá essa absorção? Há uma tendência em acreditar que os desenhos são estímulos à violência, assim como vídeo game, e que, portanto, essa absorção é nociva, culminando na ação violenta. Em verdade, quando são cometidas atrocidades por jovens, como o genocídio na escola em Columbine<sup>10</sup> ou ainda em Virgínia<sup>11</sup>, a sociedade busca algo que seja explicativo para a barbárie. Se houvesse justificativa para a barbárie, não seria barbárie. Ainda assim, faz-se necessário algo que explique o caos social. A televisão é muitas vezes enquadrada como propulsora deste caos.

Nesse caminho é importante destacar que “Em nosso tempo, telenovela e telejornal não criam a violência, o que fazem é declarar uma violência preexistente e ativa em nosso meio social”. (TRINTA, 2007, p.2) Essa idéia deixa claro que a busca por transmitir fatos que já são reais como a violência não implica necessariamente que as pessoas venham a agir conforme o que é pronunciado na mídia. Da mesma forma, o

---

<sup>9</sup> Ibid., p.3

<sup>10</sup> Referente ao massacre no Instituto Columbine, nos Estados Unidos, em abril de 1999. Dois adolescentes, Eric Harris e Dylan Klebold, assassinaram colegas e professores.

<sup>11</sup> Referente ao massacre em Virgínia Tech, também nos Estados Unidos, em abril de 2007. Um jovem coreano assassinou 33 pessoas, incluindo ele mesmo, e 21 ficaram feridas.

fato de crianças assistirem a desenhos e novelas que apresentem conteúdos de violência não indica que irão cometer crimes.

É imprescindível que se recorde aqui que existem inúmeros fatores externos aos meios que podem levar uma pessoa à violência. As relações de convivência e a aprendizagem cotidiana com as mesmas, por exemplo, são mais explicativas a uma mudança de comportamento.

(...)pode-se dizer que toda necessidade tende, primeiro a incorporar as coisas e pessoas à atividade própria do sujeito, isto é, ‘assimilar’ o mundo exterior às estruturas já construídas;segundo, a reajustar estas últimas em função das transformações ocorridas, ou seja, ‘acomodá-las’ aos objetos externos.(PIAGET apud ALVES, 2005, p.21)

“Assimilação” e “acomodação” levam em conta principalmente os fatores já construídos. Tais fatores podem ficar latentes por tempos esperando um mínimo motivo para se extravasar. Segundo Freud (ALVES, 2005, p.100) os animais possuem o instinto da agressividade. A partir do momento em que essa agressividade torna-se desejo, intenção e manifestação, passa-se para o nível da violência. Entretanto, se todos os humanos possuem em latência essa agressividade, por que nem todos a manifestam?

Os desenhos e telenovela podem ser contribuintes pra que essa latência se extravase de outra forma que não seja a ação. Esses programas possuem a capacidade de servirem como catarse, isto é, como forma de purificação, em que os medos, anseios e perturbações vividas pelo telespectador são transferidas para os personagens na TV.

No que se refere aos comportamentos violentos e agressivos que cotidianamente são veiculados pela mídia, a teoria da catarse na área da comunicação argumenta que a violência na mídia cumpre uma função social: satisfazer e canalizar instintos violentos reprimidos, de modo que não transcendam cada individuo e não perturbem a boa marcha social.(ALVES, 2005, p.111)

No caso dos desenhos, para que a catarse aconteça faz-se necessário que o ambiente lúdico seja estimulante à criatividade o suficiente para que a “criança elabore suas ansiedades através da fantasia”. (GIRARDELLO)<sup>12</sup>

#### **4 - Conclusão**

---

<sup>12</sup> Op.cit. Disponível em: [http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigos\\_imaginacao.htm](http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigos_imaginacao.htm)

Dada a constatação de que a violência esteve muito presente na programação televisiva – tanto nos desenhos quanto na telenovela analisada, porém ainda mais nos desenhos -, a questão principal do presente artigo foi discutir se a percepção do público infantil se daria igualmente em ambos os casos. Com o aporte de estudos anteriores, sugeriu-se que a violência abordada por um viés lúdico (como nos desenhos) pode vir a cumprir um papel catártico. Mas mesmo ali o excesso, a banalização e a naturalização da violência podem criar uma distorção simbólica – a violência pode ser percebida como recurso sempre admissível.

O risco se acentua à medida que as crianças são também expostas à violência da vida cotidiana retratada realisticamente nas telenovelas.

O que há de verdadeiramente revolucionário na televisão é que ela permite aos mais jovens estar presentes nas interações entre adultos... É como se a sociedade inteira houvesse tomado a decisão de autorizar as crianças a assistir às guerras, aos enterros, aos jogos de sedução, aos interlúdios sexuais, às intrigas criminosas. A telinha as expôs aos temas e comportamentos que os adultos se esforçaram para ocultar-lhes durante séculos. (MARÍN-BARBERO ; REY, 2005, p.55)

Nesse meio, no qual a criança pode a tudo assistir e apreender da forma que lhe couber de acordo com suas experiências já vividas, fez-se necessária uma limitação. O Estatuto da Criança e do Adolescente regulamenta que os programas devem indicar a classificação etária, conforme o ‘Parágrafo Único’: “Nenhum espetáculo será apresentado ou anunciado sem aviso de sua classificação, antes de sua transmissão, apresentação ou exibição”.

A TV Globo, bem como outras emissoras, tem de informar a classificação etária de cada programa. Nesse sentido, o programa “TV Xuxa” é livre, isto é, indicado a qualquer idade. Já a telenovela “Paraíso Tropical” é recomendada para pessoas maiores de quatorze anos (o que na prática não significa limitação efetiva ao acesso). Considerando-se que, no período analisado, os desenhos apresentaram maior índice de violência em relação à telenovela, essa classificação etária tem real efeito?

Se a sociedade tende a crer que o uso de personagens reais (por exemplo, na telenovela) é mais impactante do que o uso de personagens lúdicos, e se mesmo na programação infantil a violência está onipresente, a discussão de fundo remete-se novamente ao papel que os meios de comunicação de massa devem desempenhar. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) afirma que o conteúdo televisivo exibido



no horário indicado ao público infanto-juvenil deve ter finalidade “educativa, artística, cultural e informativa”.

Mesmo que se considere que a violência presente nos desenhos possa ter como efeito positivo a catarse, não seria imprescindível, para o público em questão, que o programa proporcionasse algo além disso? É preciso que se compreenda que nesse ambiente em que tudo pode ser visto e exibido, a criança precisaria da formação de um imaginário menos impregnado da visão de que a violência é natural. Essa formação pode ser conseguida à medida que desenhos e telenovelas sejam mais que entretenimento, sejam também um estímulo à criatividade e à reflexão.

### Referências Bibliográficas

ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Game over: os jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.

ARBEX JÚNIOR, José, *Showrnlismo: a notícia como espetáculo*, São Paulo: Casa Amarela, 2001.

BRASIL. Lei 8069,13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente.

FLEUDORGE, Denis. Os jogos multidimensionais das ritualizações sociais na expressão das violências políticas. **Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia**: revista da Faculdade de Comunicação Social PUCRS, Porto Alegre, Ed.PUCRS, n.29, p.57-69, abril 2006.

GIRARDELLO, Gilka. *A imaginação infantil e as histórias da TV*. Disponível em [http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigos\\_imaginacao.htm](http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigos_imaginacao.htm). Acessado em: 20/05/2007.

GIRARDELLO, Gilka ; DIONISIO, Ana Carolina. *A produção cultural infantil diante da tela: da TV à Internet*. Disponível em: [http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigo\\_crianca\\_internet.htm](http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigo_crianca_internet.htm) Acessado em: 20/05/2007

MARTÍN-BARBERO, Jesús ; REY, Germán. *Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. São Paulo: Editora Senac, São Paulo, 2004.

MULTIRIO. *Os discursos dos desenhos animados* (entrevista com Nazareth Pirola). Disponível em: [http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm\\_entrevista\\_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=4&v\\_nome\\_area=Entrevistas&label=Entrevistas&v\\_id\\_conteudo=68122](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_entrevista_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=4&v_nome_area=Entrevistas&label=Entrevistas&v_id_conteudo=68122). Acessado em 20/05/2007



MUNARIM, Iracema. *A violência na programação infantil da TV e as brincadeiras das crianças*. Disponível em: <http://www.nepef.ufsc.br/labomidia/arquivos/producao/26.pdf>  
Acessado em:20/05/2007

TRINTA, Aluizio Ramos. *Páginas opostas da vida*. In: XII Congresso da Comunicação da Região Sudeste e V Encontro Regional de Comunicação, 2007, Juiz de Fora: UFJF.