

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS
PSICOLOGIA SOCIAL

“ E M B U S C A D A S E S F E R A S D O D R A G ã O ”
Uma Interpretação da Leitura das Crianças sobre o Dragon Ball Z

ROBERTO BRAIT JÚNIOR

São Paulo
2005

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS
PSICOLOGIA SOCIAL

“ E M B U S C A D A S E S F E R A S D O D R A G ã O ”
Uma Interpretação da Leitura das Crianças sobre o Dragon Ball Z

Dissertação de mestrado apresentada à
Banca Examinadora da Pontifícia Universidade
Católica de São Paulo, como exigência para
obtenção do título de MESTRE em Psicologia
Social, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Silvia
Tatiana Maurer Lane.

ROBERTO BRAIT JÚNIOR

São Paulo
2005

Gostaria de agradecer a todos que me auxiliaram neste percurso desde o início até a finalização desta tarefa:

À Yara, por onde tudo começou,

Aos amigos Robson e Rodrigo pela força,

À Érica e minha família que me aturaram,

Ao CNPQ pelo apoio financeiro e, finalmente,

À Silvia Lane pela dedicação e orientação.

BRAIT, Roberto Jr. *“Em Busca das Esferas do Dragão, Uma interpretação da Leitura das Crianças Sobre o Dragon Ball Z”*. São Paulo, 2005.

Orientadora: Silvia Tatiana Maurer Lane

Palavras Chave: desenhos animados, crianças, interpretação, violência, televisão, linguagem.

Resumo

Os desenhos animados são uma forma de entretenimento que ocupa grande parte do tempo da vida diária das crianças brasileiras. Porém os desenhos exibidos pelas emissoras nacionais não são feitos visando este público específico, não estão preocupados com o universo cultural, social e histórico dos brasileiros. A maioria dos desenhos animados aqui exibidos, são importados dos Estados Unidos, da Europa e do Japão, e tem como referência a cultura, o cotidiano e a história dos países onde são produzidos.

Para o presente projeto, foram escolhidos os desenhos animados japoneses, também conhecidos como “*animê*”, porque são sempre os mais citados quando se fala de desenhos violentos, seja entre a sociedade, nos meios de comunicação, ou na literatura consultada. Vale ressaltar que a violência fica mais evidente em alguns desenhos por causa da sua proposta realista. Além da estética da violência presente na cultura japonesa ser um fator historicamente construído, a imagem vista como violenta no ocidente é diferente da noção de imagem violenta no Japão e no Oriente.

A criança, antes de entrar no universo da informação televisiva e dos desenhos animados, já está inserida dentro da sua família e sociedade, e compartilha com eles, os costumes e a história que lhe antecedeu; possui uma consciência que lhe servirá de referência para a assimilação de sentidos e significados em relação às informações que recebe.

A proposta do presente trabalho é discutir a forma com que as crianças brasileiras interpretam as relações de poder e violência dos desenhos japoneses, dando-lhes sentido de acordo com as estruturas adquiridas na sociedade brasileira, na qual foram inicialmente socializadas. As interpretações dos desenhos japoneses são feitas pelas crianças brasileiras, a partir do referencial construído nas suas relações cotidianas.

Abstract

Cartoons are a sort of entertaining that take a great part of the Brazilian children's everyday life. However, the cartoons transmitted by the television companies in Brazil were not made for this culture in particular.

The most part of cartoons that people use to see in Brazil are made in USA, Europe and Japan. Its references rounds the everyday life of people in countries in which they are produced.

For this paper were chosen japanese cartoons, the famous "*animes*", as there a lots of comments regarding violence in the cartoons. It's important to say that violence is clearly shown in some cartoons because of its realistic purposes. Besides the aspect of violence in the japanese culture is a historical factor, the image seen as a violent one in the occident is different from the idea of image in Japan.

The purpose of this paper is to discuss the way Brazilian children interpret japanese cartoons as it gives then a sense according to structure that is taken from Brazilian society.

Sumário

Introdução	7
A Importância da Mídia	10
Televisão: Uma Janela Para o Mundo	14
A TV e Sua Presença no Cotidiano Brasileiro	18
Os Animês	20
Dragon Ball	25
Um Pouco de Cultura Japonesa	38
A Recepção: Na Frente do Aparelho de TV	45
A Contribuição de Vygotsky	53
A Linguagem Como Sistema Simbólico	59
Emancipação	66
Relações de poder	69
Violência	76
Procedimento	78
Análise das Entrevistas	83
Conclusões Finais	97
Bibliografia	99
Anexos	102

Introdução

Os meios de comunicação são na contemporaneidade um dos mais importantes elementos que compõem a nossa sociedade, com sua possibilidade de transmitir informações por todos os lugares do mundo. As pequenas coisas locais podem se tornar tão importante quanto as grandes coisas globais, para as pessoas que estão ligadas as mídias eletrônicas. Essa potencialidade de distribuição de informação, que se tornou concentrada pelas empresas e países economicamente dominantes, aumenta nossa preocupação em relação a quais são as mensagens que chegam à periferia do mundo.

Nossa cultura, que foi construída a partir de um processo de enfrentamento e choque entre várias outras culturas, está em um constante processo de re-significação dos nossos conteúdos simbólicos. Esse enfrentamento se dá principalmente na relação entre as pessoas e os meios de comunicação de massa, destacando o papel da televisão.

Essa batalha simbólica encontra nas relações cotidianas de comunicação e em algumas instituições, a principal barreira contra as inovações e modificações culturais. Nas mídias, junto com os outros movimentos de globalização, estão as principais forças que impõem uma cultura globalizada.

A importância da mídia está na facilidade que os meios de comunicação de massa tem de estar presentes em quase todos os momentos da vida das pessoas, vamos relatar neste estudo um pouco da história e do papel da mídia enquanto elemento formador de cultura de massa e sua interferência no cotidiano dos sujeitos.

Serão apresentadas algumas teorias sobre a crítica do papel da mídia na sociedade, como as teorias da Escola de Frankfurt e outras formas possíveis de estudar a influência dos meios de comunicação sobre a sociedade e principalmente sobre o indivíduo, como os *Cultural Studies* e os estudos de recepção.

Dentro do grupo dos meios de comunicação a televisão receberá maior destaque, por seu grande alcance e sua capacidade de produzir e reproduzir formas simbólicas.

Depois de contar a história e a função extremamente importância da televisão como meio de comunicação e como elemento cultural no Brasil e no mundo, vamos ressaltar as preocupações que relacionam a programação aos hábitos e costumes sociais e individuais, principalmente com relação a dominação ideológica e o papel da televisão como incentivadora de maus hábitos e de violência.

As preocupações com as formas simbólicas transmitidas pela televisão serão concentradas principalmente no público infantil e adolescente. Dentro da programação

voltada para as crianças destacaremos os desenhos animados japoneses - os animês – contando sua história no Japão, no Brasil e no mundo. Buscaremos compreender sua influência, enquanto elemento de comunicação de massa feita para o público japonês, no público brasileiro.

O Dragon Ball é um ótimo representante dos animês no Japão e no Brasil. Sua trajetória saindo do Japão para o mundo será contada junto com a história do animê, além de fornecermos informações sobre seu criador, suas influências e lendas em que se baseia, sua chegada ao Brasil e sua situação atual.

A compreensão das histórias e personagens dos animês se torna melhor a partir da compreensão da História e da cultura japonesas. Então traremos também um pouco da História do Japão e fragmentos da sua cultura tradicional, é necessário explicar que a cultura japonesa contemporânea esta inserida no processo de globalização, e os produtos japoneses buscam estar presentes nos mercados consumidores ocidentais, além do público consumidor japonês ter a sua disposição produtos de vários lugares do mundo.

Para buscar as informações necessárias pretendo partir dos estudos de recepção, que serão apresentados juntamente com as formas como farei esse estudo de recepção tomando como base à teoria de Vygotsky.

Outros Estudos sobre televisão e violência no Japão e nos EUA estarão resumidos para que possamos conhece-los e analisa-los, como produção intelectual importante dentro do assunto desse trabalho.

Os desenhos animados são hoje, o principal programa direcionado para as crianças e a violência que eles contém é uma preocupação para os adultos do mundo todo, os animês aparecem sempre estigmatizados como desenhos animados violentos nos estudos dos EUA, esta posição precisa ser problematizada, já que os animês, são hoje, os grandes concorrentes dos estúdios de animação norte americanos.

A teoria de Vygotsky será a base para entendermos melhor quem são estes sujeitos que interagem com os meios de comunicação, como se dá esse processo, explicamos o que é a consciência, a linguagem e o pensamento dentro dessa abordagem, como acontece o processo de assimilação de conteúdos simbólicos, sua acomodação na linguagem interna e a relação do sujeito com o ambiente.

O desenvolvimento dos sentidos e dos significados, para o sujeito e para a sociedade, através dos processos de mediação, são elementos que participam do nosso

processo de análise da recepção, até a presença de possibilidades de autonomia e emancipação na vida das crianças.

Os estudos de Tompson sobre as relações de poder e mídia são parte do suporte teórico para a análise das informações, a questão da emancipação, da autonomia, e a problematização do que é ou não violência, estão apresentados a partir de visão de outros teóricos, sempre segundo as diretrizes dos estudos culturais.

Em vários momentos da leitura desse trabalho, podemos ter a idéia da situação das crianças brasileiras em relação a sua exposição aos meios de comunicação, principalmente a televisão, e seu programa preferido, os desenhos animados. Mas também esta presente a situação das crianças dentro da sociedade e sua relação com as autoridades e seus semelhantes, que podem se tornar uma relação violenta.

A Importância da Mídia

Uma grande parte das informações que transitam pelo mundo hoje passa pelos meios de comunicação. Mas importância da mídia no mundo contemporâneo não está restrita a um simples meio de transmissão de mensagens, ela acrescenta novas formas de relação com o mundo.

A comunicação midiática aparece em quase todos os lugares, atrelada aos processos de globalização e expansão do capitalismo, com suas características de instantaneidade e simultaneidade que reinventam vivências, alteram percepções, sensibilidades e processos cognitivos. Além da convivência tradicional entre os humanos, hoje temos as relações midiáticas que modificam a sociabilidade espacial e temporalmente.

O entendimento do mundo e dos indivíduos, passa de alguma forma pelo entendimento da atuação dos meios de comunicação sobre a sociedade e as pessoas, também pelas relações estabelecidas a partir desse produtor e reprodutor de cultura e valores simbólicos.

Essa pesquisa trata de questões relativas à mídia e à cultura contemporânea. Grandes teóricos já trataram deste assunto, algumas das mais importantes teorias sobre a mídia e seu papel na cultura fazem parte do suporte teórico desse trabalho e do caminho percorrido pelas teorias sobre a mídia.

“Parcela expressiva dos estudos na área da comunicação no Brasil tem sido ancorada nas proposições da Escola de Frankfurt ou nas teorias mais recentes, de Jean Baudrillard, cujos teoremas e insights oferecem uma perspectiva crítica de análise da mídia, de importância inegável, embora apresentem também uma série de aspectos problemáticos. Os fundadores da Escola de Frankfurt, particularmente Max Adorno e Theodor Horkheimer, inauguraram uma perspectiva teórica de investigação ordenada a partir de um posicionamento extremamente crítico com relação à chamada ‘cultura de massa’, focalizada primordialmente a partir da ótica da mistificação e da dominação, na qual o conceito de cultura se aproxima da definição de ideologia. Na visão dos autores, a ‘cultura de massa’ constitui o resultado da intervenção da ‘indústria cultural’, que promove a ‘homogeneização das massas’, ameaçando a individualidade e a criatividade dos seus integrantes. Inserida nesse quadro, a mídia é compreendida como instrumento do poder das classes dominantes, que tem como uma de suas funções básicas, a tarefa de promover a alienação das massas”. (Sampaio, 2000, pág.13.)

Na análise da Escola de Frankfurt, a produção cultural da mídia está subordinada ao poder econômico e político das classes sociais dominantes, o papel da mediação dos meios de comunicação, são analisados a partir do emissor, como se o processo de comunicação através das mídias encontrasse o receptor totalmente desprovido de capacidade de interpretação das mensagens. O público se tornaria uma massa padronizada pelos instrumentos de comunicação que difundem a ideologia e os interesses das classes dominantes, e as classes subalternas seriam uma massa acrítica e manipulável, com sujeitos passivos no processo de comunicação.

A linha teórica de Adorno e Horkheimer apresenta algumas incompatibilidades com meu trabalho. Dentro da elaboração do problema não é possível afirmar que o público é *“uma massa homogênea e acrítica”*, já que parto do pressuposto que as crianças têm capacidade de selecionar e interpretar as mensagens dos desenhos animados. O papel da mídia como um instrumento utilizado pelas classes dominantes como é defendido por eles, deixa de lado a configuração da mídia como instituição que tem interesses próprios, defende pontos de vista muitas vezes baseados nas audiências, tiragem de jornais e revistas e outras formas de recepção. A cultura, nessa visão frankfurtiana, é colocada como expressão das relações econômicas e políticas dos grupos sociais. As construções simbólicas derivariam dos interesses das classes, mas também têm influências de diversas outras fontes de informação e relação social, como por exemplo: a religião, a comunidade, os grupos étnicos, etários, de gênero etc.

Outro teórico muito citado nos estudos sobre a mídia é Baubrigard, que mantém uma postura crítica e cética com relação à cultura contemporânea. Suas reflexões operam com base na dicotomia entre duas possíveis realidades, de modo que a “realidade da mídia” poderia se sobrepor, de modo definitivo, à “realidade do real”.

“O sistema cultural contemporâneo tem como base fundamental o consumo, o qual é compreendido como a manipulação sistemática de signos. A mídia participa desse sistema promovendo a reprodução incessante de signos, imagens e simulações. Com isso, a realidade é vivenciada pelos indivíduos de maneira progressivamente distanciada, verificando-se, dessa forma, o consumo dos signos dessa realidade e não dela mesma.” (idem, pág.14.)

A vivência na sociedade contemporânea dentro de uma “realidade da mídia”, desconsidera uma parte fundamental dos processos de comunicação, as relações pessoais, em que sujeitos trocam informações diretamente. A consciência dos indivíduos é construída durante sua vida através da sua experiência concreta com o mundo. Essa

consciência pessoal está sempre ativa nos processos de comunicação, seja face a face, nas relações diretas, ou na comunicação mediada pelas diversas mídias. A consciência individual que seleciona a atenção e as informações recebidas pelo sujeito, é construída com uma base concreta e simbólica muito maior do que somente a relação que o sujeito tem com as mídias.

Os *Cultural Studies* tem interesse na análise de uma forma específica de processo social, de sentido à realidade, de práticas sociais partilhadas, de uma área comum de significados. Seu objetivo é definir o estudo da cultura da sociedade contemporânea como um campo de análise relevante, pertinente e teoricamente fundamentado, visto de forma interdisciplinar. Esta é uma característica que busca uma maior abrangência de aspectos a serem trabalhados. Os *Cultural Studies* destacam a contínua dialética entre sistema cultural, conflito e controle social, e analisam as várias práticas de produção de cultura e as formas do sistema global e organizado que essas práticas geram.

As primeiras obras que dão início aos *Cultural Studies* são de Richard Hoggart, Raymond Williams e Edward P. Thompson, os quais prestam especial atenção aos meios de comunicação.

A importante contribuição dos *Cultural Studies* está na crença de que no âmbito popular não existe apenas submissão, mas também resistência; a cultura é influenciadora e influenciada por todo o conjunto das relações que fazem parte da sociedade; a visão da cultura como uma rede de práticas e relações que constituem a vida cotidiana, dentro da qual o papel do sujeito aparece em primeiro plano; valorização as práticas cotidianas; a compreensão dos meios de comunicação de massa como agentes da reprodução social, de natureza complexa, dinâmica e ativa na construção da sociedade contemporânea.

Os trabalhos produzidos sobre ideologia, cultura, processo de comunicação televisiva, centrados nos estudos de recepção e mediação agregou parcerias e adeptos em vários lugares do mundo como os EUA, Austrália, África e América Latina.

É grande a contribuição desses autores e das suas abordagens, utilizadas por vários estudos no mundo todo. A proposta desse trabalho é utilizar, com uma abordagem que busca no processo de comunicação com as mídias, a interpretação do sujeito.

“Ainda são poucos os estudos no campo da comunicação que se dispuseram a tratar desse desafio particular trazido pela televisão: o de compreender como nela são colocados em funcionamento dispositivos tecnológicos de ponta com discursos e gêneros tanto modernos como anacrônicos, permitindo a combinação de hegemonias com as demandas sociais diversas, de imposição com negociação. As pesquisas sobre televisão,

que tratam de sua história, de suas estruturas econômicas e produtivas e de seus efeitos ideológicas, já tem sua importância reconhecida. Só que através delas é difícil compreender como os fenômenos de modernização se realizam efetivamente nas práticas culturais do cotidiano das pessoas.” (Lopes, Borelli, Resende, 2002, Pág. 35)

Entre os meios de comunicação, a televisão é o que tem a maior quantidade de receptores, é hoje o principal meio de comunicação da maior parte do mundo, está presente nas casas e na vida cotidiana das pessoas das grandes cidades e também do meio rural. Ela tem um papel importante nas relações sociais, enquanto produtora e reprodutora de informações que são veiculadas permanentemente; está a todo momento à disposição.

Os programas exibidos na televisão são responsáveis por grande parte das informações que recebemos no cotidiano, direta ou indiretamente. As crianças das grandes cidades passam o mesmo período nas salas de aula, ou até mais, diante da televisão, também os adultos passam uma grande parte das suas horas de lazer em frente aos televisores.

O conteúdo dos programas assistidos e a forma como eles são assimilados se tornou uma importante questão, a princípio para as empresas e pessoas que trabalham e anunciam na televisão, e fazem dela sua mais forte aliada para a venda de produtos e idéias. Posteriormente, é um foco de preocupação a sua possível influência na vida das pessoas, nas suas decisões e especialmente na formação das novas gerações.

Televisão: Uma Janela Para o Mundo

A palavra televisão quer dizer: “visão ao longe”, uma interpretação que dá a este meio de comunicação uma importante noção do que ele representa nos dias atuais; dá uma idéia do seu alcance e da sua potencialidade, mas também pode ser vista como um paradoxo, quando o aparelho limita cada vez mais a capacidade das pessoas de “ver além” do mundo que lhe é oferecido pela televisão. Mundo que foi ampliado no início, quando seu inventor proporcionou a possibilidade de tornar perto as coisas que eram distantes.

Os primeiros telespectadores ficaram estarelecidos quando tiveram a oportunidade de assistir a uma demonstração pública da televisão, em 1925, numa loja de Londres – a Selfridges – apresentada por John Logie Baird, cientista escocês que fazia pesquisas sobre esse tipo de aparelho. Os inventos continuaram aperfeiçoando esse sistema. Durante as décadas de 60 e 70 foram aperfeiçoadas as técnicas de vídeo-teipe, os sistemas para transmissões coloridas, e o sistema de retransmissão de programas via satélite.

No dia 18 de setembro de 1950, alguns poucos telespectadores brasileiros puderam ver em São Paulo, em alguns receptores de TV, os primeiros sinais televisivos da América do Sul. Em 1972, quando os brasileiros começaram adquirir TVs em cores, foram vendidos 68 mil TVs em cores contra 1 milhão de TVs em preto e branco. Hoje, a grande maioria dos domicílios dos centros urbanos têm um ou mais aparelhos de televisão. No Brasil, a média de domicílios com aparelhos de televisão é de 86,7%, de acordo com a pesquisa do IBGE de 1996. Em grandes centros urbanos essa média atinge 94,6%. Há uma acentuada diminuição dos domicílios com televisores em regiões de menor renda, como o Piauí com 61,7%.

Deixando de lado as questões técnicas dos aparelhos de produção e recepção, a televisão se apresenta como um eficiente veículo de comunicação, por onde são transmitidas uma grande variedade de informações, as quais para serem compreendidas passam por processos semelhantes aos da comunicação inter-pessoal, em que os participantes da ação comunicativa devem minimamente compartilhar de elementos simbólicos culturais e sociais.

A televisão é uma produção social. Programas dos gêneros mais variados são feitos a partir da interpretação de uma ou mais culturas, da realidade e da subjetividade das pessoas que fizeram parte do processo de criação e de produção do produto final. Os

receptores também tem uma grande importância, já que sua capacidade de interpretação é o que vai finalizar e dar sentido ao processo de comunicação. A cultura e a realidade social dos agentes da comunicação são fundamentais. *“E o que ocorre é que a experiência audiovisual, no lugar de buscar seu nicho na idéia ilustrada de cultura, recoloca-a a partir das próprias alternativas de relação com a realidade, isto é, a partir de transformações introduzidas em nossa percepção de espaço e tempo.”* (MARTÍN-BARBERO, 1998, pág. 15.) A televisão não apenas se apóia na cultura, ela acaba redefinindo a idéia de cultura de acordo com os interesses comerciais, políticos e sociais do momento. A programação é definida a partir das relações sociais com objetivos e funções estabelecidas.

Os programas são feitos com um objetivo, seja ele comercial, informativo ou qualquer outra função. Na sua elaboração estão conceitos que fazem parte do imaginário das pessoas, informações que a maioria do público seja capaz de compreender ou, de alguma forma, se identificar com ele. As imagens que compõem este imaginário são retiradas de diversos lugares e tempos diferentes, re-agrupados como uma bricolagem em que*“o distante se torna próximo, e o cotidiano pode se tornar distante, porque não tem ‘o deslocamento físico’, é uma experiência doméstica ‘mediada pela televisão’. O tempo é marcado pela experiência da simultaneidade, da instantaneidade e do fluxo, a tarefa dos meios de comunicação é fabricar um presente, concebido sob formas de choques sucessivos, sem relação histórica entre os mesmos* (Idem, pág. 17.).

Estas imagens aparecem compondo um novo imaginário capaz de falar culturalmente e não só de manipular tecnológica e ideologicamente. As imagens televisivas podem abrir espaços e tempos para uma nova era do sensível, de modo que os indivíduos que assistam possam re-elaborar seu imaginário cultural. Todo programa é feito com base nas informações que circulam em uma dada sociedade, seja ela uma pequena comunidade local ou a grande sociedade globalizada. As imagens, os sons, as sensações, enquanto linguagem utilizada, devem apresentar um padrão que possa ser reconhecido pelo espectador.

A televisão ainda é analisada por alguns como um elemento contrário à educação escolar, só ensina “coisas erradas” que não são necessárias ou importantes para a vida da criança, sendo um ponto oposto à escola, o lugar em que reside a sabedoria e as crianças desenvolvem o conhecimento. A televisão seria o grande transmissor da má educação, o lugar da ignorância e da perda de tempo. Em sociedades como a nossa, a escola se apresenta como uma eficiente instituição de reprodução social, orientando o

que conhecer e como analisar, pré-definir estes parâmetros é no mínimo uma tarefa arbitrária, que limita as possibilidades de transformação social e não dá espaço para o desenvolvimento das diferenças.

O conhecimento escolar da maior parte das matérias curriculares, é alicerçado nos mesmos conteúdos e, apesar dos esforços, nos mesmos métodos tradicionais, que lhe dão um caráter conservador e supostamente correto e seguro, enquanto a televisão é mais ágil, trabalha com mais informações simultaneamente, trazendo os acontecimentos e novidades para dentro da nossa casa, podemos e devemos questionar a qualidade dessas informações, assim como podemos também questionar a escola e as outras fontes de informação que contribuem para a formação das nossas crianças.

Estamos em uma era que questiona radicalmente o caráter monolítico do conhecimento e a diversidade é vista como algo positivo, porque a nossa sociedade está longe de ser uma sociedade homogênea; há uma apropriação dos elementos da cultura que não segue regras; eles se misturam e se reorganizam de acordo com as necessidades dos grupos, gerando uma desordem cultural, *“a existência de descompassos com a modernidade; eles não significam pura anacronia, mas resíduos não integrados de uma economia e de outras culturas que, pela alteração da ordem seqüencial do progresso, liberam nossa relação com o passado, com nossos diferentes passados, permitindo a reordenação de memórias e a reapropriação criativa de uma descentrada modernidade.* (Ibidem, pág.13.)

Os meios de comunicação e as novas tecnologias trazem para a sociedade uma outra forma de ver o mundo. Essa visualidade mediada pelos meios de comunicação eletrônicos é parte da composição da atual visibilidade cultural, como especifica Martín-Barbero: *“E se, portanto, já não se escreve nem se lê como antes, é porque tampouco se pode ver ou representar como antes. E isto não se reduz ao fato tecnológico.”* (Ibidem, pág. 14)

Esse descentramento cultural exige um sistema educacional adaptado ao nosso tempo, que veja a possibilidade de conhecimento também nos meios de comunicação, principalmente no nosso país, que possui 8,5 milhões de quilômetros quadrados e uma diversidade econômica e étnica tão grande quanto nosso espaço físico.

O público brasileiro é extremamente diverso, onde se destacam as diferenças sócio-econômicas. Somos um dos países do mundo com os maiores índices de desigualdade social, além de diferenças culturais profundas baseadas nas múltiplas influências migratórias. Dentro dessas diferenças existe um “povo brasileiro” com uma

identificação em grande parte composta e espalhada por relações comerciais e pelos meios de comunicação de massa, do rádio e da televisão brasileira, ressaltando aqui o papel das telenovelas brasileiras.

A TV e Sua Presença no Cotidiano Brasileiro

A programação da televisão brasileira é diversificada, composta por vários canais com produtos importados e nacionais, que atendem parcialmente as exigências do público, aqui temos os canais abertos e os canais a cabo, ou fechados, a maior parte da população brasileira só tem acesso aos canais abertos, por questões econômicas e de distribuição, que tem na sua programação uma grande variedade de programas, voltados para os mais diversos públicos, desde programas de auditório aos sábados e domingos, até programas religiosos e “programas de vendas” que ocupam boa parte do tempo. Mais de 80% é voltado para o público adulto, apenas uma parte dos programas matinais e de final de semana é voltada para o público infantil, além da MTV e poucos outros programas voltados para o público adolescente.

Quando se trata de público infantil e adolescente o problema se apresenta na pequena produção de produtos e imagens nacionais e o total domínio dos desenhos animados estrangeiros. O padrão dos produtos infantis dos Estados Unidos dominou nossa programação televisiva durante muito tempo com personagens da *Disney*, da *Warner*, e uma série de outros desenhos animados que fizeram parte da infância da maioria dos brasileiros que tinham acesso à televisão até o final da década de 80.

Dos anos 90 em diante, as crianças brasileiras passaram a conviver com um novo formato de desenho, os *animês*, ou desenhos animados japoneses. Hoje eles fazem parte da programação ocupando lugar de destaque nas emissoras abertas e por assinatura. Trazem com eles uma série de produtos, desde brinquedos e videogames até as revistas que deram origem a muitos deles, os *mangás*.

A programação voltada para um público infantil ganhou importância nas diversas emissoras de televisão brasileira a partir da década de 80. Anteriormente existiam programas como *Vila Sésamo*, *Topo Gigio*, e alguns outros dos anos 70, marcados por desenhos da *Disney*, *Warner* e *HB*, *Tom e Jerry*, *Pica-Pau*, *Papa Léguas*, *Perna Longa* e outros semelhantes. Aparecem também os primeiros *animês*: *Speed Racer*, *A Princesa e o Cavaleiro* e *Astro Boy*. Os programas dedicados às crianças eram pontuais e tinham um papel complementar no conjunto da programação.

Nos anos 80 os programas infantis tornam-se alvo do interesse comercial; aumentam-se as atenções ao potencial de comercialização de produtos e nesse mercado consumidor específico, crescendo a importância do público infanto-juvenil na mídia. No ano de 1986 todas as emissoras investem em programação infantil buscando ampliar

seus índices de audiência. Ganham força o *Bozo* (SBT) e a *TV Criança* (Bandeirantes); estréiam o *Xou da Xuxa* (Globo), *Lupu Limpim Clapá Topo* (Manchete) e *Dr. Cacaréco e Cia.* (Record).

Nas últimas décadas, os programas infantis são concebidos para divertir a criança e prender sua atenção, porque a preocupação principal é a busca de maiores índices de audiência que garantam um grande público consumidor. A atratividade dos programas durante muito tempo estava no carisma de alguns apresentadores e nos desenhos animados.

Os programas de auditório com o público infantil dominaram a programação das manhãs e tardes das crianças brasileiras por toda a década de 1990, consistiam na mistura de desenhos animados, brincadeiras com as crianças no palco, gincanas de meninos contra meninas, e principalmente na figura da apresentadora, mulheres vestidas de “forma diferenciada”, que dançavam e cantavam músicas com coreografias para as crianças imitarem, e usavam expressões “estranhas”. Não podemos esquecer do *Bozo*, o palhaço que tinha um programa semelhante.

Nos primeiros anos do século XXI, a fórmula de programas infantis baseados no carisma de apresentadoras como a “*Xuxa*”, está em decadência, a fórmula dos anos 90 não funciona tão bem com a nova geração, programas infantis de auditório, nos moldes anteriores, não conseguem audiência.

Hoje, são os desenhos animados que seguram a audiência; eles respondem por uma parcela expressiva da programação. Os desenhos animados norte-americanos ainda predominam, provavelmente por reflexo da nossa histórica relação de dominação econômica e cultural. Mas desde o final da década de 70, já chamam muita atenção alguns desenhos japoneses como *Patrulha do Espaço* e os seriados de robôs como *Ultraman* e *Robô Gigante*.

Atualmente, os desenhos japoneses, ou animês, já têm uma grande parcela da programação e são responsáveis por altos índices de audiência, tanto nas emissoras de televisão aberta, quanto nos canais da TV por assinatura. Desenhos como o *Dragon Ball Z* e *Dragon Ball GT* são garantia de grande audiência.

Quando chegaram ao Brasil, os animês eram tapa-buracos na programação das emissoras menores ou novas, como a Rede Bandeirantes e a extinta Rede Manchete. Hoje, são a atração principal do programa infantil da Rede Globo.

Os Animês



Quando se fala da origem dos desenhos animados podemos citar O *teatro de sombras chinês*, que projeta as sombras das mãos nas paredes, a *lanterna mágica*, que se assemelha a um projetor de *slides*, mas conduzindo sucessivamente as imagens, gera uma impressão de movimento. O *traumatrópio* e o *fenaquistocópio*, que se baseiam em discos giratórios que dão a impressão de movimento, além de outros inventos. O momento mais significativo é a criação da câmara pelos irmãos Lumière, em 1895.

Ao contrário do que se pensa os irmãos Lumière não foram os primeiros a projetar imagens em movimento. Esse privilégio coube a Thomas Edison (inventor do fonógrafo, 1877, e da lâmpada elétrica, 1879, entre outras coisas), por meio de uma invenção patenteada por ele com o nome de cinetoscópio, 1891.

Um dia, quando Antoine Lumière retornou de uma viagem a Paris, trouxe com ele um grande caixote contendo um móvel de mais de um metro de altura. Parecia uma cômoda, mas se alguém espiasse através dos binóculos no topo ficaria surpreso ao ver imagens em movimento em seu interior, era o cinetoscópio de Edison. Lumière aperfeiçoou a invenção, projetando as imagens internas na tela, transformando a máquina de Edison no cinematógrafo.

Todo processo de experimentação posterior permitiu desde a utilização de imagens do cotidiano das pessoas, como *Sortie des ouvriers de l'usine Lumière* (Saída dos operários da fábrica Lumière) de 1895, até os primeiros desenhos de animação nos EUA, *Humorous phases of a funny face* de 1906, elaborado por James Stuart Blackton, e na França, *Fantasmagoria* de 1908, feito por Emile Colh, do qual existem informações mais detalhadas a respeito da sua produção, ainda hoje podem ser vistas cópias desse desenho animado.

As origens do desenho animado partem de uma mesma matriz para depois se separarem em estilos diferentes. Os *animês* possuem códigos diferenciados, se comparado a desenhos animados de outros lugares do mundo, tem um padrão estético próprio e uma narrativa que causa certo estranhamento às pessoas acostumadas apenas com os desenhos animados produzidos nos Estados Unidos.

Os produtos norte-americanos são mais próximo da realidade brasileira, talvez pela distancia física e cultural, talvez pela dominação econômica, mas quando uma

geração socializada a partir de um determinado conjunto de imagens que marcou sua infância, se defronta com essas imagens muito diferentes, com outro padrão estético, que traz consigo cenas realistas de violência e uma narrativa mais elaborada, o estranhamento é imediato.

Não espere que os animês sejam fáceis de entender. Muitas vezes a aparência física dos personagens podem nos deixar confusos, porque não buscam a semelhança com os tipos físicos orientais, como seria de se esperar, os estreitos e castanhos olhos orientais são traduzidos em grandes olhos coloridos, os lisos cabelos negros adquirem inúmeras cores e formas. A explicação requer uma longa discussão sobre os meios de comunicação japoneses do período pós-guerra, muito influenciados pela ocupação e pelo cinema norte-americanos.

“Quando os primeiros desenhos animados japoneses, os animês, desembarcaram no Brasil, ninguém entendia por que os personagens tinham olhos tão grandes, nem por que suas histórias eram tão criativas e, ao mesmo tempo, tão próximas da realidade. Aos poucos eles arrebataram um público fiel, que ficava paralisado em frente à televisão, torcendo, rindo e até chorando com o enredo hipnotizante de cada aventura” (Revista Made in Japan, nº 20, 1999).

Mangás são as revistas em quadrinhos japonesas, os animês podem ser definidos como a arte de dar movimento aos mangás, por exemplo, entre os que foram exibidos no Brasil: *Speed Racer* dos anos 70, *Patrulha do Espaço* dos anos 80 e *Cavaleiros do Zodíaco* dos anos 90 e o maior sucesso de público no Japão e no Brasil: *Dragon Ball*.

Os desenhos japoneses possuem uma estética ímpar no mundo dos desenhos animados, a começar pelas características físicas até a organização as histórias. A razão, de acordo com especialistas, é que os olhos são considerados o espelho da alma: quanto maiores, mais expressivos, porque podem colocar para fora tudo o que está no espírito, todos os sentimentos. Outra característica é a vida tratada de modo realista. Para os japoneses, o sofrimento deve ser encarado, não minimizado ou ignorado.

As histórias tratadas nos animês se desenvolvem em cenários variados e sempre apresentam partes do cotidiano das “pessoas normais”. Mesmo os mais poderosos heróis não são invencíveis, justiceiros ou, sequer, nacionalistas, eles tem relações sociais como qualquer pessoa, com momentos de alegria e tristeza, até na sua função de super herói,

assume seus erros e aceita uma posição submissa em relação a vontade do grupo ou de algum personagem mais fraco na história, como as mulheres, velhos ou crianças.

Nos animês a ponte entre o real e a fantasia dos atos heróicos fica menor, porque os personagens também tem uma vida cotidiana, como as crianças e as pessoas que a rodeiam. A busca da expressão do sentimento das pessoas também esta mais presente, os sentimentos dos personagens são muito explorados, a dor, o sofrimento, a raiva, a alegria, o medo, são expressados na trilha sonora, nas vozes dos personagens e nas formas de expressão dos personagens que transformam completamente a aparência dos personagens, ampliando seus rostos e exagerando a expressão. Esses momentos normalmente são longos, o que aumenta a sensação do expectador.

Existe nos heróis japoneses a dimensão importante das emoções, em relação aos seus amigos e inimigos. Os heróis sempre buscam uma harmonia social, evitam as discussões e são marcados por atos de auto-sacrifício. O *happy-end hollywoodiano* também não é uma constante, a renúncia ao amor, o sofrimento, a dedicação, os atos que por consequência afastam a felicidade ou a morte podem ser um final melhor, desde que o cumprimento da obrigação (dever) e a aceitação das responsabilidades estejam presentes.

Os personagens são desenhados a partir do mundo real, inclusive os heróis, são pessoas comuns e de conduta modesta; possuem relacionamentos familiares, e no decorrer da história fazem coisas fantásticas, é importante ressaltar que os heróis dos animês não usam máscaras, eles são a mesma pessoa que vai ao shopping e salva o planeta da invasão alienígena.

O padrão dos heróis dos EUA pode ser interpretada a partir de suas próprias produções, como no trecho do desenho animado de longa metragem “*Os Incríveis*” – uma parceria entre os Estúdios Disney e a Pixar, produtores de desenhos animados norte-americanos. No início do desenho animado os personagens são entrevistados em um programa de televisão:

- Entrevistador: O senhor tem uma identidade secreta?
- Sr. Incrível: todo super herói tem uma identidade secreta, não conheço um que não tenha, quem quer a pressão de ser super em tempo integral?

- Mulher Elástica: Claro que eu tenho uma identidade secreta, você acha que eu vou a padaria do seu Joaquim desse jeito. (mascarada e com roupas colantes e coloridas)... pode parar, comprar pão e leite assim é muito comédia.

No geral, os heróis japoneses tem pouca semelhança com os ocidentais, por mais que exista a influência e os personagens lembrem figuras ocidentalizadas, que a construção das histórias parta de arquétipos como a oposição entre o bem e o mal, a visão de mundo e as reações dos heróis são bem diferentes. No Japão ensinam-se as pessoas desde cedo, que quando um prego se sobressai num tabuleiro, é preciso bater-lhe à cabeça. O grande martelo é a sociedade que se encarrega, de muitas maneiras, seja pelo controle ou pela imposição de rígidas regras sociais, de nivelar a cabeça dos que tentam se sobressair. O individualismo é considerado como uma forma de egoísmo e atrapalha o bem estar social.

Algumas características da cultura japonesa, como a intensa expressão dos sentimentos, principalmente os ruins, também a ausência de mascaras dos heróis, podem ser compreendidas melhor quando se conhece um pouco da história do Japão: um país em que o regime de produção feudal durou até o final do século XIX, governado por poucos que oprimiam a maioria da população com a força e a violência dos *Samurais*.

Dessa época difícil ainda permaneceram várias manifestações artísticas, como as cenas estilizadas de batalhas entre guerreiros armados do *Teatro Kabuki* e o *Takarazuka*, além da admiração pelos *Samurais*. Também é remanescente dessa época uma estética da violência na arte, que existe há centenas de anos, como os jatos de sangue e os aspectos da morte comuns nos quadrinhos e nos filmes japoneses, que também podem ser vistos em antigos desenhos e ilustrações de livros religiosos e histórias cotidianas.

Apesar da suposta violência histórica presente nas artes, o Japão é um país com um dos índices mais baixos de criminalidade do mundo; é perfeitamente possível sair de casa a qualquer hora do dia ou da noite, em segurança. No Japão é proibido o porte de armas sem justificativa, e a constituição renuncia a guerra. Outras características geralmente associadas a cultura japonesas são a autodisciplina, a determinação, a perseverança, o profissionalismo e a competição.

As principais características do povo japonês estão presente nos animês, porque eles são principalmente produzidos para o consumo local, são escritos por japoneses

para japoneses. O mercado consumidor interno é muito grande e a busca por mercados consumidores externos não pretende deixar de lado o já conquistado público japonês.

Os animês foram, a partir da década de 80, melhores adaptados para atender às exigências dos mercados europeu e americano. Apesar das tentativas de “universalização” dos desenhos japoneses, eles ainda assim são feitos dentro da sua cultura, de acordo com as estruturas morais e de pensamento que lhe são próprias. A produção da indústria cultural japonesa não é diferente dos outros lugares do mundo, para se adequar o produto as exigências do mercado, eles recortam seus mitos antigos e lendas, lhes dão uma forma moderna, recontam suas religiões e tradições heróicas conforme as atuais idéias de como e quem eles são. Este processo de *bricolagem* já foi citado anteriormente como uma característica da televisão e dos meios de comunicação de massa atuais.

Um grande número de histórias são desenhadas a partir do shintoísmo, uma antiga religião do Japão, do budismo, das lendas antigas, da História do país, de suas relações de poder dentro das instituições sociais e o papel específico da mulher, do homem, da criança e dos idosos. Todos esses aspectos da cultura japonesa são reelaborados dentro dos desenhos animados. Para uma melhor compreensão dos desenhos japoneses, é importante que se compreenda que eles partem de uma cultura diferente da nossa matriz ocidental, por que são produzidos em um contexto histórico e cultural muito diverso do nosso.

Dragon Ball

Dragon Ball nasceu em 1986, em uma grande revista que publicava cerca de 6 páginas semanais de suas histórias. Logo se converteu em uma série de televisão e alcançou a liderança indiscutível de audiência no Japão por um período de 11 anos. O sucesso foi tamanho que seu criador, Akira Toriyama, criou a segunda parte das aventuras do pequeno guerreiro Goku, conhecida como *Dragon Ball Z*, que fez sucesso não só no Japão, mas também na Europa e na América Latina.

Dragon Ball é uma série de desenhos animados muito popular no Japão. No ar desde 1986, ela é exibida às quartas-feiras às 7h 30m na Fuji TV, comandando os índices de audiência.

O criador e roteirista da série conhece bem de mitologia. O conceito das bolas mágicas que controlam os dragões vem da mitologia chinesa, e outras características vêm do *folkloric forebears* – *Son-Gokû*, que é a história de um macaco mágico da tradição sino-japonesa, vestido com roupas de *samurais*.

O *Dragon Ball* mantém a forma de novela seqüencial, semelhante aos *mangás* japoneses, e diferente dos desenhos animados norte-americanos em que cada capítulo conta pequenas histórias com um fim em si mesma.

A forma de narrativa do *Dragon Ball* não é uma novidade para os telespectadores brasileiros, acostumados a ver as novelas brasileiras, as quais seguem uma estrutura semelhante e fazem parte da nossa cultura de massa. As novelas brasileiras seguem uma estrutura de narrativas longas, dividida em vários capítulos seqüenciais com a necessária ligação direta entre eles. Os seriados norte-americanos são produzidos em capítulos com histórias independentes, que começam e terminam em um episódio, às vezes dois, e podem ter ou não alguma seqüência.

O protagonista de *Dragon Ball* é Goku, um menino com sangue *Saiyajin* (raça de guerreiros alienígenas super poderosos), criado longe da civilização por um homem a quem chama de avô e que o instrui nas artes marciais. Em suas primeiras aventuras Goku descobre a existência de sete bolas mágicas capazes de realizar desejos de quem as reúna e invoque o dragão Shenlong.

São muitos os que andam atrás desses amuletos, com as mais diversas intenções. Enquanto alguns perseguem a vida eterna ou o domínio do mundo, outros pedem belos noivos, comida em abundância ou o que quer que seja. Tudo isso sobre um fundo que mescla proporcionalmente fantasia, cenas do cotidiano de qualquer pessoa,

como comer ou tomar banho, e alguma agitação. *Dragon Ball Z* narra a vida de Goku, sua busca pelas esferas do dragão, seu combate contra uma poderosa raça de guerreiros espaciais, os *Saiyajins* e a defesa do planeta e de seus amigos.

Os Guerreiros Saiyajins, depois da destruição de seu planeta, chegam para conquistar à Terra, querendo lutar contra outros guerreiros poderosos, que também possam conquistar o universo, pois, segundo uma lenda Saiyajin, um deles chegará a ser um guerreiro imbatível, o mais poderoso de todo universo. O número de personagens aumenta conforme a história avança, a ponto de o protagonista casar-se, tornar-se pai de dois filhos, morrer duas vezes, ser ressuscitado pelas esferas do dragão, ter uma neta e alcançar quatro estágios em sua escala de evolução.

Dragon Ball Z continua sendo exibido no Japão e está prestes a alcançar os 600 capítulos na TV, além de 10 mil páginas em seu formato de quadrinhos. Isto sem mencionar sua incursão no cinema. A produção periódica dos desenhos animados, de jogos de vídeo game, mangás e um amplo espectro de merchandising que inclui desde camisetas até figurinhas para colecionar, mantém o Dragon Ball como um dos principais produtos de mídia infanto-juvenil do mundo.



Dragon Ball Z

Apresentando um incrível leque de heróis e vilões, *Dragon Ball Z* mostra as façanhas de Goku, um poderoso Guerreiro Super Saiyajin. Com o auxílio de grandes guerreiros da Terra, incluindo seu próprio filho Gohan, além do incrível Piccolo, Goku e os Guerreiros Z protegem a Terra de uma interminável gama de vilões sedentos por sangue e ansiosos para dominar o universo. O nome do desenho animado, *Dragon Ball Z*, se refere a sete objetos místicos de poderes inacreditáveis. Combinando luta e treinamento, os Guerreiros Z passam a maior parte do tempo mantendo as Dragon Balls longe de mãos erradas.

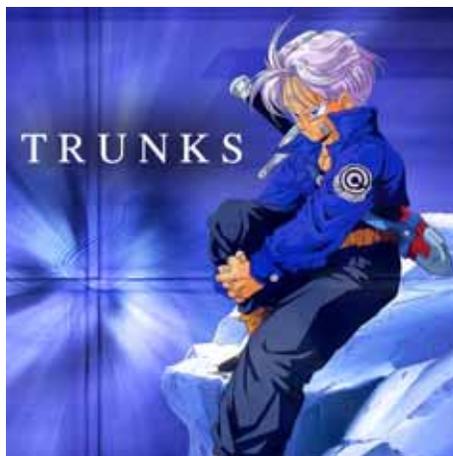
Personagens



Goku

Goku é o grande herói de *Dragon Ball Z*, o mais poderoso guerreiro na terra, e o primeiro a se tornar Super Saiyajin em mais de 1000 anos. Na chegada dos Saiyajins, Goku aprende o misterioso segredo do seu passado: outrora ele fora um Saiyajin chamado Kakaroto. Goku é enviado à terra ainda bebê para crescer e destruir o planeta, mas ao cair, um ferimento na cabeça bagunça sua programação. Ao invés de crescer para se tornar um super-herói destrutivo, ele se torna inocente e puro de coração, lutando em favor do bem.

Goku é calmo, bondoso, honesto, amoroso com sua família e amigos, leal, confiável, e corajoso. Se há uma fraqueza nele, é por causa de sua natureza confiável. Goku sempre vê o “bem” nas pessoas, quando outros não vêem. Por isso seus inimigos às vezes tiram vantagem de sua confiança ingênua.



Trunks

Trunks é o filho de Bulma – uma obstinada, de gênio técnico -, e Vegeta – um dos mais poderosos lutadores no universo *Dragon Ball Z*. Sua idade correta não se sabe, mas quando da sua primeira aparição no *Dragon Ball Z*, ele está entre a metade e o fim da adolescência. Trunks vem de um futuro distante e lá, testemunha uma ameaça para a terra, a qual não pode ser evitada. Então, ele volta no tempo a fim de salvar a terra de sua época, e acaba encontrando aqui nossos heróis face ao perigo.

Trunks vê, no futuro, que Goku irá contrair uma doença fatal no coração, quando a terra necessita ser salva de um terrível destino. Portanto Trunks viaja pelo tempo para impedir essa tragédia, mas é envolvido em uma batalha antes de poder avisar Goku. Após derrotar Friza e esmagar o Rei Cold, Trunks explica sobre o perigo que ameaça a terra e dá um medicamento a Goku. Os guerreiros imediatamente empenham-se no treinamento e Trunks volta para o futuro. Ele retorna mais tarde para ajudar os Guerreiros Z na batalha contra os Andróides. Trunks está, também, em fase de crescimento nessa saga. Então, temos a oportunidade de vê-lo como adolescente e ainda criança, ao mesmo tempo. Ele continua a existir como um jovem e como um adolescente até o final da Batalha Cell, quando o mais velho Trunks retorna ao seu tempo original.



Vegeta

Vegeta é um poderoso Saiyajin. Ele é um “Super Elitista” e um príncipe, filho do Rei Vegeta, líder dos Saiyajins no passado. Vegeta e seu camarada Nappa são dois dos últimos Saiyajins sobreviventes. Eles vieram à terra para destruir toda a vida e render o planeta. Apesar de fisicamente menor que Goku, seu poder pode chegar a níveis inacreditáveis, capaz de destruir planetas inteiros. Vegeta é um feroz rival de Goku, esforçando-se sempre para encontrar níveis de poder iguais ou maiores que o de seu rival, e alcançar o nível de Super Saiyajin. Ambicioso e determinado, Vegeta quer as Dragon Balls para obter a imortalidade. Ele está determinando em destruir Frieza. Após a Saga Namek, ele luta ao lado dos bons garotos e se torna pai, de Trunks.



Piccolo

Antigo arquiinimigo de Goku, Piccolo é o segundo ser mais forte na terra, nascido da concentração dos espíritos dualistas de Kami. Ele tem poderosa energia destruidora, pode dividir-se em duas ou quatro entidades, e tem a habilidade de regeneração de membros. Ele é freqüentemente visto com uma capa preta. Vindo originalmente de um planeta distante, chamado Namek (apesar de não tomar conhecimento disso), Piccolo travou sua primeira batalha com Goku pelo controle da terra. Quando chegam os Saiyajins, Piccolo junta forças com Goku, o que a princípio não parece uma aliança fácil, mas com o desenrolar da história, a ligação entre os dois se torna forte.

Piccolo é conhecido como o grande rei dos demônios. Ele quer se tornar um deus, mas para isso teria de se livrar de sua parte má. Sua parte boa se chama Kami Sama, e sua parte má continua a se chamar Piccolo.

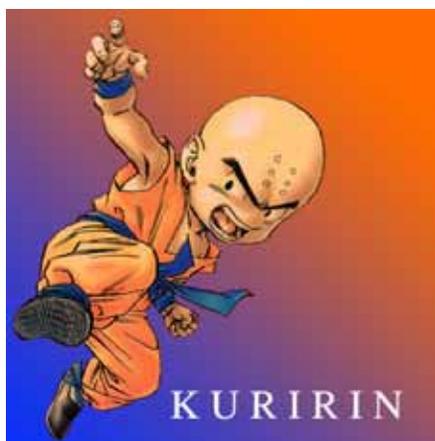
Através de Gohan, o único amigo que teve, Piccolo passa a sofrer uma transformação de caráter, para o bem.

Piccolo treina Gohan para lutar contra Vegeta e Nappa. Nessa batalha, Piccolo morre protegendo Gohan. Então, Gohan e Kurilin partem para Namek a fim de reviver seus amigos após a batalha na terra.



Gohan

Filho de Goku e Chi-Chi, é metade Saiyajin, metade humano. Física e espiritualmente, Gohan é como seu pai, bom e puro de coração. Por ter uma mãe protetora, quando pequeno Gohan é bastante bobinho. Mas quando a terra é ameaçada ele revela um ótimo potencial como lutador. Gohan se transforma em um guerreiro formidável sob a orientação de Piccolo. À medida que Gohan cresce vai ficando claro que seu poder não se compara ao de nenhum outro guerreiro na terra. O poder indescritível de Gohan se dá devido à formação genética peculiar que o torna um ser poderoso.



Kuririn

Juntos, Goku e Kuririn estudaram artes marciais com o mestre Roshi, e se tornaram grandes amigos. Guerreiro baixinho e calvo, Kuririn consegue ser cômico em situações tensas enquanto tenta chegar ao nível de Goku e de outros guerreiros mais poderosos. Kuririn é, uma vez ou outra, um bom guerreiro, e sempre está presente para ajudar Goku. Ele já salvou a vida de seus amigos em diversas ocasiões.

Kuririn pode lançar um disco em forma de energia chamado Destructo Disk, capaz de literalmente fatiar em pedaços uma montanha.



Chi-Chi

Chi-chi é a fiel esposa de Goku e adorada mãe de Gohan. Apesar de parecer uma mulher vulnerável no mundo machista dos mestres das artes marciais, Chi-chi na verdade é capaz de se virar sozinha. Graças ao seu pai, Ox-King, recebeu treinamento em diversas formas de combate. Apesar de suas habilidades formidáveis, Chi-chi está sempre encorajando Gohan a estudar e constantemente se preocupa com o envolvimento de seu filho nas perigosas aventuras de seu marido. Sendo uma mulher protetora, Chi-chi está sempre pronta para ajudar sua família se ficar sabendo que algo está errado.



Dr. Gero

Cientista maligno, Dr. Gero criou os andróides para seus próprios fins abomináveis. Numa tentativa de derrotar os Guerreiros Z e destruir a terra, Dr. Gero vai longe e faz com que ele mesmo se transforme em um andróide. A criação mais perigosa de Dr. Gero – talvez até mais poderosa que todos os andróides juntos - é um pesadelo genético conhecido como Cell.



Andróides 14, 15, 13

Andróide 13

Após o assassinato do Dr. Gero pelas mãos dos próprios andróides que ele criara, o poderoso computador do mal se aplica em terminar o andróide que o doutor nunca pode concluir. O Andróide 13 prova ser do mesmo nível de Goku em batalha, mas logo adquire mais poder depois de absorver componentes dos andróides destruídos, 14 e 15. Com esse novo poder faz-se a sua surpreendente transformação em Super Andróide 13.

Andróide 14

O ódio do Dr. Gero por Goku alimenta os momentos finais da criação dessa máquina. Dr. Gero não teria considerado o Andróide 14 pronto, mas não diz isso a Goku.

Andróide 15

Vociferar insultos e provocar Goku e seus amigos é apenas uma de suas molestações. Mas é bom que não nos deixemos enganar por esse andróide diminuto. Seu latido está longe do quão mortal é a sua mordida.



Mestre Roshi

Mestre sábio e ancião das artes marciais, Roshi adquiriu grande poder e conhecimento. Ele é velho, completamente careca e tem uma longa barba branca. Seu lar, a casa Kame, é o local de reunião dos Guerreiros Z. Apesar de parecer estranho, frágil e inofensivo, o Mestre Roshi é um grande guerreiro. Treinou Goku e Kuririn quando eles ainda eram garotos, e os ensinou o golpe Kamehame-ha, um poder canalizado nas mãos que cria uma onda de intensa energia, destruindo tudo o que vier pela frente.

Fonte: www.dragonballz.com

Um Pouco de Cultura Japonesa

Para interpretar melhor os animês, a sua técnica dramática, seus temas e suas origens e conceitos, necessitamos de um profundo conhecimento da história japonesa, seus mitos e lendas, suas religiões, tradições artísticas e filosofias. É muita bagagem cultural para um “desenho animado” se preocupar, é mais fácil apenas se divertir com ele. É claro que a origem da produção é importante para este trabalho, mas eu não pretendo fazer um grande tratado sobre a cultura japonesa, vou apenas pontuar algumas questões que podem dar a dimensão das diferenças entre nossa cultura e a cultura japonesa, deixando claro também que o Japão é um país moderno e dinâmico, com uma grande população e os aspectos culturais apontados aqui pretendem apenas trazer informações para compreendermos melhor o universo que compõe o animê.

Existe uma grande influência da globalização que tende a homogeneizar as características culturais do mundo, por meio das relações econômicas e culturais de dominação dos países desenvolvidos, impondo um padrão de consumo de cultura, baseado no padrão dos países dominantes, no caso brasileiro, principalmente o eixo EUA-Europa. Os animês são fruto de uma mistura cultural própria do Japão e possuem elementos simbólicos específicos da história e da sociedade japonesa, porém eles também fazem parte dessa cultura globalizante, que mistura elementos de vários lugares a partir da principal influência econômica e cultural dos EUA.

Para evitar uma leitura do animê somente a partir da nossa cultura, vou apresentar alguns elementos e características do povo japonês e oriental, também um pouco da sua história e tradição, que ajudarão a entender, ou ao menos problematizar melhor, o lugar da produção e o sentido que eles dão a alguns aspectos dos desenhos animados.

Podemos começar pelas características físicas do país. O Japão é um conjunto formado por quatro grandes ilhas montanhosas e mais de 3000 pequenas ilhas vulcânicas, ocupando um espaço total de 380 mil km² a leste do continente asiático, na região subtropical ao norte do trópico de capricórnio. O Japão é um país de clima bastante variado, com inverno rigoroso em algumas regiões ao norte e chuvas constantes no verão, o outono é marcado por tufões destruidores vindos do Pacífico Norte que atingem o arquipélago, e ainda está na região do chamado Círculo de Fogo do Pacífico que gera terremotos frequentes, gêiseres, tsunamis e mais de 65 vulcões ativos além de outras dezenas em repouso. O relevo japonês é predominantemente montanhoso, mais da metade do território é coberto por florestas nas áreas de relevo irregular, as

populações se aglomeram nas planícies em 20% do espaço total, com poucas praias e rios curtos e rasos que mais parecem riachos.

Algumas características da sociedade japonesa podem ser sugeridas a partir dos provérbios que indicam algumas regras de comportamento, como o provérbio japonês: *“Aproximar da satisfação é insatisfatório, mas a completa satisfação é perigosa”*. Para nós, ocidentais, este provérbio pode parecer até incoerente, mas dentro de uma sociedade em que a religião professa a idéia de busca pelo mínimo de desejos e um modo de vida simples e austero, porque grandes aspirações e desejos podem trazer grandes frustrações, querer pouco e conseguir pode ser mais interessante do que querer muito e não conseguir. Nessa ordem os opostos se atraem, *“A felicidade sempre traz má sorte, problemas, e nos distância do caminho dos céus”*. - filosofia Lao - Tze and chung - Tze.

Dentro da religião e da cultura mais conservadora do Japão, existe um senso de impermanência, *“Is it only when the flowers are in full bloom and when the moon is shining spotless perfection that we ought to gaze at them”*. Os momentos da vida são únicos e devem ser apreciados com serenidade. A felicidade pode estar em momentos como esse e na capacidade de cada um de apreciar as belas coisas simples como divinas.

A beleza e a simplicidade presentes na *Cerimônia do Chá* é uma das formas de expressar alguns desses conceitos citados. A paciência e a determinação, em torno de algo absolutamente sem maiores pretensões além da degustação de uma bebida normal e simples, podem dar a situação a grandeza digna dos ambientes monárquicos.

A idéia de um sujeito melhor que os outros, alguém como um exemplo a ser seguido e admirado, é alguém que não é mais forte fisicamente, perfeito e indestrutível, o seu super-homem tem uma força “espiritual” além dos outros, é persistente e determinado, *“Firm determination pierces even a rock”*, mas em geral é uma pessoa como qualquer outra, não se destaca na multidão. A determinação é uma característica muito forte do principal personagem do Dragon Ball, em japonês a determinação é escrita da seguinte forma:

一念岩をも徹す
ICHINEN

Nos mangás as palavras compõem os desenhos, e a determinação, *ichinen*, esta sempre presente nos treinos dos personagens.

Algumas características da cultura japonesa podem ser compreendidas quando se conhece um pouco da história do Japão:

A pobreza foi uma característica da população japonesa até a segunda metade do século XX, que conferiu às pessoas uma tradição de austeridade, um exemplo das limitações materiais do passado está na alimentação, que é baseada na pesca e no cultivo de arroz.

Durante o período do feudalismo no Japão eram difundidos ensinamentos sobre a submissão, no período *Tokugawa* que se inicia no século XVI com a unificação da corte até a abertura dos portos em 1854, os ensinamentos sobre hierarquia e submissão eram difundidos pela escola e pela sociedade, serviam para os trabalhadores (lavradores) e também para os guerreiros *Samurais*. Até os anos 70 era comum se ouvir a tradicional frase:

非理法權天

HIRIHOUKENTEN

Que significa:

Hi – injustiça

Ri – justiça

Hou – lei – regulamento

Ken – autoridade

Ten - caminho para o céu.

A frase deve ser entendida como uma hierarquia onde os primeiros são submissos aos seguintes, a injustiça é sujeita a justiça, a justiça é sujeita a lei, é inferior à autoridade, e as autoridades são dominadas e devem obediência apenas aos céus. Seguir as autoridades é estar a caminho dos céus.

O período seguinte ao *Tokugawa*, foi marcado pela influência do capitalismo industrial trazido pelas novas relações com os EUA e nações européias, a submissão da população é vista como a forma de manutenção do poder do Estado e do Imperador sobre seus súditos.

No final do século XIX o imperador criou o que ficou conhecido como “Era Meiji”, um conjunto de medidas que foram a célula de desenvolvimento industrial do país, com a abolição do feudalismo, a revolução educacional da Era Meiji praticamente acabou com o analfabetismo já em 1860.

Na Era Meiji, a escola aparece como importante meio de divulgação e exemplo de como as pessoas devem ser e como a sociedade deve ser organizada, a autoridade deve ser respeitada e nunca questionada. A submissão à autoridade do Estado é elementar na educação. O individualismo e o egoísmo não são tolerados, a comunidade e o bem comum são mais importantes, a hierarquia deve ser mantida para o bom andamento social. Essas e outras premissas importantes da sociedade japonesa tradicional podem ser encontradas no conjunto de orientações chamado:



Um livro de ética popular, que professa uma filosofia de vida, ele é a base da lei e das normas sociais do período feudal japonês que é utilizado até hoje em alguns setores sociais.

Um exemplo de autoridade são os policiais, que representam a lei e a ordem no momento histórico em que o Japão se industrializa e entra com força na era capitalista, suplantando o feudalismo e acabando com influência e a força dos *xoguns* (semelhantes aos senhores feudais) e seus *samurais*.

Durante as guerras imperialistas do século XIX e principalmente durante a Segunda Guerra Mundial, estes elementos tradicionais de organização social são utilizados para que a população faça mais do que o possível pelo Japão e pelo Imperador, a ponto de tirar suas próprias vidas por ele, como por exemplo, os *kamikaze*. Os ensinamentos dos *samurais* são resgatados, principalmente a lealdade para com o soberano e sua terra natal, junto com o *Shingaku*, o espírito de servidão desses guerreiros pode ser demonstrado, onde a máxima virtude é o auto-sacrifício e o maior demérito é o egoísmo.

A falta de matérias-primas no início da revolução industrial no Japão, leva os japoneses a invadir a Manchúria e entrar na primeira e na segunda guerras mundiais. Após a guerra contra a China e a derrota na segunda guerra mundial e conseqüente ocupação norte americana, o povo japonês viveu anos muito difíceis. Nos dez anos de

ocupação, os Estados Unidos promoveram a reestruturação da economia japonesa, com uma grande e bem-sucedida reforma agrária e investimentos de capital, por meio do Plano Marshall, na produção industrial de bens de consumo.

Após a derrota na Segunda Guerra Mundial e as bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki, o país foi obrigado a grandes mudanças, que se iniciam no pós-guerra e seguem na era capitalista. Algumas dessas mudanças são econômicas e de organização social, realizadas no período de ocupação norte americana, um período de grandes privações em faltava comida, trabalho, moradias e liberdade de expressão. Algumas mudanças como uma extensa reforma agrária, a implantação de uma democracia parlamentarista, reformas educacionais, a eliminação do exercito e do aparelho militar, foram impostas pelas forças de ocupação.

Outras mudanças foram promovidas pelo próprio povo japonês, disposto a escrever uma nova página na sua história, com uma extrema dedicação ao trabalho, a busca por novas tecnologias nos países desenvolvidos, e o desenvolvimento de tecnologias próprias, a partir da ampliação do sistema educacional e promoção do desenvolvimento científico.

Consta uma clausula na própria constituição do Japão em que o país não deveria entrar em conflitos internacionais. Também há uma reelaboração da cultura japonesa, promovida pelo meio de comunicação de massa mais desenvolvido na época, pelo seu baixo custo e apelo popular, os *Mangás* se tornam uma das mais importantes formas de transmissão da cultura japonesa nos anos pós-guerra.

Na década de 60 se destacam os investimentos em educação e é também o momento em que o Japão aparece como uma nova potencia industrial e econômica. Uma parte do custo dessa industrialização rápida pode ser sentido nas cidades, com a falta de urbanização e a poluição do meio ambiente. Nos anos seguintes os ajustes necessários foram feitos. As leis ambientais, controle da inflação, melhoramento na estrutura urbana e uma sensível melhora na qualidade dos produtos japoneses, criaram uma atmosfera de grande prosperidade com intenso consumo de massa dos produtos japoneses e importado. A influência ocidental no país se torna clara no cotidiano, desde os pequenos e modernos apartamentos, cheios de aparelhos eletrodomésticos, até os avançados meios de comunicação.

O Japão atual, - Império do Sol Nascente -, é a segunda maior economia o mundo, com a maior expectativa de vida, 83 anos para as mulheres e 77 para os homens. Cerca

de 12% da população japonesa tem mais de 65 anos, é considerado um dos países com os índices de criminalidade mais baixos do mundo

Há uma impressão, no senso comum, de que o Japão é uma das nações mais homogêneas do mundo, em termos étnicos e culturais, conservando valores e tradições. Na verdade o Japão hoje é uma nação globalizada, com todos os problemas que o choque entre a cultura local e a global pode causar, onde a tradição está lado a lado com a tecnologia e o consumo.

Outro aspecto importante da cultura japonesa é a sua forma de representar as palavras, com uma origem milenar e diferente dos povos ocidentais.

Os livros ilustrados no Japão são tão antigos como os livros em geral. A escrita japonesa é outro aspecto dessa preferência pelo figurativo, utilizando os ideogramas chineses, os quais são abstrações de traços de figuras reais, isto é, signos que representam e expressam visualmente a idéia das palavras. A escrita japonesa utiliza os ideogramas chineses e um grupo de cinquenta caracteres simplificados chamados hiragana, para representar a fala, além de cinquenta caracteres ainda mais simplificados que deram origem a um tipo de letra de imprensa, chamado katakana.

A partir da padronização da escrita e da evolução industrial foi possível estender a todo povo japonês uma série de produtos da mídia escrita.

As histórias em quadrinhos com padrão ocidental chegam ao Japão na segunda metade do século XIX, e a partir os anos 20, os desenhistas japoneses já estão dominando o mercado local, aliando os quadrinhos ocidentais com a tradição da ilustração oriental, iniciada nos séculos XI e XII. Os *Ê-kimono* eram desenhos pintados sobre grandes rolos de papel e contavam histórias variadas, desde lendas até humor satírico. Muitos desses desenhos em rolo do período medieval *“ilustravam os seis mundos da cosmologia budista – o céu, os humanos, os titãs, os animais, os fantasmas famintos e o inferno. Eles lembravam aos japoneses os preceitos budistas de não-ligação com o mundo material, mas de um modo que era mais provavelmente fazê-los ponderar sobre a estupidez humana do que sofrer com pesadelos de culpa. Assim, o sofrimento mostrado nessas ilustrações era de um realismo cruel.”* (LUYTEN, S. B. 1991.)

No período das guerras os *mangás* são usados para endossar a política oficial, afastando muitos desenhistas que retomam as atividades após a guerra. Durante a

ocupação dos EUA, e apesar da censura imposta, os *mangás* prosperaram oferecendo uma forma de diversão barata em um período de pobreza. A posterior prosperidade sócio-econômica propiciou o imenso crescimento de leitura dos *mangás*.

A televisão está presente no Japão desde 1953, dos EUA vieram as novas instalações técnicas de produção e programas, junto também vieram as discussões sobre os possíveis efeitos deste novo meio de comunicação. As produções japonesas, mesmo seguindo as determinações que lhe foram impostas, colocaram em seus programas elementos da cultura e da sociedade local, para atender as necessidades da audiência e as possibilidades da produção. Não demorou muito para os *mangás* chegarem a esse novo meio de comunicação e conquistarem a audiência, principalmente infantil. O *animê* ganhou força na década de 60 através de Osamu Tezuka. Os personagens são orientais, mas a narrativa é construída a partir da mistura entre elementos culturais tradicionais e a cultura pop, trazida ao Japão principalmente pelo cinema e a televisão.

A Recepção: Na Frente do Aparelho de TV

“As crianças usam a mídia, entre outras razões, porque acham-na divertida, excitante e imaginativa, e porque passam por experiências de aprendizado. Sentem também que a mídia as faz ‘sentirem-se incluídas’ em meio às pessoas e aos acontecimentos, o que as leva à formação de amizades. Ao mesmo tempo o uso da mídia muitas vezes é um acontecimento social real – a situação de recepção significa encontro e conversa com membros da família ou amigos” (Von Feilitzen, 2002). As crianças muitas vezes ficam fascinadas pelas novelas e por programas de ação, porque elas os vêem como emocionantes e sentem que esses programas as ensinam a perceber e compreender os problemas morais e sociais do mundo adulto.

Já há bastante tempo vem sendo realizado centenas de estudos sobre a recepção dos diversos programas pelas crianças, abrangendo o que as crianças sentem a respeito desses programas, como elas o interpretam e o que elas conseguem entender, nas diferentes idades. Essas investigações tentam relacionar a recepção pelas crianças com um contexto ainda mais amplo, ou seja, descobrir sob sua própria perspectiva que significado têm os conteúdos para sua vida cotidiana. Também há pesquisas que avaliam a relação com os produtos da mídia globalizada. Contudo, o global e o local criam sínteses próprias em cada país. Existem ainda as diferenças de recepção profundamente enraizadas em função da idade, do gênero, da classe, do estilo de vida urbano ou rural, da etnia, da religião das crianças.

Neste tipo de pesquisa, as crianças são vistas como agentes, como sujeitos atuantes que usam a mídia por razões diversas de acordo com sua inclusão na sociedade. Neste contexto, o indivíduo constrói o significado dos conteúdos da mídia da mesma maneira como faz com todas as outras atividades e contatos sociais, ao tentar se orientar no ambiente, organizar sua vida e encontrar para si um lugar e uma identidade aceitáveis por meio deste processo de negociação.

No entanto, simplesmente enfatizar o fato de que as crianças são criadores ativos, de que todos nós extraímos sentido daquilo que vemos, ouvimos e lemos, pode dar a impressão de que não somos também influenciados pela mídia de outras maneiras não intencionais. Essas influências podem ser tanto benéficas como nocivas, e também as nossas próprias escolhas são grandemente dependentes daquilo que a mídia tem a oferecer.

“Nas pesquisas sobre as crianças e a mídia, foram detectadas muitas influências benéficas, muitas vezes provenientes de programas e outros conteúdos direcionados especificamente às crianças, como, por exemplo, os que se referem à intensificação do aprendizado, das capacidades percepto-motoras, da competência social e da tolerância” (Von Feilitzen, 2002). Mas a maioria dos estudos se concentra nas influências nocivas. Razão da preocupação de pais, professores e outros atores sociais que participam dos debates públicos. A violência é a questão que mais aparece. Segundo eles, a violência na televisão e no cinema tem influências múltiplas indesejáveis como o medo, concepções equivocadas sobre violência real, a banalização da violência, imitação e até agressão destrutiva.

A criança e a violência na televisão é um tema de estudos muito trabalhado nos EUA, podemos nos orientar por algumas pesquisas norte americanas que são, provavelmente, as que mais divulgam e defendem a idéia da influência dos desenhos animados, principalmente japoneses, no comportamento das crianças.

A maior quantidade de produtos importados que fazem parte da programação brasileira vem dos EUA, lá as autoridades e a sociedade apontam a grande quantidade de violência na televisão e nos meio de comunicação em geral. Muitas pesquisas foram feitas sobre o conteúdo dos programas e possíveis reflexos da violência apresentada na televisão sobre a população e o público infantil.

Nos últimos 40 anos mais de 3500 estudos e pesquisas sobre os efeitos da violência na televisão sobre os espectadores foram conduzidos nos EUA. O relatório de 1991 do Centro para Controle de Doenças, declarou que a violência na televisão é um mal para a saúde pública; o estudo da violência de 1993, feito pela Academia Nacional de Ciências, relacionou a mídia, junto com outros fatores sociais e psicológicos, como um item que contribui para a violência; o estudo da Associação Psicológica Norte-Americana, de 1992, também aponta a mídia como possível responsável pela violência. Todas estas três análises apoiaram a conclusão de que a mídia de massa contribui para o comportamento e atitudes agressivas. Nenhum estudo afirma que ver a violência na mídia é o único, ou mesmo o mais importante, fator que contribui para o comportamento violento. Os crescentes números da violência nos EUA, principalmente quando relacionados a adolescentes, encontram na violência exibida pela mídia, uma fácil relação de estímulo e resposta.

“Os norte-americanos vivem em uma sociedade violenta. Estatísticas alarmantes revelam mudanças na sociedade norte-americana por causa do aumento da violência. De

acordo com um relatório publicado pela Associação Psicológica Norte-Americana (1993), armas de fogo estão envolvidas em mais de 75% dos assassinatos de adolescentes. O número de crimes violentos relacionados com armas de fogo aumentou na década de 90. A pesquisa indica um aumento de 75,6% nas agressões graves relacionadas com armas de fogo de 1985 a 1994 (Federal Bureau of Investigation, 1996). Os norte-americanos têm a taxa mais alta de assassinatos que qualquer outra nação do mundo” (Wartella, Olivarez, Jennings, 2000, Pág. 61)

Naturalmente vários fatores contribuem para a violência na sociedade norte-americana, ignorar a violência na televisão seria um grave descuido. A violência aparece na televisão em muitos tipos de programas, de vídeos a desenhos animados, de filmes a noticiários. *“Ao terminar o primeiro grau, uma criança norte americana comum terá visto mais de 8 mil assassinatos e mais de 100 mil outros atos de violência. Embora ver a violência na mídia possa não ser o único fator a contribuir para o comportamento violento, embora não surta o mesmo efeito sobre todos, mais de 40 anos de pesquisa indicam uma relação entre a exposição a violência na mídia e o comportamento agressivo”. (Idem, 2000, Pág. 62)*

Os norte-americanos são grandes usuários de televisão, 98% das residências nos EUA tem aparelhos de TV, 80% tem aparelhos de vídeo cassete. A televisão fica ligada mais de sete horas por dia em uma casa norte-americana comum (Broadcasting, 1996).

Mesmo nas pesquisas feitas nos EUA não fica clara a determinação de que a violência na televisão é geradora de outras formas de violência.

No Japão, assim como no Brasil, o número de pesquisas relacionadas com a violência na TV também é relativamente pequeno, mas o assunto em si é considerado uma questão importante desde o início da programação japonesa, em 1953, como aponta Sachiko Imaizumi Kodaira, que desenvolve pesquisas sobre mídia. No seu levantamento sobre as pesquisas desenvolvidas no Japão, trás algumas pesquisas desde o início da programação até o final da década de 1990. Pesquisas de análise de conteúdo, estudos comparativos internacionais e pesquisas empíricas a partir do final da década de 1980, a maioria com especial preocupação da influência da mídia no público infantil.

Na década de 80, houve alguns projetos de pesquisa que analisaram os efeitos de longo prazo da TV sobre as crianças no Japão, destacando o estudo que foi conduzido por um grupo de pesquisadores afiliados ao Instituto Nacional de Saúde Mental. Primeiro em 1983, eles tentaram analisar a relação entre a violência na TV e agressividade em

crianças pré-escolares, levando em consideração o ambiente familiar como fator importante.

“Esta pesquisa indicou que as crianças em idade escolar tendiam a assistir a programas violentos quando estavam estressadas por causa de experiências infelizes ou irritantes em casa ou na escola, mas não houve evidência que mostrasse efeitos de agressividade das crianças na vida diária. Os pesquisadores explicaram que a teoria da catarse poderia ser válida. Quanto aos efeitos de longo prazo, observou-se o seguinte: não é possível prever atividades problemáticas ou anti-sociais nos anos escolares a partir do grau de exposição à violência televisiva nos anos pré-escolares; contudo, as crianças que assistiam excessivamente a programas violentos quando eram pré-escolares tendiam a carecer das redes de apoio necessárias à saúde mental. Um outro resultado muito importante foi que havia uma correlação entre a agressividade atual das crianças e as tendências de suas mães a ver programas violentos cinco anos antes.” (Kodaira, 2000, pág. 102).

Outra característica tratada nas pesquisas é a relação dos adultos, em geral os pais, que apontam a televisão como produtora de efeitos favoráveis e desfavoráveis, a maior parte das respostas é “maior quantidade de feitos desfavoráveis”. As grandes preocupações dos pais é com a imitação infantil da violência, a linguagem nociva nos programas e comerciais da TV, e o possível dano ao desenvolvimento emocional das crianças. Contudo os pais japoneses não parecem ser muito rigorosos com os hábitos de ver televisão, em casa e as crianças são livres para escolher os programas que quiserem assistir.

Segundo Kodaira, cerca da metade dos bebês de 1 a 2 anos toma a iniciativa de ligar a TV e assistir sem nenhum adulto por perto, depois dos 3 ou 4 anos, as crianças tendem a ver televisão com maior frequência sozinhas ou com outras crianças do que com seus pais. Mais da metade dos bebês de um ano imita exercícios de seções de ginástica na TV, além disso, cada vez mais as crianças até dois anos e meio são vistas cantando e falando palavras ouvidas nos programas e comerciais da TV.

Quanto as regras familiares para o hábito de ver TV das crianças até dois anos, a maior preocupação dos pais é “o que ver”, quando as crianças crescem a preocupação se transfere para a quantidade de horas diárias que elas passam na frente da televisão, em vez do conteúdo dos programas. Muitos pais japoneses argumentam que não são rigorosos quanto ao hábito de ver TV de seus filhos, uma vez que os programas populares se tornam assunto e motivo de brincadeiras entre as crianças e na escola, a

maior preocupação é pela integração dos filhos no grupo, eles não querem que seus filhos sejam ignorados ou mal tratados pelos amigos.

Kodaira também ressalta a primeira impressão que muitas pessoas tem dos programas infantis japoneses, de que os desenhos animados e as histórias com efeitos especiais, em geral apresentam muita ação violenta e expressões vulgares. Contudo muitos visitantes de outros países ficam surpresos com a existência de outros tipos de programas, incluindo uma variedade de programas escolares para crianças de jardim-de-infância até jovens do segundo grau. Alguns programas escolares tem sido transmitidos para vários países da Ásia, América Latina e África, em suas línguas locais, com algum apoio financeiro da parte do Japão.

Uma das pesquisas do Instituto de Pesquisa da Cultura nos Meios de Comunicação da NHK (TV geral e TV educativa), em 1996, quanto à influência global da televisão sobre as crianças, os professores responderam que há mais influências ruins do que boas. Esta visão negativa parece estar ligada a relutância dos professores em usar a TV nas escolas, que contribuiu para o declínio gradual da TV educativa desde o início da década de 80. Indicou que 73% dos professores do ensino infantil apontam que a linguagem das crianças decaiu pelo fato de reproduzirem o vocabulário da TV, 65% afirmam que as crianças às vezes agiam duramente imitando a violência televisiva (kick-boxing, luta livre, pulando de lugares altos, imitando lutas com armas de fogo etc), e 56% acreditavam que a TV exercia alguns efeitos prejudiciais sobre o desenvolvimento emocional das crianças.

Na pesquisa sobre violência da mídia, o primeiro aspecto é a importância de uma análise mais precisa da possibilidade dos diferentes efeitos da violência na mídia em culturas diversas. Embora já tenham sido feitos alguns estudos nessa área, ainda precisamos de uma análise mais precisa e profunda.

Parece haver tipos de expressões de violência que podem ser entendidas e sentidas de forma semelhante na maioria das sociedades do mundo, contudo também parece haver tipos de violências que são entendidos de forma diferente dependendo da cultura do espectador. De acordo com o conjunto simbólico da sociedade, algumas representações são aceitáveis enquanto outras podem ser vistas como violentas, o que é violência em um grupo pode não ser em outro. Além disso, crianças e adultos de cada cultura podem ter percepções e atitudes diferentes.

No Brasil existem algumas pesquisas que foram desenvolvidas abordando as questões do universo infantil na televisão, podemos principalmente ressaltar as pesquisas elaboradas pelo LAPIC de ECA/USP. A pesquisa *Desenho Animado na TV* trouxe contribuições significativas para as reflexões decorrentes de controvérsias sobre os possíveis efeitos da programação televisiva no comportamento infantil.

“A partir dos mitos existentes nos desenhos animados preferidos, a criança elabora medos e satisfaz necessidades fundamentais como: viver a magia da ficção; a importância de, ainda que magicamente, desafiar as regras que o adulto lhe impõe no seu dia-a-dia; a substituição do tempo métrico, que é real, pelo tempo psicológico que lhe permite libertar-se da gravidade, ficar invisível, e assim, comandar o universo por meio da sua onipotência.” (PACHECO, 1998, pág.34)

Os estudos brasileiros sobre violência na televisão seguem o padrão norte americano, diferente da linha dos estudos de recepção que atualmente se desenvolve no país em sintonia com outros lugares do mundo.

Ao escolher um produto específico da mídia televisiva, os animês, propomos uma investigação a partir de sua recepção, como os sujeitos interpretam e se apropriam do que lhe é comunicado e quais suas reações a partir desse processo de comunicação.

“A recepção é, antes de mais nada, uma perspectiva de investigação, e não uma área de pesquisa sobre mais um dos componentes do processo de comunicação, neste caso, o público.Destacamos aqui a perspectiva integradora e compreensiva do estudo da recepção, uma vez que todo o processo de comunicação é articulado a partir das mediações. Como diz Martin-Barbero: ‘As mediações são esse ‘lugar’ de onde é possível compreender a interação entre o espaço da produção e o da recepção: o que se produz na televisão não responde unicamente a requerimentos do sistema industrial e a estratégias comerciais mas também a exigências que vêm da trama cultural e dos modos de ver.’ (Martin-Barbero e Munhoz, 1992)” (Lopes, Borelli, Resende, 2002, Pág. 39)

Entre as características dos estudos de recepção brasileiros, podemos destacar a ênfase no processo de mediação, e a reelaboração dos conteúdos midiáticos a partir da realidade dos sujeitos.

A relação receptores-televisão vista como necessariamente mediatizada. Essa relação nunca é direta e unilateral como costuma ser abordada por outras metodologias,

mas é uma relação multilateral e multidimensional e se realiza através da múltiplas mediações.

A recepção é um processo e não um momento, isto é, antecede e prossegue ao ato de ver televisão. Assim, o sentido primeiro apropriado pelo receptor é por esse levado a outros cenários em que costumeiramente atua (grupos de participação). Imaginamos então que a mensagem do animê é reapropriada várias vezes e que, portanto, os espaços de circulação devem ser incorporados a pesquisa.

O significado televisivo é negociado pelos receptores. Assumimos, então, que não há garantia que os significados propostos por um desenho animado sejam apropriados da mesma maneira. Pode-se afirmar que os sentidos e os significados últimos de um animê são produto de diversas mediações que estarão compondo o indivíduo e sua identidade.

A identidade do indivíduo será composta pela relação dele com o meio, nos grupos sociais a que ele faz parte, no mundo em que vive, através da mediação entre o seu suporte social e natural e os acontecimentos e informações recebidas ao seu redor. Ela é, ao mesmo tempo, definida pelo indivíduo e atribuída a ele pelo outro.

Uma parte da nossa identidade será desenvolvida no processo de interação com os grupos sociais a que pertencemos e nos relacionamos, outra pelas informações do mundo que chegam até nós por uma grande diversidade de canais - alguns em especial: os meios de comunicação de massa.

“Por conseguinte, os meios de comunicação social são centrais para formar as complexas conexões psicológicas que surgem quando essas funções se transformam em individuais, em uma forma de comportamento da própria pessoa” (Vygotsky, 1999, pág. 114). Com todas essas fontes de informação, adquirimos as linguagens produzidas por esta sociedade, desenvolvemos o pensamento, os afetos e sentimentos.

Em “A Alma do Cinema”, de Edgard Morin – *“Temos uma personalidade de confecção, ready made, vestimo-la como se veste uma roupa e vestimos uma roupa como se desempenha um papel. Representamos um papel na vida, não só perante os outros, mas também (e sobretudo) perante nós próprios. O vestuário (esse disfarce), o rosto (esta máscara), as palavras (esta convenção), o sentimento da nossa importância (essa comédia), tudo isso alimenta, na vida corrente, esse espetáculo que damos a nós próprios e aos outros, ou seja, as projeções identifições imaginárias.”* (Morin, 1970) Como já foi dito, os meios de comunicação com os quais nos relacionamos, inseridos dentro do contexto social e histórico, interferem na formação do indivíduo.

Estas informações que nos chegam poderiam agregar-se à identidade/personalidade ou alterá-la. A interferência de alguns programas de televisão é bastante visível na sociedade e nos indivíduos isolados, desde formas de falar e se vestir até compondo o imaginário. Porém, as imagens televisivas não afetam a todos de forma uniforme, altera mais alguns do que outros. Por que? A resposta está na mediação que as pessoas fazem no processo de captação de informações quando as informações são defrontadas com sua consciência.

“É preciso assinalar, por um lado, a conexão que alguns sistemas novos mantêm não só com signos sociais, mas também com a ideologia, e o significado que tal ou qual função psicológica adquire na consciência das pessoas, ao passo que, por outro lado, o processo de aparecimento de novas formas de comportamento a partir de um novo conteúdo é extraído pelo homem da ideologia do meio que o rodeia.” (Vygotsky, 1999, pág. 117)

Muitos adultos têm dificuldade de relacionar seus desenhos animados preferidos de infância com a violência, e poucas vezes identificam as relações de poder intrínsecas nas relações entre os personagens. A afirmação mais comum é relacionar os desenhos animados aos “bons tempos” da infância, “na minha época os desenhos eram muito melhores”. Na memória ficou a lembrança da diversão que os desenhos propiciavam. Se insistirmos um pouco, essa memória pode ser repensada, assumindo que existe violência ou justificando as imagens de alguma forma.

Há muitas análises sobre o processo de produção dos desenhos japoneses e uma série de suposições de como eles agem sobre as crianças influenciando-as a terem atitudes violentas e agressivas, e fazendo com que tentem impor suas vontades aos outros numa evidente demonstração de tentativa de dominação.

Este trabalho propõe um estudo de caso para avaliar se existe uma relação direta entre a audiência dos desenhos japoneses e a violência ou a alteração da percepção nas relações de poder por parte das crianças. Além de uma descrição contextualizada do *animê*, o estudo de recepção será baseado na visão da Psicologia Social e na teoria de Vygotsky. *“La idea de Vigotski era que, aunque hayan variaciones individuales, la estructura al ser recibida por el espectador, generará una série dominante de reacciones afectivas y cognitivas. Desde este punto de vista, Vigotski desarrolla una estética de la recepción.”* (D. D. Páez e J. A. Adrián, 1993, pg. 69).

A Contribuição de Vygotsky

O psicólogo soviético L. S. Vygotsky, desenvolveu sua teoria no campo da Psicologia Sócio-Histórica nas primeiras décadas do século XX, nos anos que se seguiram após da Revolução Russa. Dedicou parte do seu tempo para analisar a crise instalada na Psicologia entre as mais importantes teorias desse período. Na crítica das teorias de sua época seguiu um caminho marxista, utilizando o materialismo histórico e a dialética na construção de sua teoria.

Os meios de comunicação de massa não eram uma preocupação do autor, que trabalha com a comunicação oral e escrita, por meio de palavras, como principal forma de comunicação interpessoal e social. Para Vygotsky *“uma palavra é o microcosmo da consciência humana”*. Porém, a sociedade mudou muito depois da época dos primeiros estudos de Vygotsky. Outras formas de comunicação surgiram e se tornaram importantes fontes de informação, como a televisão por exemplo, que dentro da casa das pessoas se tornaram uma peça muito importante na estrutura e nas relações sociais, como explicita W. Benjamin: *“Como o olho apreende mais depressa do que a mão desenha, o processo de reprodução das imagens experimentou tal aceleração que começou a situar-se no mesmo nível que a palavra oral.”* (Benjamin, 1985, pg. 167). A imagem, bem como a palavra, tem uma importante função como linguagem que comunica e na estrutura do pensamento; ambas operam na construção do sujeito e sua consciência da mesma forma, interagindo uma com a outra.

É necessário entender alguns conceitos dentro da obra de Vygotsky, assim como a relação entre esses conceitos dentro do que estamos definindo como sujeito e sociedade.

Para Vygotsky é importante estudar o processo de desenvolvimento, não apenas o fenômeno psicológico acabado. Estes fenômenos devem ser estudados em três âmbitos: o ontogenético, o filogenético e o inter-histórico.

Os estudos de Vygotsky são elaborados em relação ao desenvolvimento psicológico e social dos indivíduos a partir de sua origem: os estudos ontogenéticos, que partem da gênese do ser humano enquanto indivíduo; da concepção e nascimento ao homem adulto. Os estudos filogenéticos, buscam as formas do desenvolvimento humano na História Genealógica, a evolução do animal ao homem. Em seus estudos, a materialidade psicológica se constitui através do corpo humano sem dividir a sua unidade

em corpo, mente e espírito. É também importante destacar, no desenvolvimento individual, os processos que são idênticos em diferentes culturas, os chamados estudos inter-históricos.

As emoções têm um importante papel na composição do sujeito, são uma mediação essencial e necessária na constituição da subjetividade e do psiquismo humano. Os processos de identificação com os personagens têm sua base nas relações emocionais que o sujeito estabelece com cada personagem. As emoções também estão presentes nas relações de poder, as quais podem também seguir padrões racionais, mas muitas vezes tem um conteúdo emocional, geralmente relacionado às formas de dominação.

O desenvolvimento do sujeito só acontece em sua relação com a sociedade, e esta só existe enquanto houver formas de relação entre os indivíduos. Por isso a psicologia tem de contemplar o social. Então, para estudar o indivíduo, é necessário também examinar as instituições e os códigos emocionais que se desenvolvem dentro do convívio social, como as ideologias, muito eficazes em sua interferência na consciência dos sujeitos, já que é a partir dos padrões sociais individuais e suas crenças que cada sujeito estabelece suas relações na sociedade.

No desenvolvimento das teorias de Vygotsky existe uma aproximação dos seres humanos com sua natureza instintiva e a passagem do ser puramente animal para o ser social que é a nossa principal característica. Dentro dos processos psicológicos também existe essa passagem. Os processos psicológicos podem ser primários ou superiores: os primários seguem uma linha de desenvolvimento natural (biológica), ligada às necessidades dos seres humanos nos primórdios da evolução, relacionado aos princípios darwinianos da seleção natural.

Os processos psicológicos superiores seguem uma linha de desenvolvimento sócio-cultural. Os atributos que diferenciam os processos psicológicos superiores, onde estão os mecanismos mais sofisticados e complexos da mente humana, envolvem o controle consciente do comportamento, da ação intencional e da linguagem como signo mediador do indivíduo. Essas atividades são desenvolvidas no processo de interação do organismo individual com o meio físico e social em que ele está inserido. São processos psicológicos superiores: a memória, a atenção, a percepção e o pensamento. Embora sejam desenvolvidos socialmente, por serem produtos da atividade significativa

socialmente dada, eles existem de forma natural, como os instintos, sem interferência cultural.

Os seres humanos aprendem, primeiramente, a resolver tarefas de forma psicologicamente direta, inconsciente e prática. Durante seu desenvolvimento aprendem a resolver tarefas de forma mediada psicologicamente, as quais desenvolvem e permitem de forma consciente, maior capacidade de atenção e memória, maior/e controle voluntário do sujeito sobre sua atividade.

A memória é o processo em que ficam armazenadas as mais variadas formas de informações. Ela faz parte do conjunto das funções psicológicas superiores. Esse processo é mediado e seletivo, as informações ficam relacionadas com outras informações. Quando estas nos afetam de forma mais intensa são armazenadas com mais facilidade, mesmo que inconscientemente. As informações que não nos afetam são armazenadas de forma provisória na própria consciência, sendo descartadas em pouco tempo.

“A criança que lembra uma série de palavras com ajuda de imagens apóia-se não apenas na memória, mas também na fantasia, em sua habilidade para encontrar a analogia ou a diferença.” (Vygotsky, 1999, pág. 110)

Também são funções psicológicas superiores a atenção e a percepção. São orientadas pela nossa consciência a partir de informações retiradas de nossa memória, que indica o que é, ou não, interessante para cada um. O corpo, o instinto e a história de vida de cada sujeito lhe dá um conjunto de informações que serve de base para o entendimento do mundo que o cerca, a partir dessa base que as pessoas selecionam ou ignoram as informações que estão a sua disposição.

“Vimos que a percepção se desenvolve segundo o mesmo padrão que o pensamento e a atenção arbitrária. O que acontece? Como já dissemos desenrola-se um determinado processo de ‘interiorização’ dos procedimentos com a ajuda dos quais a criança que percebe um objeto o compara com outro e assim por diante”. (Idem, pág. 109)

A Atividade visa a satisfação de uma necessidade direta do sujeito, o motivo e o objetivo são o mesmo. A ação não é direta, ação é o processo em que o objetivo e o motivo não coincidem, é a separação do motivo que nos leva a determinada atividade, do objeto final que é o objetivo.

A Consciência do sujeito se desenvolve quando ele se torna portador do reflexo consciente e objetivado da realidade em que se encontra. É esta forma de reflexo que

conhece ativamente. A consciência humana distingue a realidade objetiva do seu reflexo, o que nos leva a distinguir entre o mundo e as impressões interiores e torna possível a observação de si mesmo.

A mediação é o processo através do qual nos relacionamos com o mundo na maior parte do tempo. De acordo com Silvia Lane as mediações atuam no particular: *“mediação é uma categoria da dialética que denota dados empíricos, a partir dos quais se iniciam os procedimentos de análise a fim de reintroduzi-los no contexto histórico que os produziu em sua multideterminação.”* (Silvia Lane, 2000)

Os elementos mediadores na relação entre o ser humano e o mundo são chamados instrumentos e signos. Estes, são ferramentas que ampliam a capacidade do ser humano de ação e adaptação no mundo; possuem uma função simbólica, que é a capacidade de representar algo a partir de uma convenção cultural - a determinação física dos objetos deixa de ser o elemento principal.

O instrumento é um mediador externo, está entre o ser humano e o seu objeto. Esse objeto será transformado para compor a forma de sobrevivência do ser humano através do trabalho, como forma de intervenção no meio ambiente. Os instrumentos são desenvolvidos historicamente pelo trabalho e pelas relações sociais (objeto social); são alterados ao longo da História da Humanidade de acordo com sua necessidade.

Segundo Karl Marx, o trabalho é uma atividade coletiva: o homem entra em relação com outros homens e com estes se encontra em relação com a natureza, ligando entre si os participantes. Na atividade do trabalho dos homens há uma relação com a natureza através de instrumentos físicos, e a relação entre os homens através de instrumentos simbólicos. Uma palavra, no processo de trabalho, se torna instrumento e adquire significado quando generaliza o objeto para a consciência individual dentro do grupo (relação social e generalização consciente da realidade), e quando distingue o objeto entre os demais que o cercam. Através do trabalho o Homem pode adquirir consciência de si e do seu lugar na sociedade.

Dispor de um instrumento significativo não é simplesmente conhecê-lo ou possuí-lo, mas dominar o meio de ação de que ele é o objeto material de realização. Não basta ter, tem de saber como usar.

Os instrumentos, em geral, apresentam variações que surgem a partir da história e das relações sociais. Quando se retira o instrumento do contexto normal em que é utilizado e o insere em outro, ele deixa de ter a mesma função (Função é objeto de

realização, atividade orientada para um fim, posteriormente torna-se atividade independente/interna) e é re-elaborado dentro do novo contexto, sendo utilizado como outra “ação” (orientada para motivo e objeto) social.

A tecnologia aplicada nas relações com o meio natural e social transforma a relação dos seres humanos com seu meio ambiente, exigindo uma adaptação sensorial às novas formas de produção e relação social, como por exemplo, a adaptação às cidades e a indústria, às novas formas de relações de trabalho, escola e lazer e, também à televisão e ao cinema.

Walter Benjamin também vislumbra as relações entre as mudanças tecnológicas e o novo *sensorium*, entendido por ele como uma nova forma de sentir e agir no mundo, uma adaptação às novas tecnologias. Essa nova sensibilidade é necessária para que os seres humanos se adaptem ao seu mundo, sempre em processo de transformação, adquirindo novos instrumentos.

“Pensar a experiência significa consentir ao que emerge, na história, com as massas e a técnica. Benjamin impõem-se à tarefa de pensar as transformações que configuram a modernidade, a partir do espaço da percepção, isto é, a partir das mediações, dos parentescos, das obscuras relações entre o experimentado pelo transeunte nas avenidas da grande cidade e o que se passa nas fábricas, nas salas de cinema, na literatura marginal.” (Marín-Barbero, 1998, p. 18)

Os instrumentos podem ser ferramentas físicas como um machado, ou simbólicas, como as palavras. Signos são mediadores com funções psicológicas mais sofisticadas. Vygotsky considera o signo, símbolo ou sinal artificial, como um instrumento dirigido ao controle da conduta humana, e que tem, na sua origem, uma função comunicativa.

Os processos mediados são construídos ao longo do desenvolvimento do ser humano no seu meio sócio-cultural, estando presente em crianças pequenas a princípio com sua bagagem biológica e seus instintos; depois começa a se utilizar das informações que apreende com as relações sociais e com o meio ambiente. Durante seu desenvolvimento, os organismos individuais aprendem a fazer uso de signos como auxiliares psicológicos.

Os signos que foram tão importantes no desenvolvimento cultural do homem são originariamente meios de comunicação e exercem influência sobre o grupo (função psíquica de caráter social). O signo é o meio de conexão de certas funções psíquicas de

caráter social, sem ele, enquanto conexão inicial, não seriam possíveis as relações mais complexas como a abstração.

A Linguagem Como Sistema Simbólico

“A própria palavra, que representa uma unidade viva de som e significado e que, como célula viva, contém na forma mais simples todas as propriedades básicas do conjunto do pensamento discursivo” (Vygotsky, 2000, pág. 14.)

As palavras servem como instrumento de comunicação. Posteriormente, elas e a linguagem se separam da atividade prática imediata. As significações verbais são abstraídas do objeto real e só podem, portanto, existir como fato de consciência, isto é, como pensamento. As palavras enquanto signos são o principal elemento do desenvolvimento histórico da consciência. Consideremos a consciência (categoria do psiquismo) no seu devir e no seu desenvolvimento, na sua dependência social do modo de vida, que é determinado pelas relações sociais existentes e pelo lugar que o indivíduo ocupa nestas relações.

A consciência se altera qualitativamente durante o desenvolvimento histórico e social. Seu papel é tornar um reflexo psíquico inconsciente pela apresentação do objeto em reflexo psíquico consciente, produzindo um sentido, o qual é refletido e fixado na linguagem, lhe conferindo assim, estabilidade, pois parte do significado que constitui o conteúdo da consciência social torna-se a consciência real (consciência individual refletindo o mundo em que está inserido).

A significação mediatiza o reflexo do mundo no homem na medida em que ele tem consciência deste, isto é, na medida em que seu reflexo do mundo se apóia na experiência da prática social, e a integra. O conteúdo sensível cria a base e as condições de toda consciência. É através da experiência que se apreende o mundo. A estrutura da consciência humana está ligada à estrutura da atividade humana.

Significação e sentido estão ligados na consciência, é o sentido que se exprime nas significações (como o motivo nos fins). Todo sentido, é sentido de alguma coisa em relação a algo. Na significação não fica claro qual é o motivo que lhe corresponde. O sentido traduz precisamente a relação do sujeito com os fenômenos objetivos conscientizados; não está na totalidade, mas unicamente no ponto para que está orientada a atividade do sujeito.

São as sociedades e os grupos que determinam a importância desses “conceitos” (ou funções psicológicas), os quais compõem o sistema psicológico individual. A valoração do pensamento, dos sonhos e da imaginação, é social. Enquanto algumas sociedades valorizam os sonhos como importante elemento, capaz de decidir transações

econômicas e relações sociais, outras sociedades acreditam que os sonhos expressam nosso inconsciente, sem a capacidade de determinação do futuro.

No processo de comunicação, os conceitos não estão fixos nos contextos em que surgem, também não é necessária uma simplificação das informações que elimine sua especificidade. A imagem não precisa ser modificada para adquirir significado, este é estabelecido a partir das relações feitas no processo de percepção da informação. As conexões psicológicas mantêm sua singularidade enquanto universalizam o conceito, comunicando seu significado.

Quando operamos com o conceito isolado, o essencial está em que o fazemos ao mesmo tempo com todo o sistema. *“No plano psicológico o processo de formação do conceito consiste na abertura de conexões do objeto em questão, em relação a outros, no encontro de um conjunto real, no conceito evoluído, encontramos todo o conjunto de suas relações, seu lugar no mundo”* (Leontiev, 1978, pág 121)

As primeiras instituições socializadoras da vida de um sujeito darão a ele as bases de comportamento social e a compreensão do que é aceito socialmente, o que é real, o que é brincadeira, e o que é violência.

Para se comunicar alguma vivência ou conteúdo da consciência para outra pessoa, não há outro caminho a não ser a inserção desse conteúdo em um determinado grupo, que partilhe das mesmas significações sociais, para comunicar é necessário generalização. A generalização se torna possível, se há o desenvolvimento da comunicação. Assim, as formas superiores de comunicação psicológica inerentes ao ser humano, só são possíveis porque no pensamento o sujeito reflete a realidade do mundo generalizado.

A formação de conceitos generalizantes abstratos, sem um conteúdo concreto, é uma exigência que normalmente está além das suas possibilidades psicológicas durante a infância, antes do processo de transição que é a adolescência. Nesta fase os conceitos não se formam por vias puramente associativas (atributos que distinguem os objetos).

A criança opera seu sistema de pensamento por conexões ordenadas concretas (sistema do complexo), relacionadas com o objeto que se apóia na memória. Adultos operam por conceitos, que é um sistema de apreciações, que incluem em si uma relação no que diz respeito ao sistema muito mais amplo - uma concepção estruturada de mundo. Pensar em conceitos, para a criança, significa em grande parte apoiar-se na memória. Pensar significa lembrar, enquanto que para o adolescente, a memória se baseia

fundamentalmente no pensamento, lembrar é procurar uma determinada seqüência lógica o que se precisa.

Pensar com base em conceitos significa possuir um determinado sistema já preparado de relações entre informações, uma determinada forma de pensar, mas que ainda não predeterminou em absoluto o conteúdo final a que se quer chegar.

Vygotsky chama a atenção para a relação entre o pensamento e a linguagem, colocando este tema entre as questões da psicologia, em que aparece no primeiro plano a relação entre as diversas funções psicológicas, entre as diferentes modalidades de atividade da consciência. Ele desenvolve suas teorias e métodos utilizando principalmente a palavra como signo que conecta o ser humano com seu grupo e consigo mesmo.

“Ao estudar os processos das funções superiores nas crianças chegamos a uma conclusão que nos surpreendeu. Toda forma superior de comportamento aparece em cena duas vezes durante seu desenvolvimento: primeiro, como forma coletiva do mesmo, como forma interpsicológica, um procedimento externo do comportamento. Não nos damos conta desse fato porque sua cotidianidade nos cega. O exemplo mais claro disso é a linguagem. No princípio, é um meio de vínculo entre a criança e aqueles que a rodeiam mas, no momento em que a criança começa a falar para si, pode se considerar como uma transposição da forma coletiva de comportamento, para a prática do comportamento individual.” (Vygotsky, 1999, pág. 112.). A linguagem não é apenas uma forma de compreender os demais, mas também de compreender a si mesmo.

A linguagem é antes de tudo um meio de comunicação social, de enunciação e compreensão. Além de um instrumento comunicativo, é um instrumento de pensamento, como discurso interno, dentro do processo de internalização, isto é, adaptação pessoal ao discurso social. A palavra não aparece apenas como elemento externo da linguagem, o que comunica aos outros, mas também como elemento presente no processo de pensamento.

O discurso interior é a forma interna da linguagem como forma de pensamento. Utilizando a linguagem como mediadora, esse discurso se torna fragmentado porque não necessita da totalidade dos signos, contando apenas com os núcleos dos significados (não é comunicativo aos outros, apenas ao próprio indivíduo). A internalização não é a simples transferência do externo para o plano interno, mas os processos mediante os quais esse plano é formado. A consciência, como processo, abriga o psicológico

individual, e o social transformado em elemento psicológico (sociedade). O discurso interior é desenvolvido como o pensamento e a linguagem. Eles se originam no exterior do indivíduo, na sociedade, que oferece a ele através das relações sociais um conjunto de signos com significados, com os quais o indivíduo se relaciona, apreende, e se desenvolve.

As sociedades desenvolvem um conjunto de linguagens que lhe são próprias. As sociedades contemporâneas têm dado muita importância às linguagens visuais. Estas fazem parte da cultura historicamente desenvolvida pelos grupos sociais. Em seus trabalhos, Vygotsky dá mais ênfase à linguagem oral, mas na “Psicologia da Arte” a linguagem visual está presente, nossa relação com as imagens se desenvolve e passa por todos os processos descritos anteriormente.

A Linguagem como meio de comunicação também está presente na composição da consciência e do pensamento humano. Os seres humanos herdaram geneticamente uma série de capacidades comunicativas e de pensamento, as quais são a base do desenvolvimento cognitivo e lingüístico posterior. Ao longo do processo de desenvolvimento o sujeito deixa de necessitar de “marcas externas” e passa a utilizar signos internos, isto é, representações mentais que substituem os objetos no mundo real. A possibilidade de representação “mental” liberta os seres humanos da necessidade de interação com objetos concretos para se comunicar com outros e consigo mesmo. A abstração é um importante elemento para o desenvolvimento do pensamento e da linguagem.

A dimensão sócio-cultural não é apenas um cenário onde os indivíduos se desenvolvem. As relações e a cultura do lugar em que o indivíduo se desenvolve é que lhe darão a capacidade e os instrumentos de compreensão do mundo, como a linguagem, o pensamento, e os valores.

A contemporaneidade é o tempo em que a principal linguagem se constitui por imagens. É necessária a compreensão sócio-histórica das tecnologias que propiciam estas imagens, em especial a configuração imagética, como propõe Walter Benjamin na “*Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*”. A influência do mundo social se dá por meio de processos que ocorrem em diversos níveis. A base do funcionamento psicológico humano é social, portanto histórico. No ambiente, os significados culturais, sistemas simbólicos e linguagem, são fornecidos pelas relações sociais.

As palavras fazem parte de uma estrutura maior de organização e pensamento, então, a alteração do significado das palavras altera a organização da estrutura do pensamento, que também estará em constante transformação nos sistemas conceituais. Assim como a palavra, a imagem também participa dessa estrutura de organização e pensamento.

“A vista é aquilo que estabelece o nosso lugar no mundo que nos rodeia; explicamos o mundo com palavras, mas as palavras nunca podem anular o fato de estarmos rodeados por ele... O conhecimento, a explicação, nunca se adequa, sem dúvida, completamente à visão.” (Berger, *Modos de Ver*, Pág. 11.)

As palavras possuem significados que são compartilhados socialmente para possibilitar a comunicação entre os usuários da língua; também definem o modo de organizar o mundo real nomeando os objetos. O significado da palavra apresenta a definição semântica do dicionário, é o núcleo estável do conceito. Cada sociedade possui seu conjunto de imagens, que também são signos, com significados específicos, e assim como as palavras, elas perdem ou alteram sua capacidade de comunicação quando o significado não é compartilhado entre emissores e receptores.

Os significados surgem no intercambio social; são construídos socialmente na relação entre as pessoas dos grupos humanos e destes com o mundo físico-social em que vivem. Os significados estão em constante transformação também no desenvolvimento individual. Como mediação simbólica, as palavras e as imagens vão adequando seu significado conforme sua aquisição de sentido (novas referências), de modo a aproximar o significado aos conceitos predominantes em seu grupo sócio-cultural.

O sentido da palavra é o conjunto idiossincrático de significados baseados na experiência e no contexto pessoal do indivíduo (consciência e memória). A mesma imagem que duas pessoas compartilham - um significado comum -, pode adquirir sentidos diferentes para cada pessoa dependendo da forma como a sua história individual se relacionou com a imagem, suscitando as mais diversas sensações. As sensações experimentadas em torno das informações são o que, e como, as fixam na memória.

Na percepção estão sintetizadas, ou fundidas, as particularidades estruturais do campo visual e da compreensão. Assim nos é impossível distinguir onde termina a percepção superficial e onde começa a compreensão em relação a um objeto determinado.

“A percepção do homem atual se transformou em uma parte do pensamento em imagens, porque ao mesmo tempo em que percebo vejo que objeto percebo. O conhecimento do objeto é simultâneo à percepção do mesmo.” (Vygotsky, 1999, pág. 110)

É inquestionável a posição da palavra como elemento mais importante na comunicação humana; é historicamente determinante para a evolução da espécie, ela é utilizada no mundo todo, é também uma maneira de estabelecer a diferença entre os grupos sociais no espaço e no tempo. Com a palavra se estabelecem as leis, as religiões e a política, os contratos de compra e venda, e também os livros que divulgam a imaginação e o conhecimento para quem domina a palavra. Enquanto expressão do “espírito humano”, a palavra é sem dúvida uma forma muito importante.

As imagens podem expressar tão bem o “espírito humano” quanto a palavra dos grandes pintores e cineastas; até as imagens de guerra e degradação humana que atraem as audiências. Na minha opinião a imagem, enquanto forma de comunicação, tem algumas propriedades que merecem ser destacadas: ela é mais democrática, não é necessário aprender a língua de um país para contemplar suas imagens, ela é um elemento que transita mais facilmente entre as diversas culturas.

O objeto de estudo desse trabalho utiliza um meio de comunicação que propicia a passagem de informação de variadas formas, pela palavra, de forma oral e escrita, os sons e principalmente a linguagem visual. Os desenhos animados são uma fonte quase inesgotável para a expressão da criatividade humana. Neles podem ser retratadas as imagens de cenas reais que fazem parte do cotidiano das pessoas de qualquer parte do mundo, pode colocar estas cenas em qualquer parte do universo e em qualquer tempo, além de principalmente abrir espaço para a produção da imaginação mais delirante e distante da realidade, colocando o limite do possível nos meios de transmissão e capacidade de recepção.

Os desenhos animados japoneses, enquanto forma de linguagem visual, já fazem parte da sociedade brasileira e compõem o imaginário de grande parte das crianças. Atuam na formação desses indivíduos, dando a eles a capacidade de interpretar essa linguagem - interpretação que por vezes não é possível para algumas pessoas, que não compartilham os significados dessa linguagem e fundamentam sua interpretação em experiências e contextos diferentes do processo e multideterminações em que as crianças absorvem as informações trazidas pelos *animês*. Para entender e trazer

contribuições para essa relação é necessário pesquisar como as crianças recebem os desenhos animados, quanto e como essas imagens os afetam, e qual a sua capacidade de alterar comportamentos.

A comunicação pode ser o melhor caminho para a emancipação dos indivíduos dentro do atual contexto global, já que a racionalidade se mostrou incapaz de resolver complicadas questões humanas, e principalmente, incapaz de proporcionar uma vida digna para a maior parte da população do mundo.

Emancipação

Uma das principais características da modernidade é a crença de que a emancipação da humanidade depende de uma sociedade racional. A história é concebida como uma narrativa, um processo de racionalização, logo, de libertação da espécie humana. As escolas são consideradas um lugar privilegiado na formação de sujeitos racionais e autônomos. As teorias educacionais modernistas sempre conceberam a educação como um processo de emancipação. Elas ocupam um lugar privilegiado nas narrativas utópicas, onde a educação é um processo através do qual o indivíduo vai construir sua humanidade, são teorias que vislumbram para a humanidade maior felicidade e liberdade no futuro

As críticas à razão têm levado à desconfiança quanto à possibilidade de emancipação da humanidade. Os frankfurtianos Adorno e Horkheimer defendiam, inicialmente, uma razão emancipatória, mas mudaram de posição quando as evidências históricas contrariaram tal expectativa. Eles se apoiavam na possibilidade de uma razão baseada na ação instrumental.

“Marx estava convencido de que a espécie humana se elevava sobre as condições animais de existência pelo fato de haver ultrapassado os limites da inteligência animal, podendo, em consequência, transformar um comportamento adaptativo em agir instrumental. Como base natural da história lhe interessa, por isso, a organização corpórea-especificada da espécie sob a categoria do trabalho possível: o animal que fabrica instrumentos.” (Habermas apud Ciampa, 1987, pág. 205)

Para ambos, a razão submetida à lógica do capitalismo (e do socialismo, tal como se efetivou na antiga URSS) era incapaz de promover o esclarecimento, e produzia a desrazão. Eles passaram, então, a desconfiar da capacidade emancipatória da razão e tornaram-se mais críticos da modernidade.

Habermas também é um crítico da modernidade. Seguindo as idéias de Adorno e Horkheimer, ele continua a defender a modernidade e a emancipação, mas o faz sobre novas bases. Conceber a razão apenas como ação instrumental é uma limitação dos frankfurtianos que Habermas procura superar. Eles incorreram nesse erro, segundo ele, por compreenderem a razão apenas como razão objetiva, ou seja, capacidade do homem de compreender e dominar o mundo. Habermas, ao contrário, identifica uma outra

racionalidade, muito mais adequada à compreensão do atual período histórico: a racionalidade comunicativa.

“O olhar de Freud, pelo contrário, não estava voltado para o sistema do trabalho social, mas para a família. Ele supôs que os homens se distinguiram dos animais no momento em que tiveram sucesso em inventar uma agência que socializasse a prole biologicamente ameaçada e dependente por um período relativamente longo. Freud estava convencido de que a espécie humana se elevava outrora sobre as condições animais da existência pelo fato de haver ultrapassado os limites da societarização animal, podendo em conseqüência transformar um comportamento regulado pelo instinto em um agir próprio à comunicação (humana). Como base natural da história lhe interessa, por isso, a organização corpóreo-especificada da espécie sob a categoria do excedente impulsional e sua respectiva canalização: o animal inibido em suas pulsões e que, ao mesmo tempo fantasia.” (Idem, pág. 206)

A sociedade contemporânea se caracteriza pelo predomínio da razão dos meios, ou seja, está organizada segundo a lógica da ação instrumental. Esta se desenvolveu em plenitude, dominando o mundo dos objetos e considerando todos os problemas humanos como problemas técnicos, reduzidos ao aspecto sistêmico, técnico-científico, deixando de lado a modernização comunicativa, simbólica. A teoria de Habermas busca recuperar a dimensão da modernidade que restou extremamente atrofiada, isto é, recuperar a dimensão da razão comunicativa. Ele tem em mente uma sociedade composta de sujeitos capazes de interagir com base em acordos racionais e não na dominação de uns e na submissão de outros. Verificamos, então, a passagem de uma razão centrada na consciência para uma razão centrada na comunicação. Ao invés da relação *sujeito-objeto*, a relação *sujeito-sujeito*.

No paradigma da comunicação proposto por Habermas, o sujeito não é mais definido exclusivamente como sendo aquele que se relaciona com objetos para conhecê-los ou para agir através deles e dominá-los, mas como aquele que, durante seu processo de desenvolvimento histórico, é obrigado a interagir entender-se com outros sujeitos. A ação comunicativa é, assim, voltada para o entendimento, que é a capacidade dos sujeitos de chegarem a um consenso. Para Habermas, o ideal iluminista de emancipação humana se realiza no entendimento mútuo e no entendimento livre do indivíduo consigo mesmo. A racionalidade, então, é construída através do processo de internalização das

normas sociais e não como desenvolvimento do *eu*, ou seja, não se realiza independentemente do processo intersubjetivo de comunicação.

Habermas elege a razão como instância fundamental para se compreender a história, sua crítica à filosofia da história rejeita a determinação do curso da história como um processo de desenvolvimento unilinear, necessário, ininterrupto e ascendente de um macro-sujeito, como é próprio das filosofias da história. Ele substitui, então, a filosofia da história pela *teoria da evolução social*.

Com o conceito de evolução social ele procura demonstrar como a humanidade evolui no sentido de uma maior racionalização. A história é concebida, então, como a história dos diferentes níveis racionais de comunicação que a humanidade conseguiu alcançar, utilizando a linguagem (mundo vivido); e como complexificação crescente dos sistemas sociais (mundo do sistema). Do ponto de vista simbólico, esse progresso humano traduz-se numa ampliação da capacidade de dialogar; do ponto de vista material, numa diferenciação progressiva dos mecanismos sistêmicos.

A passagem da filosofia da história para a evolução social não elimina a noção de progresso. Ao contrário, Habermas acredita que a razão comunicativa informa esse processo, pois a humanidade, que aspira chegar à maioria, se desenvolve na história através do diálogo, da comunicação racional. Embora defenda um projeto coletivo, não acredita que haja um “*contexto de referências capaz de sugerir uma totalidade.*”

Com base no conceito de razão comunicativa, Habermas problematiza as modernas sociedades ocidentais. Nestas sociedades, afirma ele, operou-se a distinção entre o *mundo do sistema* e o *mundo vivido*. No mundo do sistema, as ações são estratégicas, ou seja, constituem uma articulação de meios para obtenção de fins. Tais ações orientam-se para o êxito. Este é o campo da política e da economia. No mundo vivido, os sujeitos interagem buscando o consenso. As ações são comunicativas. No mundo do sistema não há lugar para a ação comunicativa, pois no sistema econômico, o dinheiro substitui a linguagem; no sistema político, a linguagem é substituída pelo poder.

Relações de poder

As relações de poder são todas aquelas em que existe uma relação assimétrica entre os sujeitos. É necessário a presença de elementos que demonstrem a desigualdade para que se possa entender como funciona a dominação do mais forte (melhor) em relação ao mais fraco (pior), dominado. As relações de poder podem apresentar formas variadas, com mais ou menos ingredientes racionais e emocionais, com motivos mais objetivos ou mais subjetivos.

Dê acordo com Thompson, quando as relações de poder estabelecidas são sistematicamente assimétricas, a situação pode ser descrita como de dominação. Entre os casos de dominação, os que chamam mais atenção são aqueles que estão ligados a características estruturais e se repetem em diversos contextos. As relações de classe são muito conhecidas e analisadas. Karl Marx e outros brilhantes intelectuais se dedicaram a esta questão, sua importância na sociedade atual é inquestionável, mas não é a única, e uma análise focada apenas nas relações de classe pode dar uma falsa impressão sobre aquelas formas de dominação e subordinação que não são baseadas na divisão de classes e que não podem ser reduzidas à ela. As relações de dominação podem ser diversas e uma análise satisfatória deve dar atenção necessária as outras formas de dominação como: dominação de gênero, de raça, de idade, dos países hegemônicos sobre os outros, do Estado sobre os indivíduos. As relações de poder assimétricas sempre buscam formas eficazes para manter sua situação de exploração.

As tradições têm uma importante função na manutenção das relações de dominação, servem para manter um conjunto de relações sociais que são estabelecidos antes e independentemente das mobilizações do sentido em formas simbólicas. Muitas formas de dominação estruturais são pautadas na tradição histórica das relações sociais, relações assimétricas entre diferentes podem ser justificadas, e freqüentemente são, pela força da tradição, porque foi sempre assim. Instituições sociais podem possuir mais credibilidade e ser menos questionadas que instituições mais jovens. A escola, por exemplo, tem uma imagem cristalizada entre as pessoas de uma instituição educacional acima de qualquer suspeita, se questiona a competência das unidades educacionais, pouco se fala do papel de instituição formadora, enquanto reificadora de desigualdades sociais, gênero e idade, geradora de conflitos e domesticação da população. Através da família e da escola as primeiras formas simbólicas, geralmente alicerçadas na tradição,

são recebidas pelas pessoas, essa relação é mediada como qualquer recepção pelos indivíduos.

As formas simbólicas são representações que servem para articular relações sociais e interesses que são constituídos essencialmente em um nível pré-simbólico, as formas simbólicas estão contínua e criativamente implicadas na constituição das relações sociais como tais.

Esta pesquisa busca uma abordagem cultural, interessada no processo de formação e interpretação do eu, preocupada com o caráter significativo das formas simbólicas e sua contextualização social:

“A hermenêutica ensina que a recepção das formas simbólicas – incluindo os produtos da mídia – sempre implica um processo contextualizado e criativo de interpretação, no qual os indivíduos se servem dos recursos de que dispõem, para dar sentido as mensagens que recebem. Ela também chama nossa atenção para o fato de que a atividade de ‘apropriação’ faz parte de um processo mais extenso de formação pessoal, através do qual os indivíduos desenvolvem um sentido, para eles mesmos e para os outros, de sua história, de seu lugar no mundo e dos grupos sociais a que pertencem.” (J. Thompson, 1998, pág. 17.)

Os meios de comunicação trazem uma reelaboração do caráter simbólico da vida social, uma reorganização dos meios pelos quais a informação e o conteúdo simbólico são produzidos e intercambiados no mundo social e uma reestruturação dos meios pelos quais os indivíduos se relacionam entre si.

“O processo de recepção não é um processo passivo de assimilação; ao contrário, é um processo criativo de interpretação e avaliação no qual o significado das formas simbólicas é ativamente constituído e reconstituído. Os indivíduos não absorvem passivamente as formas simbólicas, mas ativa e criativamente, dão-lhes um sentido e, por isso, produzem um significado no próprio processo de recepção.” (J. Thompson, 1995, pág. 201.)

O processo de recepção foi detalhado em um momento anterior específico, acrescentando uma interpretação particular da psicologia social a partir dos estudos de Vygotsky, que não contraria a interpretação de Thompson, acrescenta a ela mais detalhes sobre essa relação entre sujeito, sociedade e mídia.

As instituições sociais que fazem parte das sociedades modernas não podem ser entendidas separadamente, já que as pessoas transitam por elas durante a vida e diariamente. As pessoas saem de suas casas, da sua família, vão para o trabalho ou para

a escola, passam por grupos de amigos e outros grupos sociais, religiosos, esportivos etc. Os meios de comunicação são uma importante peça na composição social, podem estar presentes em todos os grupos e durante todo o tempo transmitindo informações.

“...Os meio de comunicação servem para transmitir informações e conteúdos simbólicos à indivíduos cujas relações com os outros permanecem fundamentalmente inalteradas. Nós iremos ver, ao invés, que o uso dos meios de comunicação implica a criação de novas formas de ação e de interação no mundo social, novos tipos de relações sociais e novas maneiras de relacionamento do indivíduo com os outros e consigo mesmo.” (J. Thompson, 1998, pág. 13.).

A comunicação é uma forma de ação simbólica, com um caráter socialmente contextualizado. Para que ela se realize é necessário que a pessoa partilhe das formas simbólicas que lhe são apresentadas pelos meios de comunicação. A comunicação como forma de interação entre indivíduos é diferente da interação do indivíduo com os meios de comunicação, eles são capazes de agir a favor ou contra outros fisicamente ausentes, espacialmente e temporalmente distantes, transformando a organização das relações sociais, criando novas formas de ação e interação, também novas formas de exercer o poder, que não está mais ligado aos grupos, ao compartilhamento local comum. As relações de dominação globais além das locais estão sempre presentes na programação diária como ação simbólica que comunica e procura estabelecer relações duradouras.

Sobre as ações simbólicas, Thompson afirma que podem provocar reações, liderar respostas de determinado teor, sugerir caminhos e decisões induzir a crer ou descrever, apoiar negócios ou sublevar as massas em revolta coletiva, formar opiniões e até valores. O “poder simbólico” é capaz de intervir no curso dos acontecimentos, influenciar as ações dos outros produzir eventos por meio da produção e transmissão das formas simbólicas.

Algumas instituições assumiram um papel historicamente particular na acumulação, produção e transmissão de informações, como as instituições religiosas, que se dedicam inicialmente à difusão de formas simbólicas associadas aos valores espirituais, crenças transcendentais; as instituições educacionais, que transmitem os conhecimentos e o treinamento de habilidades e competências essenciais à sociedade; e as instituições da mídia, que se orientam para a produção em larga escala e a difusão generalizada de formas simbólicas no espaço e no tempo. Cada uma dessas e outras instituições encontraram formas específicas para produzir e transmitir seus conteúdos simbólicos, de acordo com a disponibilidade dos meios técnicos em cada tempo e lugar.

Meios Técnicos

Meios técnicos são os elementos materiais por meio dos quais a informação é fixada e transmitida do produtor para o receptor. Na relação direta entre duas pessoas os meios técnicos podem ser as cordas vocais, a boca, os ouvidos, os tímpanos, os olhos, as mãos, ou qualquer elemento que transmita informação.

No caso deste trabalho, o principal meio técnico é a televisão. Examinar com mais cuidado a televisão é importante, pois trata-se de um meio técnico que pode propiciar um alto grau de fixação das informações. Com sua capacidade de transmitir várias vezes a mesma informação, o receptor tem a oportunidade de alterar ou revisar as mensagens fixadas. É também importante a capacidade de armazenar as informações que o meio técnico possibilita, através de cópias caseiras em vídeos cassetes ou DVDs e o fácil acesso a locadoras e à Internet.

Toda essa tecnologia disponível para os meios de comunicação contemporâneos é utilizada pelos desenhos animados japoneses. Estes, são apresentados na televisão, estão presentes nas locadoras de vídeo, onde podem ser alugados ou comprados, estão nas prateleiras dos supermercados e lojas, nos *sites* e *Blogs* na *internet*, além de serem, em geral, produções curtas e mais baratas que os filmes, o que os torna mais acessíveis. A capacidade de reprodução deles permite que suas cópias possam ser espalhadas por todo o mundo pelos meios legais. Também por vias ilegais as cópias de material pirateado podem ser encontradas por todo lugar, acentuando uma característica marcante que é a mercantilização do próprio desenho e dos produtos relacionados a ele, como revistas, vídeo-games, roupas, bonecos e brinquedos entre tantas outras formas de exploração comercial.

Outro traço marcante das mídias eletrônicas e da televisão é a possibilidade de distanciamento espaço-temporal entre a produção e a recepção, que afasta a informação do contexto em que foi produzida, introduzindo-a em um outro contexto espacial e histórico.

A televisão e os desenhos animados, pressupõem um processo de codificação e decodificação da informação ou do conteúdo simbólico. Os sujeitos devem conhecer as regras, procedimentos e os símbolos para que possam compreender melhor as informações. Quando os sujeitos decodificam as mensagens, eles empregam não somente as habilidades e competências exigidas pelos meios técnicos, mas também vários conteúdos e conhecimentos necessários para elaborar suposições de fundo que fazem parte dos recursos culturais que os sujeitos buscam para apoiar o processo de

intercambio simbólico. Estes conhecimentos darão forma às mensagens, como o sujeito entende e se relaciona com elas, e como elas integram na sua vida, adquirindo o valor simbólico, que os desenhos animados têm na vida de cada um.

Quando se discute as questões relacionadas aos desenhos animados, a sociedade tende a relacioná-lo com o universo infantil, um grupo subordinado ao universo adulto (simbólica e economicamente dominante), esvaziando-se a importância do assunto. Quando as questões são relativas ao universo adulto, automaticamente ganham importância, como por exemplo: as relações econômicas associadas aos desenhos animados ou a projeção de um futuro influenciado pela violência destes conteúdos. As crianças são avaliadas como grupo consumidor ou potenciais adultos que devem reificar futuramente as atuais relações sociais. A escola é um ótimo exemplo de produção da continuidade social e a televisão se relaciona com as crianças como grupo consumidor atual e potencial, mas abre espaço para fantasia e imaginação.

O valor simbólico é aquele que os objetos têm em virtude dos modos pelos quais, e na extensão em que, são estimados pelos indivíduos que os produzem e recebem. Nas estratégias de dominação os valores simbólicos são utilizados para dar ou retirar poder dos sujeitos. Quando se exalta determinado conjunto de informações ou objetos, se dá poder aos que os possuem, e também o contrário, se retira poder dos que não possuem.

Os fenômenos simbólicos presentes na comunicação não são ideológicos enquanto tais, somente quando servem, em circunstâncias particulares, para estabelecer e sustentar relações de dominação.

A comunicação, enquanto ação social, não é necessariamente parte de uma relação desigual, em que o espectador é subordinado ao emissor. Se um fenômeno simbólico serve para estabelecer ou sustentar relações de dominação, é uma questão que só pode ser respondida quando analisada a interação de sentido e poder dentro dos contextos sócio-históricos particulares em que foram produzidos, ao examinar as maneiras como essas formas simbólicas são empregadas, transmitidas e compreendidas pelos elementos que compõem o processo da comunicação dentro de contextos sociais estruturados.

A posição que o indivíduo ocupa dentro de um campo ou instituição é estreitamente relacionada ao poder que ele possui. *“No sentido mais geral, poder é a capacidade de agir para alcançar os próprios objetivos ou interesses, a capacidade de intervir nos acontecimentos e em suas conseqüências. No exercício do poder, os indivíduos empregam os recursos que lhe estão disponíveis; recursos são os meios que*

lhes possibilitam alcançar efetivamente seus objetivos e interesses.” (J. Thompson, 1998, pág. 21)

O poder é um fenômeno social penetrante, característico de diferentes tipos de ação e de encontro, desde ações reconhecidamente políticas até os encontros mais comuns entre indivíduos na rua. Os indivíduos exercem poder em inúmeras situações e instituições que estão distante da esfera política do Estado ou da hierarquia das empresas, que são formas mais especializadas de poder. As relações de dominação e poder estão presentes no cotidiano e ajudam a manter relativamente estáveis as relações ou redes de poder. Para compreender as relações de poder, Tompson propõe uma distinção em quatro tipos principais de poder:

O poder simbólico ou cultural que nasce na atividade de produção, transmissão e recepção do significado das formas simbólicas. A atividade simbólica é característica fundamental da vida social. Os indivíduos se ocupam constantemente com as atividades de expressão de si mesmos em formas simbólicas ou de interpretação das expressões usadas pelos outros; eles são continuamente envolvidos na comunicação com os outros e na troca de informações de conteúdo simbólico, se utilizando de vários recursos – habilidades e competências e formas de conhecimento empregadas na produção, transmissão e recepção da informação (capital cultural de P. Bourdieu). O prestígio, o reconhecimento e o respeito dado a alguns indivíduos e instituições é chamado capital simbólico.

O poder econômico provém da atividade humana produtiva, atividade relacionada com a provisão dos meios de subsistência, atividade produtiva que visa o uso e a criação de vários tipos e recursos, recursos que podem ser acumulados por indivíduos ou organizações.

O poder político deriva da atividade de coordenação dos indivíduos e da regulação dos padrões de sua interação. Todas as organizações implicam em algum grau de coordenação e de regulação.

O poder coercitivo implica no uso, ou ameaça, da força física para subjugar ou conquistar um oponente. A força física se aplica de muitas maneiras, com diferentes graus de intensidade e diferentes resultados. Mas há uma ligação fundamental entre coerção e a lesão física ou a morte. A força física pode ser utilizada através de outros meios como armas ou outros equipamentos.

Nas relações de dominação pode haver ou não o uso do poder coercitivo e da força física, geralmente identificado como ações violentas dentro dos grupos sociais. A

violência não se restringe apenas ao uso da força contra outro, ela pode aparecer de formas mais sutis e menos reveladoras do seu caráter agressivo. Então é necessário entendermos melhor o que podemos qualificar como violência e também o uso desse conceito na nossa sociedade.

Violência

Os dicionários trazem o significado das palavras. É, portanto, a convenção social de determinado grupo sobre o entendimento dos vocábulos de uma língua. Então podemos dizer que os dicionários apontam os principais significados que a sociedade estabeleceu para o conjunto de palavras que são utilizadas para a comunicação entre seus indivíduos, a partir de relações e regras estabelecidas dentro do próprio corpo social.

A definição de violência possível de ser encontrada nos dicionários é: *infringir, ato de agir sobre alguém ou de fazê-lo agir contra a sua vontade empregando a força ou a intimidação; o ato através do qual se exerce a violência; uma disposição natural para expressão brutal dos sentimentos; a força irresistível de uma coisa; o caráter brutal de uma ação.*

Os sentidos diversos indicam duas orientações principais: por um lado, o termo violência designa fatos e ações; de outro designa uma maneira de ser da força, do sentimento ou de um elemento natural, violência de uma paixão como “Romeu e Julieta”, os “homens bomba ou “mártires terroristas”, ou a violência da natureza como os “maremotos e os furacões”, os instintos. No primeiro caso a violência opõe-se à paz, à ordem que ela perturba ou questiona. No outro, é a força brutal que desrespeita as regras e passa da medida.

A palavra “violência” vem do latim *violentia*, que significa *violência, caráter violento ou brutal, força*. O verbo *violare* significa *tratar com violência, profanar, transgredir*. Tais verbos devem ser referidos a “*vis*” que quer dizer *força, vigor, potência, emprego de força física, violência*; mas também *quantidade, abundância, essência ou caráter essencial de uma coisa*. Mas profundamente, a palavra “*vis*” significa *a força em ação, o recurso de um corpo para exercer sua força e portanto a potência, o valor, a força vital*.

A origem grega confirma este núcleo de significação, ao *vis* latino corresponde *is* homérico que significa músculo ou ainda força, vigor e se vincula a *bia* que quer dizer a força vital, a força do corpo o vigor e conseqüentemente, o emprego da força, a violência o que coage e faz violência.

Portanto a violência traz no seu âmago a idéia de uma força, de uma potência natural cujo o exercício contra algo ou alguém torna a ação violenta. Quando nos aproximamos desse núcleo de significação, cessam os julgamentos de valor para dar lugar a uma força não qualificada.

Na utilização corrente da palavra violência a idéia da força aparece como um comportamento ou ação física, uma agressão. Por isso a consideramos evidente, ela deixa marcas. No entanto essa força assume sua qualificação de violência em função de normas definidas que variam muito. Então pode haver quase tantas formas de violência quantas forem as espécies de normas. A força física permite identificar melhor seus efeitos, outras formas de violência mais imaterial, de transgressão, vinculado ao dano de uma ordem normativa são menos precisas e identificáveis, além de que quase qualquer coisa fora da normalidade pode ser considerada uma violência.

Segundo Yves Michaud, quatro observações devem ser feitas quando se estuda a respeito do que pode ser a violência:

“a) É preciso estar consciente de que as definições objetivas, ainda que as mais úteis, não são isentas de pressupostos e também não apreendem o conjunto dos fenômenos;

b) Há na apreensão da violência um componente subjetivo que depende dos critérios utilizados: critérios jurídicos, institucionais, valores do grupo ou subgrupo e até mesmo disposições pessoais. Não se pode comparar ingenuamente a violência na sociedade inglesa do século XIII com a do século XX porque muitas normas mudaram.

c) Não é possível haver um equilíbrio satisfatório entre um e outro ponto de vista; pode-se apenas corrigir um pelo outro adotando, a cada vez, uma distância, isto é, mudando de perspectiva.

d) É preciso estar pronto para admitir que não há discurso nem saber universal sobre a violência: cada sociedade está as voltas com sua própria violência segundo os seus próprios critérios e trata seus próprios problemas com maior ou menor êxito.”
(Michaud, 1989, pág. 14)

Entender a violência dentro de uma determinada sociedade é uma tarefa muito maior do que simplesmente supor que violência, dentro da concepção restrita de um grupo ou indivíduo, seja adaptável a outros lugares, grupos sociais e também outras pessoas. A agressão ao outro, além de ser ou não uma ação física, é, com certeza, uma ação simbólica, que será interpretada e valorizada dentro da cultura de cada grupo social.

Procedimento

A proposta deste trabalho é analisar as relações que possam ser estabelecidas entre as crianças e os desenhos animados, principalmente a influência que estes possam ter sobre a vida das crianças, nas suas relações de poder, que possam gerar violência contra ela própria e contra outros, e finalmente quais as relações que a criança pode estabelecer entre a vida real e a ficção dos animês.

Os desenhos animados são uma linguagem específica apoiada principalmente em imagens, portanto uma forma de comunicação de um grupo social, um produto simbólico histórico produzido por ele. Quando os animês se espalham pelo mundo no processo de globalização das sociedades de consumo, é reapropriado e resignificado dentro de outros grupos sociais, como é o caso dos animês que vem do Japão para o Brasil. Além de adquirir uma nova significação dentro do universo cultural brasileiro, por se tratar de uma linguagem, apresentara reflexos nas consciências pessoais, que serão as significações elaboradas pelo pensamento a partir das atividades e experiências vividas pelo indivíduo.

Primeiro é necessário um mínimo entendimento do que está sendo comunicado na forma de imagens e sons do desenho animado. No capítulo anterior deste trabalho, sobre os *animês*, foram apresentados alguns motivos para a escolha do Dragon Ball para a pesquisa. Além da grande audiência no Brasil, no Japão e em vários outros países onde o *animê* foi veiculado, um dos melhores exemplos do sucesso dos desenhos animados no Japão e no ocidente. Também porque mantém a estrutura básica, como uma novela seqüencial e outros elementos característicos dos tradicionais mangás japoneses. Por isso, esse *animê* é alvo fácil das críticas sobre a exibição de violência para crianças, é considerado muito violento, apresentando lutas intermináveis, mostrando detalhes do impacto dos golpes trocados pelos combatentes, a morte dos personagens e sua agonia no final das batalhas, já extremamente machucados e surrados.

Algumas questões práticas têm que ser esclarecidas: o Dragon Ball foi produzido como uma seqüência de vários capítulos, variando de 70 à mais de 200, com a duração média de 20 minutos cada. Selecionar alguns capítulos, ocasionaria um problema para ser assistido, como ver somente alguns capítulos de uma novela, apenas os que acompanham diariamente entenderiam o que estaria acontecendo. O tempo disponível para a exibição do desenho animado não é ilimitado, nem é desejado que as crianças fiquem muito tempo assistindo a televisão, já que a atividade pode se tornar cansativa e pode haver um desinteresse generalizado.

Entre as grandes sagas com vários capítulos apresentadas na televisão, o Dragon Ball também possui algumas sagas menores, capítulos especiais, inseridos em forma de longa metragem. São histórias criadas a partir da história principal, nos períodos intermediários entre as sagas, sem interferir nelas, mas que poderiam perfeitamente fazer parte do seriado. Há treze longas metragens, em que as histórias são fáceis de entender mesmo para quem nunca assistiu a nenhum outro capítulo. Essas histórias tem duração variada entre quarenta minutos e uma hora e trinta minutos.

Eu selecionei um episódio com 46 minutos, chamada: *“A Luta dos Três Saiyajins”*. A história se passa no espaço de tempo entre duas grandes sagas, e nela aparecem os principais heróis lutando contra três andróides. Elementos importantes como as relações cotidianas, as lutas entre o bem e o mal, a determinação e o esforço pessoal para superar as dificuldades, além de deixar bem visível a relação conflituosa entre Vegeta e Goku.

Uma questão importante dentro da pesquisa é como selecionar os sujeitos que fornecerão os discursos para serem analisados. Eu escolhi um grupo de crianças de baixa renda da cidade de São Paulo porque são representantes da maioria das crianças brasileiras que estão nas classes D e E dos grandes centros urbanos.

Começaremos por observar as crianças assistindo ao desenho animado, suas reações durante os acontecimentos, lutas, diálogos, situações engraçadas e constrangedoras, as relações pessoais entre os personagens. Também é interessante observar o grupo brincando logo após o término da apresentação. Esta é uma das formas de avaliar a relação entre o desenho e a criança. Então vou filmar um grupo de crianças interagindo e assistindo ao capítulo selecionado de Dragon Ball Z.

Escolhi um grupo de crianças que estão acostumadas a assistir desenhos animados juntas, durante suas atividades em um Centro de Juventude da prefeitura de São Paulo (C.J.), localizado na Zona Leste da cidade. Os CJs., como são geralmente chamados, oferecem atividades para crianças de 6 a 15 anos de idade, nos períodos da manhã e da tarde, alternados com o período escolar. Para estar no C.J. as crianças têm de estar cursando o Ensino Fundamental nas escolas estaduais ou municipais. Este serviço auxilia famílias de baixa renda e crianças em situação de risco, em que os responsáveis trabalham e não tem como assisti-las durante parte do período diário de segunda à sexta-feira. A instituição oferece duas refeições, na chegada das crianças e antes de ir embora, participam de atividades lúdicas e recebem acompanhamento para as tarefas escolares. Elas são separas em grupos com idades semelhantes. Dentro das suas

atividades semanais há um período para assistir televisão, filmes e mais freqüentemente desenhos animados que são escolhidos pelos monitores e coordenação a partir das sugestões das crianças.

Ao avaliar as reações do grupo em relação ao anime e no período de recreação livre que será sugerido na seqüência da apresentação, pretendo selecionar alguns sujeitos que demonstrem uma grande afetação em relação ao anime. Gostaria de deixar aberta a possibilidade de selecionar um sujeito diferente da primeira intenção, alguém que permaneça totalmente apático em relação ao desenho animado, mas que possa trazer informações importantes sobre a sua relação com o anime.

Depois de selecionar os sujeitos da pesquisa que podem fornecer mais informações, será feita uma entrevista, ou melhor, a proposta é desenvolver uma conversação, como duas pessoas realmente interessadas em conhecer-se mutuamente, um diálogo em que a criança possa expressar sempre que possível, de forma espontânea, suas idéias sobre os relacionamentos humanos, sobre o mundo real e sobre o *animê*.

Será necessário obter das crianças, além da sua opinião, as reações que elas têm em relação ao desenho, desde o momento da audiência até o possível reflexo do desenho na sua vida diária, na sua consciência. A história da criança e a forma como ela compreende o mundo em que vive, suas relações familiares e sociais, sua auto-consciência e sua relação com os acontecimentos cotidianos, são informações importantes informações para esta pesquisa.

“O comportamento de um indivíduo pressupõe a totalidade da sociedade a qual ele pertence. Desta forma é necessário considerá-lo dentro de um esquema interdisciplinar. Desde a biologia e a fisiologia até a sociologia, a antropologia e a história, a economia e a política, todas as ciências humanas são necessárias para atingir um conhecimento concreto dos processos psicológicos.” (Silvia Lane, 1999)

No discurso da criança podem ser encontradas pistas de como ela se relaciona com a televisão e com os desenhos, além da sua relação com as outras situações sociais e consigo mesma. Vygotsky nos ajuda a compreender a relação entre linguagem, discurso, e o pensamento, enquanto a linguagem parte da descrição de particularidades para chegar a configuração do fato como um todo, o pensamento parte da totalidade para as particularidades. Ao pedirmos para alguém para que pense em uma pessoa, ele o

faz como um todo. Se pedirmos para ele descreve-la, ele o fará detalhe por detalhe, a fim de transmitir o seu pensamento.

Conhecer o universo em que a criança esta inserida e sua história, vai nos ajudar a interpretar sua relação com os desenhos, buscando relações entre seu discurso, suas atitudes, sua posição no mundo. A partir desse conhecimento a respeito da criança será possível buscar estabelecer a relação entre o sujeito e o desenho, entender a partir do seu próprio discurso o reflexo dos *animês* na sua consciência.

“Para que possamos chegar, através da análise, à constatação dos movimentos e dos estados da consciência é preciso partir de dados empíricos, de manifestações objetivas da subjetividade compreendida dentro da consciência. E estes são os discursos elaborados pelo indivíduo quando lhe perguntamos sobre o que pensa a respeito de um assunto determinado, ou quando lhe pedimos que conte sua história de vida ou de fatos particulares.” (Silvia Lane, Estudos sobre a Consciência, 1996). Dessa forma vamos buscar um acesso à consciência e conhecer a história de vida da criança através do seu próprio discurso e, quando possível, buscarei mais informações sobre a história de vida do sujeito pelo relato de outras pessoas ligadas a ele, como familiares, monitores e colegas do CJ.

No discurso das crianças poderemos encontrar alguns sentidos pessoais que se constituem a partir das significações e de sua confrontação com a realidade vivida pelo sujeito e também pela sua história de vida. Poderemos buscar dentro do seu discurso e em algumas atitudes durante a audiência do desenho e após, nas atividades recreativas, os reflexos das informações recebidas a partir do anime, nas suas atitudes e na consciência. Os conteúdos da consciência, constituídos pela linguagem, palavras e imagens, e pelo pensamento são a principio a representação que o indivíduo tem de si mesmo e do mundo ao seu redor.

“Em nossas pesquisas sobre a consciência dos indivíduos, partimos geralmente de discursos espontâneos, livres, seja sobre a história de vida, seja sobre aspectos da vida cotidiana do sujeito. Com isso obtemos representações articuladas em discurso, que nos permitem fazer análises para compreender a consciência individual.” (Idem).

A partir dos relatos colhidos farei uma análise do processo de recepção e assimilação das informações transmitidas pelo desenho animado, buscando núcleos de pensamento, palavras que se repetem (ou sinônimos), que estariam na origem do discurso, mantendo sua seqüência e continuidade. As relações estabelecidas a partir dos

núcleos de pensamento e das representações sociais nos permitem aproximarmos do conhecimento da consciência do sujeito, analisar as representações, mudanças, contradições, os aspectos ideológicos, as relações de poder estabelecidas na realidade e os possíveis reflexos dos *animês* na vida da criança. Transcrever o discurso dos sujeitos conforme a sua própria narrativa, também é um elemento importante que será parte do trabalho, como dado empírico.

Análise das Entrevistas

Com as crianças menores que 8 anos, é difícil obter informações, apesar da curiosidade a respeito da minha presença no CJ. Eles falam pouco, respondem com movimentos de cabeça, sim e não, são agitados, não querem ficar conversando, são freqüentemente contraditórias nas suas respostas, querem logo se livrar da entrevista e voltar para o grupo.

Com as crianças maiores ocorre outra situação: alguns se aproximam com curiosidade; quando pego o gravador, eles se interessam e têm vontade de participar. Algumas entrevistas foram pouco proveitosas, mas em alguns casos, os mais citados, as crianças trouxeram informações importantes.

Dentro do grupo total de crianças, foram selecionados alguns indivíduos de acordo com suas reações durante a primeira exibição do Dragon Ball. A princípio o principal grupo de crianças que se destacou foi o que chamamos de “grupo do René”, que estavam do lado direito ao fundo da sala, porque foram os mais agitados durante toda a exibição, falando e gesticulando, interagindo com o animê e com o grupo. Foram feitas entrevistas com todos eles: René, Camilo e Moisés. Esse grupo de meninos freqüentam a mesma escola e o Centro de Juventude. Dentro desse grupo selecionamos um indivíduo.

Durante as entrevistas, René se mostrou como um bom sujeito para nossa pesquisa, mas para chegarmos até esta conclusão conversamos com outras crianças e seus relatos também fazem parte do trabalho. Eles estão anexados na íntegra, no final do volume.

Outro sujeito interessante, foi a Jéssica, que estava do outro lado da sala, na frente, sentada no chão, e que prestou muita atenção ao desenho animado. Ela disse que não gostava desse tipo de desenho animado, mas assistiu sem se dispersar, foi a única que afirmou que não gostava do desenho.

Após o relato muito interessante da monitora Maria, que estava presente na exibição do animê para o grupo de crianças mais novas, decidimos buscar algumas informações entre eles. Como já disse, foi difícil conseguir que eles falassem sobre o assunto, porque não me conheciam e também porque as entrevistas ocorriam durante o período de atividades do grupo, em geral eles não querem ficar de fora dessas atividades. Conversei com Bruna, Vinícius, Micael e Paulo Henrique; essas entrevistas acabaram sendo complementares às outras.

Sobre a violência

A atividade das crianças após a exibição do desenho animado foi relatada pela monitora Maria, que cuida do grupo de crianças de até 8 anos, como:

“Depois do vídeo as crianças ficaram muito agitadas, os meninos ficaram brincando de se bater, como no desenho. Eu não gosto desse tipo de desenho, as crianças não param.”

Eu – mas o que exatamente eles fazem?

“eles correm, pulam, imitam os personagens. Ficam gritando e soltando raios (imaginários), aí se agarram e ficam lutando...”

Eu – eles brigam, se machucam ou reclamam uns dos outros?

“algumas meninas que não entram na brincadeira às vezes reclamam, mas eles não chegam a se machucar, nem vêm chorando, mas a gente não controla, eles pegam fogo.”

Quando as crianças vêem as lutas no desenho, talvez o que permaneça, não seja a violência em si, o fato violento, e sim a noção da aventura, a sensação da aventura que os leva à fantasia e a brincadeira. E talvez seja isso que incomode o adulto, a alteração do estado dela, de um ser simplesmente passivo em relação ao desenho e a vida, a um ser que busca ação, movimento para sua própria vida. Não necessariamente a violência, e sim algo de diferente; algo que acrescente emoção ou algo que tire ela daquela monotonia do dia-a-dia.

Por que a ação da criança incomoda? Por que a criança agitada incomoda? Essa talvez seja uma questão importante para entender o entendimento dos adultos em relação às “ações violentas” depois dos animês. Será que a ação dela incomoda por causa da nossa passividade em relação às coisas? E, de repente alguém que age, pode ser algo violento dentro da nossa concepção de mundo. Porque o que age é o que vai transformar. E essa transformação talvez incomode. O ato violento, como foi explicado anteriormente, não é necessariamente uma ação física contra o outro. O ato violento pode ser esse ato que move as coisas, e altera a situação, mudando o jeito que ela está. A alteração, a mudança, pode ter um sentido violento pra quem está inerte, para quem está parado.

O nosso conceito do que é ou não violência, vem sempre da nossa vivência em sociedade. É ela que vai dar parâmetros para que possamos avaliar o que pode ser ou não agressivo a mim ou a outras pessoas. No desenho animado a criança não tem

necessariamente uma idéia do que seja violência. Para ele, ou para ela, aquela relação que acontece entre os personagens é uma relação lúdica, onde ele passa da realidade para uma outra dimensão, a fantasia.

O Camilo identifica o Dragon Ball como violento, mas que essa violência não se reflete na sua realidade e de seus amigos, quando eu explico para ele que autoritário é alguém como os andróides do desenho, que são arrogantes e ficam dando ordens, eu pergunto se eles são como os professores da escola, ele responde que: “-sim, é verdade”. E prossegue:

Eu – você acha os desenhos violentos?

- Sim

Eu – entre seus amigos todos assistem?

- A maioria assiste, a grande maioria assiste. Todos gostam e querem ser os personagens.

Eu – se o desenho é violento, ele interfere na sua vida?

- Não, acho que não tem nada “a ver”

Eu – e entre seus amigos, interfere nas suas atitudes, são mais bagunceiros?

- Não, acho que não.

Da mesma forma que outros conceitos são elaborados socialmente, a violência também é. Então para a criança, que ainda é um ser em formação, os conceitos que já estão definidos para o adulto podem ser re-elaborados de forma diferenciada, não tendo que, necessariamente, seguir padrão social preestabelecido pelos mais velhos. O processo de reprodução social, pode ser quebrado a partir desse momento. Porque se, afinal de contas, as noções das crianças não são predeterminadas, neste ponto existe a possibilidade de alteração através do processo de mediação e elaboração de novos significados.

A partir do momento em que a criança diz o que é ou não, violência, ela está dando uma interpretação dela sobre os fatos; uma interpretação que ainda não foi moldada socialmente.

A criança calma não atrapalha, porque ela segue sempre o mesmo padrão: ela está lá parada, ela entra na sala de aula, ela senta, ela assiste aula, então ela vai pro CJ, e fica lá quietinha no lugar dela, sem atrapalhar, seguindo o padrão estabelecido de

comportamento aceitável, o padrão socialmente aceito. Por isso ela se torna um ser adequado socialmente, uma criança que segue o que é predeterminado. Porém, a criança que não segue o padrão predeterminado, pode ser uma causadora de distúrbios. E esse distúrbio, na verdade, pode não ser um ato violento pra ela. Mas é um ato violento pra sociedade. Porque o distúrbio vai causar mudança, e essa mudança pode se tornar um problema.

As primeiras instituições socializadoras da vida de um sujeito darão a ele as bases de comportamento social e a compreensão do que é aceito socialmente, o que é real, o que é brincadeira e o que é violência.

A versão deles do que é violência está ligada mais ao “discurso adulto” presente nos meios de comunicação e nas relações sociais, do que ao seu cotidiano ou aos desenhos animados, mesmo reconhecendo que participam de brigas e outras situações agressivas a eles e a outros, o conceito violência não parece estar bem definido.

A violência próxima não é definida como tal, mas a violência distante, faz parte do seu discurso, como no caso do René:

Eu – E aqui no Brasil tem violência, no lugar onde você mora tem violência?

- Aqui na Vila Califórnia tem pouca. No Brasil tem.

Eu – O que é a violência que você esta falando?

- Negócio de morte, assassinato, um monte de coisas.

Eu – E brigas?

- Na escola é que tem mais.

Eu – na sua escola?

- Na minha escola não porque tem policial.

O conceito que o René tem de violência esta ligado mais ao instrumento “arma” do que propriamente às ações pessoais, as brigas são citadas junto com as armas como sinônimo de violência, mas quando falamos sobre a escola ou as lutas do dentro do Dragon Ball, as brigas não são colocadas como algo violento. É importante ressaltar que ele não diz, em momento algum, que as brigas não são violentas, apenas que ele não associa as duas coisas. Quando falávamos se existe violência nos filmes, René afirma:

– porque eles tem... porque eles usam arma... eles brigam.

Eu – aliás uma boa pergunta? O que é ser violento?

– ser violento? ... é quando briga...

Eu – e o que mais?

– quando tem arma... é por causa: Quando tem arma, É violento, Todo mundo leva a culpa... faz de conta, tem um grupinho, daí um roubou... por causa de um , todo mundo leva a culpa.

As armas, facas, brigas são elementos do cotidiano violento das crianças e enfatizado pelo noticiário, principalmente os sensacionalistas que se apropriam de um discurso da violência, que é próprio do universo adulto, utilizando símbolos facilmente apropriados porque fazem parte do inconsciente do sujeito que seleciona os lugares seguros dos perigosos, se apoiando no discurso da violência e dos medos causados por ele para justificar suas ações e impressões.

As armas também são sinônimo de algo que pode gerar problemas, ele deve ficar longe, é importante destacar que na situação social das crianças, que moram em cortiços e estão sempre próximos a grupos marginais, as armas não são objetos distantes. A preocupação dos pais com esse ambiente aparece nas falas das crianças:

Eu – o que é violência, pra você?

– violência...? a gente tá passeando, assim, com a nossa família... aí fala assim: ó, vai lá comprar o sorvete... pra gente... – eu tô esprando você lá. Aí vem um homem, chamando a gente, a gente fica nervosa... fica assustada... aí fica com muito medo.

O papel da televisão na construção do “discurso da violência” é mais identificado pelas crianças nos filmes e nos noticiários, e vem acompanhado da interação com outras pessoas, que trocam informações sobre a violência nas conversas cotidianas:

Jéssica:

Eu – e na televisão, tem violência?

– tem.

Eu – quando?

– assim... num é sempre, assim... minha mãe até falou com um cara, assim... porque... ela é uma igreja que, quer receber sua benção, tem de pegar, colocar uma bomba no corpo e explodir... que o homem que manda fazer isso.

Sobre a identificação

Os meninos que estavam do lado direito do vídeo (Grupo do René), conversaram (faziam comentários) durante todo o desenho. Ao final do desenho animado, quando perguntei sobre o que falavam, um pouco encabulados, eles disseram que falavam sobre quais seriam suas reações, como se eles fossem os próprios personagens, quais seriam as atitudes que tomariam em determinados momentos do desenho animado.

Os meninos se identificam com os personagens conforme suas próprias relações pessoais, cada um se identifica com um personagem avaliando seu poder e a relação entre seu personagem e o grupo, também identificam outras pessoas como sendo personagens, como os inimigos ou figuras engraçadas que aparecem durante o desenho, discutem as situações do desenho como se eles fossem os personagens (incorporando), naquele momento eles são os personagens e contrariam/discordam de certas atitudes e comportamentos deles durante o desenho, colocando sua forma de como agir diante das situações.

Trecho da descrição da exibição do Dragon Ball:

“Os meninos do grupo do René não param de fazer comentários acerca do desenho conforme vão se desenrolando as cenas.

Quando o Vegeta entra em cena, abrindo uma montanha de gelo ao meio, um dos meninos diz que tem o seu poder (do Vegeta), como se fosse ele, o próprio menino, entrando em cena.

René aponta para Camilo e diz que esse poder é dele (do Camilo). Outro menino retruca: “eu sou o Vegeta”. Camilo diz: “sou eu, sou eu...”, e bate na cabeça do menino.

Quando o andróide menor - o Andróide 15 - cai em um buraco, o René diz: “coitada da Jé (Jéssica), vai ficar com dor.”

Quando Vegeta diz: “nem pensa que vai me vencer dessa vez seu nanico”, os meninos riem e se agitam. Jéssica fica séria e olha para os meninos.”

Durante as entrevistas também é freqüente as crianças dizerem que querem ser determinado personagem, o Goku foi o mais citado:

CAMILO

- *queria ser o Goku,*

Eu -Por que?

- *Porque ele é o mais forte, o mais poderoso. Sendo o mais poderoso ele poderia ajudar mais o mundo, fazendo coisas boas, lutando contra o mal.*

Esse processo de projeção/identificação não está restrito ao Dragon Ball, as meninas preferem personagens femininos, como afirma a Jéssica: – *a gente brinca de... das “Meninas Poderosas”*. Ela também cita uma personagem de novela, *“a Sol da novela América”*. O Vinícius também se identifica com um personagem de novela, *“o Jouli, da América”*.

Jéssica assiste desenhos animados e novelas com a mãe, em geral as crianças assistem desenhos animados sozinhas ou acompanhadas dos irmãos ou amigos. Assistir televisão na companhia de adultos é assistir à programas “voltados” para os adultos. Novelas e filmes são citados como programas que fazem parte do hábito da audiência das crianças. Algumas se identificam com os personagens dos programas “adultos” como a Jéssica e o Vinícius.

Símbolos que integram o grupo

O Moisés, e a Bruna também, dizem conhecer o Dragon Ball, mas ao mesmo tempo afirmam não estar em casa ou não assistir ao desenho no horário que ele passa na televisão aberta. A maior parte do seu conhecimento com relação ao Dragon Ball, deve vir das conversas e brincadeiras com os colegas, ou comerciais de televisão.

O valor simbólico dos desenhos animados é dado em virtude dos modos pelos quais, e na extensão em que, são estimados pelos indivíduos que os recebem. Nas estratégias de dominação os valores simbólicos são utilizados para dar ou retirar poder dos sujeitos. Quando se exalta determinado conjunto de informações ou objetos, se dá poder aos que os possuem, e também o contrário, se retira poder dos que não possuem. Conhecer o Dragon Ball se encaixa neste caso, como aparece no relato do Moisés:

Eu – sabe me contar um pouco da história. Como funciona o Dragon Ball

- Tem o Goku , o Vegeta. Começou quando ele era um príncipe, o Vegeta, e o Goku superou os poderes dele.... aí teve o maior rolo, eles disputaram e o Goku ganhou.

Eu – você assiste o Dragon Ball.

- Eu assistia, porque o CJ é meio dia entendeu, a aula começa 8:05 e acaba 12:15, eu não posso chegar atrasado. Mas eu já assisti.

Também no relato da Bruna:

Eu – você assiste na sua casa?

- não, porque eu vou pra escola.

Eu – Você assiste sempre o desenho?

- eu não assisto, porque é da “Xuxa”, e passa primeiro.

Eu - ... e esse horário você está na escola!?

- não dá pra coisar, às vezes a gente chega um pouco atrasada aqui.

Quando ele afirma que a maioria dos amigos assiste ao Dragon Ball Z, deixa a impressão de que as crianças comentam sobre o desenho, trocam experiências sobre a recepção, conversam sobre seus personagens preferidos e suas identificações/projeções, que indica outra observação feita pelos estudos japoneses, que os animês fazem parte do universo cultural do grupo, o domínio desse conteúdo pode servir como forma de inclusão social.

As conversas e experiências trocadas fora da recepção do desenho animado pode ser detectada no discurso do Moisés, quando ele fala sobre fragmentos de várias fases do Dragon Ball, da primeira saga até a última, o Dragon Ball GT, que foram transmitidas por canais diferentes em um intervalo de tempo superior a quatro anos nos canais abertos. Porém ele argumenta que assistir ao animê e outros desenhos não é compatível com seus horários.

Em outro momento:

- eu assisti que a reencarnação do Madin Boo mal, ele subestimou o poder dele, ai ele tomou um pau, o Goku. Depois o Goku descontou. Quando ele descobriu que ele não era tão forte assim, mas ele já sabia que ia vencer o Goku.

As crianças aqui também refletem as mesmas relações com a televisão apontadas em outras pesquisas, como a japonesa, assistem aos desenhos animados sozinhas ou acompanhadas por seus irmãos, os pais ou responsáveis não tem conhecimento do que eles assistem ou como afirma Camilo: “-... *eles nem ligam.*”

Os responsáveis são descritos como pessoas distantes dos problemas e do universo das crianças, muitas vezes não toma conhecimento das brigas das crianças fora do ambiente doméstico, não sabem das ocorrências e acontecimentos na escola, ou como diz Moisés:

- minha mãe fala: “- se eles começarem a bater, você vai deixar barato?”

Algumas vezes os pais são coniventes e até incentivam a violência, desde que seja justificada.

No quintal da casa, todos moram em cortiços, com várias casas no mesmo quintal, a violência entre os filhos e as crianças dos vizinhos recebe mais atenção por parte dos pais, mas as brigas entre irmãos são o motivo das interferências por parte dos responsáveis.

Muitas crianças e até adultos podem ter a mesma impressão que o René tem sobre os desenhos animados norte-americanos que estão presentes na televisão brasileira há muito tempo, que o Pica-Pau, por exemplo, é um produto nacional:

- É diferente do Pica-pau, por que eles tem poderes, o Pica-pau não tem...tem muita coisa diferente, ele é formado em outro lugar, é formado na China e o Pica-pau no Brasil.

Ele relata sua capacidade de identificar as diferenças entre os desenhos orientais e os ocidentais, sem conseguir especificar exatamente a origem. A questão da dominação cultural ressalta aos nossos olhos, quando nossas crianças identificam os produtos feitos nos EUA para o público norte-americano é facilmente descrito como brasileiro ou como é mais freqüente, como “nosso”.

A identificação das relações familiares que existem dentro da história, também é bastante observada pelas crianças em momentos diferentes, relações entre pai e filho, avô e neta, marido e mulher. O fato de ser pai é apontado como uma característica do personagem, as posições que cada um ocupa dentro da família são citadas.

René:

Eu – De quem você gosta mais?

- Do Goku e do Goran, porque o Goku é o pai do Goran, eu gosto mais deles dois.

Quando a criança não gosta do desenho, como a Jéssica, utiliza uma classificação mais adulta, destaca o Dragon Ball como sendo um “desenho de luta” e associam, como no caso dela, as lutas dos desenhos com as brigas entre as pessoas, principalmente as lutas entre os meninos e meninas. Ela afirma que as meninas brincam das “Meninas Super Poderosas”, se identificando com um personagem feminino, mas quando eu argumento com ela que: *“elas lutam também”*, ela responde na ponta da língua: *“– mas é uma brincadeira.”*

Sobre a transformação

As transformações parecem ser uma das questões mais interessantes para as crianças, quase todos os relatos falam sobre as mudanças e o quanto os personagens podem ficar mais fortes. As alterações físicas chamam muita atenção das crianças, quando eles exalam uma luz amarela que significa que seu poder está aumentado, além dos cabelos amarelos para cima. Esse poder é identificado como um poder pessoal, se nasce com ele, mas também se sabe que o treinamento é o responsável pelo controle desse poder e pelo desenvolvimento, para que o personagem possa ficar cada vez mais poderoso.

Eu – Como que é?

- Ele pode virar na forma assim, no Dragon Ball Z ele pode virar Super Saiyajin 1 e o 2, no Dragon Ball que ele luta com o Madin Buu ele pode virar Super Saiyajin 3 e no Dragon Ball GT ele pode virar Super Saiyajin 4.

Eu – O que é exatamente virar Super Saiyajin?

- Por que é diferente, não tem esse aqui – (aponta para uma figurinha do Goku normal, ele carrega um pacote de figurinhas do DBZ) – o cabelo dele pode crescer, pode ficar pra cima, pode ficar mais forte, o cabelo dele é preto e pode ficar amarelo quando ele vira Super Saiyajin.

Eu – E isso quer dizer o que? Que ele vai ficar mais forte?

- É mais forte.

Eu – Ele simplesmente decide virar e pronto?

- Não, ele tem que treinar bastante, como o Vegeta, ele não pode virar o Super Saiyajin 4, ele não tem o poder que o Goku tem, ele só pode virar na máquina. Quando o Baby ficou um macaco gigante, ele entrou na máquina e virou Super Saiyajin 4, depois eles fizeram a fusão, o Goku e o Vegeta como Super Saiyajin 4 e eles ficaram mais fortes.

René identifica que o responsável pela sua força é o treinamento – A determinação nos treinamentos foi importante para o desenvolvimento e a superação do Goku em vários momentos nos episódios da série Goku está treinando para melhorar sua técnica, dominar sua força e aumentar seu poder. Essa determinação do Goku nos treinos é reconhecido pelas crianças como um fator importante para seu sucesso.

Quando o Moisés fala sobre a origem do poder do Goku, ele diz que vem de “dentro dele”, entendendo e elaborando a idéia da presença de uma força interior, que quando é necessário aparece, porém essa força não é controlada, (ele vira macaco) o personagem volta ao domínio da natureza animal. É o controle que possibilita o uso da força.

- De dentro dele, acho, não tenho certeza.

Eu – o Goku tem uma coisa engraçada, estávamos falando com os meninos outro dia, que ele se transforma, já reparou nisso?

- Ele se transforma no 1, 2 e 3. O 3 é o cabelo tudo até lá embaixo.

Eu – é só o cabelo que muda?

- E os poderes que aumenta.

Eu – e como é que ele se transforma? É só querer?

- Ele se esforça.

Eu – o que ele faz para se transformar?

- Ele faz uma coisa MUÔ esquisita e começa a gritar. Daí vai aumentando, ele aforça o corpo dele.

Eu – no primeiro ele não se transforma em Saiyajin, ele é só um guerreiro normal, no segundo ele se transforma em super Saiyajin, que acontece?

- Porque ele não sabia.....ele falou hoje, quando eu assisti.....controlar o poder dele

Eu – então ele tem que aprender a controlar o poder dele?

Tem que controlar o poder dele para conseguir.

O reconhecimento dessa determinação pode ser um elemento importante na busca por uma emancipação das próprias crianças. A transformação é consequência do esforço pessoal, da aprendizagem do auto-controle. Esse momento de aprendizagem é reconhecido no desenho animado, e aparece no discurso do Moisés como algo semelhante entre ele e o Herói:

Eu – outra coisa sobre o Goku, o que ele tem de parecido com você?

- Parecido comigo?...ahh, que ele é normal, e ele é normal e tem poder.

Eu – como assim normal? Você vai para a escola, o Goku vai pra escola?

- Ele tem que aprender também, igual quando ele era pequeno.

Algumas das crianças entrevistadas tem uma história de vida muito difícil, como a do René, que foi relatada pela coordenadora. A possibilidade de entender que o personagem do Dragon Ball fica mais poderoso a partir de seu esforço e dedicação ao treinamento, pode lhe servir de inspiração para a superação das próprias barreiras encontradas pela sua vida.

As relações familiares do René são diferentes do padrão já estabelecido, pai, mãe, e filhos. A coordenadora do CJ, que notou o meu interesse nele como sujeito para pesquisa, relatou espontaneamente algumas situações da história de vida desse menino. Ela disse que o René foi o primeiro filho de uma mãe adolescente, o pai biológico se afastou da mãe, fato que agravou a sua dependência pela bebida alcoólica, e talvez outras drogas.

Depois que o René nasceu a mãe tentou assumir seu papel e criar a criança, porém, não deu muito certo, o que aconteceu foi uma série de fatos que prejudicavam a mãe e, principalmente, a criança.

A mãe teve mais três filhos, cada um deles com um pai diferente. A situação das crianças era muito precária e René cresceu muito “rebelde”. Em determinado momento (a Coordenadora não soube dizer precisamente) a mãe o deixou na casa da tia (irmã do pai) e foi embora para o litoral.

A Coordenadora disse que a tia veio pedir uma vaga no CJ, porque ela e o marido tinham de trabalhar: “ – No início o René era impossível”. Ele arranjava muita confusão “e sumia”, depois voltava.

Depois de um desses (sumiços) a Coordenadora convocou os responsáveis para uma reunião junto com a criança: “ – René entendeu que nós só queríamos ajudar”. Ela disse que depois ele foi melhorando, hoje ele ainda “dá trabalho”, mas quase nada comparado ao início.

René já tem um começo de história de superação de dificuldades, não é possível detectar a causa dessa superação, ele não fala muito sobre sua vida familiar, prefere falar sobre os desenhos e sobre a escola.

Sobre as diferenças

Nos desenhos norte americanos citados pelas crianças, o poder é identificado como vindo da “energia” (provavelmente elétrica), ou fruto da modernidade e da tecnologia, (X-Men) “eles são desenvolvidos pelos cientistas”, como afirma Moisés. Na prática os conhecidos heróis norte americanos, com exceção do *Batman*, estão fora da atual grade de programação das emissoras brasileiras. Esta interpretação dos heróis norte americanos é relativa aos novos desenhos veiculados nas emissoras, renovados e adaptados as novas gerações.

Eu – quem tem poderes?

- Os personagens, o Super Shok o X-men, o Dragon Ball.

Eu – O Goku tem poderes, e qual é a diferença entre eles?

- Porque o Super Shok tem poder de choque, energia, o Goku tem poder de lutar.

Eu – de onde vem o poder do Super Shok?

- Da energia

em outro momento na seqüência, falando sobre o poder de cada um:

Eu – e o Super Shok?

- Eles é outra coisa, quando ele...se molha ele precisa recarregar os poderes dele.

Eu – e o X-Men?

- Ahh, eles tem a , a Tempestade, o Wolverine, ai eles são mais desenvolvidos pelos cientistas,

Eu – eles já nascem com os poderes?

- Foram um tipo de um teste, os cientistas fizeram esses poderes para eles, por que eles ficaram no vidro. Um vidro gigante com um negócio lá dentro.

No discurso de René o Japão é entendido como um lugar organizado e seguro, próximo ao discurso da mídia, nesse momento ele diz que os desenhos são violentos, vale ressaltar que este trecho da entrevista tem rupturas, a fala não é seqüencial, no meio da frase ele pergunta, há um tempo e depois ele próprio responde.

- No Japão não tem quase nada de briga, tem gente que fala que lá não tem quase nada de briga, e que esses desenhos aí são...como se fala.... violentos, e no Japão não tem quase nada de violência, só quando tem osnegócios lá de policiais, tem poucos

ladrões e falaram que quando passa esses desenhos assim, que fazer, como os desenhos fazem, quer lutar.

O René faz uma diferenciação entre a nossa sociedade e a sociedade japonesa, começa com a duvidosa origem do conhecimento sobre o Japão: “ falaram assim pra mim...”, a informação pode ter vindo da própria televisão, ou mais provavelmente, de um reelaboração de outra pessoa sobre as informações vindas de algum programa de variedades, ou ainda com pessoas que tenham contato direto com a cultura japonesa.

- Porque falaram assim pra mim, que lá no Japão, eles não podem soltar pipa, não pode jogar papel no chão, eles levam multa, solta pipa não pode porque lá não tem quase lugar, é perigoso, porque pode cortar o pescoço.

Muito interessante para esse trabalho é a relação que ele faz desse conhecimento sobre o Japão, de origem indeterminada, com o animê e principalmente com sua vida cotidiana: “...eles não podem soltar pipa...”. As pipas são parte da diversão das crianças e adolescentes da periferia da cidade de São Paulo, dessa brincadeira as crianças japonesas estariam privadas por falta de espaço e porque é perigoso, como se soltar pipas fosse uma brincadeira segura na periferia. Ele sabe que essa brincadeira pode lhe causar problemas, como na escola: “- ... todo mundo foi querer subir, um dia eu falei né... subi em cima do muro pra catar um pipa... aí a professora deixou... ia deixar até dezembro sem recreio..”

Outras abordagens podem ser feitas a partir das entrevistas, elas estão disponíveis na íntegra no final do volume para que quiser ter uma visão mais completa dos fragmentos que foram apresentados, para entender os fragmentos seria necessário compreender de onde eles foram retirados, e qual significado as palavras adquirem dentro do contexto geral.

Considerações finais

Nos discursos das crianças ficou claro que elas interagem com o Dragon Ball, não são apenas expectadores que absorvem qualquer informação. O suposto indivíduo passivo que simplesmente repete as mensagens que lhe são impostas pelos meio de comunicação, não foi encontrado. Os sujeitos interagem de formas diferenciadas com o desenho animado. Alguns ficaram mais agitados, outros simplesmente não deram atenção. O processo de mediação entre os sujeitos e o animê, determinou a reação e a atenção dispensada a televisão.

A violência nos meios de comunicação apareceu nas falas quando eles elaboram respostas a partir de “conteúdos adultos”, de um discurso característico sobre o assunto, quando falam espontaneamente, a crítica sobre a violência ou desaparece ou é mais suave.

Os discursos adultos que estão presentes nas falas das crianças são sempre fragmentados, misturando informações que repetem os noticiários da televisão, com tons moralistas e preocupados com a segurança delas.

As lutas entre os personagens é geralmente justificada, os heróis lutam para salvar o mundo ou para se defender. A violência justificada também faz parte do discurso sobre o envolvimento deles em atos violentos, que eles definem como brigas.

A violência e as relações de poder na escola foram relatadas por algumas crianças, como as atitudes das professoras, de violência física e coerção simbólica, elas são definidas como “chatas” em alguns momentos, quando são autoritárias e cerceadoras da liberdade, em outros são classificadas como “legais”, quando participam das brincadeiras leva as crianças para jogar bola, em alguns casos as duas coisas.

As relações sociais das crianças, passam pelo conhecimento de uma série de elementos, com variados valores simbólicos, ficou evidente que o conhecimento sobre os desenhos animados é um fator de aproximação e até de inclusão social em determinados grupos.

A ausência da família no cotidiano das crianças, conforme havia sido detectado em outros estudos de recepção citados nesse trabalho, foi reforçada pela narrativa dos sujeitos. Outras evidencias apresentadas anteriormente, sobre a relação das crianças com a televisão foram comprovadas, como por exemplo: as crianças assistem televisão sozinhas ou acompanhadas por outros irmãos; os pais não tem conhecimento sobre os hábitos de audiência das crianças; elas assistem programas adultos e os utilizam como

referência para determinados assuntos; as crianças são telespectadoras das novelas acompanhando suas mães.

A possibilidade de emancipação a partir da relação com o desenho parece possível, mas não pode ser afirmada, como dissemos anteriormente, a interação com os meios de comunicação não é determinante na formação de conceitos. Porém os elementos necessários para gerar uma forma de emancipação, como exemplo a ser seguido, estão presentes no Dragon Ball.

As informações recolhidas através da mediação dos nossos sujeitos da pesquisa, podem ser generalizadas para todas as crianças, 'o universal esta contido no particular'. A contribuição desse trabalho é a princípio apresentar uma possibilidade de intervenção social a partir da leitura conjunta, entre crianças e adultos, dos significados presentes nos desenhos animados, para que elas possam aprender a partir de um elemento que seja prazeroso e interessante, e os adultos possam entender melhor o universo das crianças.

Bibliografia

- BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas 1: Magia e Técnica, Arte e Política.* São Paulo, Ed. Brasiliense, 1985.
- BERGER, John. *“Modos de Ver.”* Edições 70,
- EAGLETON, T. *“Ideologia. Uma Introdução.”* São Paulo, Editora Unesp e Editora Boitempo, 1997.
- FEILITZEN, Cecília Von, BUCHT, Catharina, *“Perspectivas Sobre a Criança e a Mídia.”* Brasília, UNESCO, SEDH/ Ministério da Justiça, 2002.
- HABERMAS, J. *“Pensamento pós-metafísico.”* Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1990.
- KODAIRA, Sachico Imaizumi, *“Uma Análise da Pesquisa Sobre Violência na Mídia no Japão” in “A Criança e a Violência na Mídia.”* Brasília, UNESCO, 2000.
- LANE, Silvia.T.M. & ARAUJO, Yara. (orgs.) *“Arqueologia das Emoções.”* Petrópolis, Ed. Vozes, 1999.
- LANE, Silvia, T. M. *“Estudos sobre a Consciência.” in “Psicologia e Sociedade”,* São Paulo, jul./dez. 1996.
- LEONTIEV, Aléxis, *“O Desenvolvimento do Psiquismo.”* Horizonte Universitário, 1978 – Lisboa.
- LEVI, Antonia. *“Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation.”* Chicago, Open Court Publishing Company, 1998.
- LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. BORELLI, Silvia Helena Simões. RESENDE, Vera da Rocha. *“Vivendo com a Telenovela: Mediações, Recepção, Teleficcionalidade”,* São Paulo, Summus, 2002.
- LUYTEN, Sônia M. B. *“O Poder dos Quadrinhos Japoneses.”* São Paulo, Ed. Estação Liberdade, 1991.
- MAREUSE, Márcia Ap. Giuzi. *“50 Anos de Desenho Animado na Tv Brasileira”,* São Paulo, Tese de Doutorado, ECA/USP, 2002.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. & REY, German. *“Do Mal-estar à Desordem Cultural” in Os Exercícios do Ver.* São Paulo, Ed. Senac, 2001.
- _____. *“Arte, Comunicação, Tecnicidade.” in Margem. Tecnologia, Cultura. Nº 8,* São Paulo, EDUC/PUC, dez/1998.
- MICHAUD, Yves. *“A Violência”,* Ed. Ática, São Paulo, 1989.

- MORIN, Edgar. *“Cinema ou o Homem Imaginário.”* Lisboa, Ed. Moraes, 1970.
- _____. *“Cultura de Massa no Século XX. O Espírito do Tempo.”* Rio de Janeiro, Ed. Forense Universitária, 1984.
- OLIVEIRA, Maria de. *“A filosofia na crise da modernidade”*, São Paulo, Loyola, 1993.
- OLIVEIRA, Marta K. de. *“Vygotsky, Aprendizado e Desenvolvimento. Um Processo Sócio-Histórico”*. São Paulo, Ed. Scipione, 1995.
- PACHECO, Elza Dias. *“Pica-Pau: Herói ou Vilão? Representação Social da Criança e Reprodução da Ideologia Dominante.”* São Paulo, Edições Loyola, 1985.
- PACHECO, Elza Dias. (org.) *“Televisão, Criança, Imaginário e Educação: Dilemas e Diálogos”*, Campinas, Papyrus, 1998.
- PÁEZ, Dário. D. & ADRIÁN, J. A.. *“Arte, Lenguaje y Emoción: La Función de la Experiencia Estética desde una Perspectiva Vigotskiana.”* Madrid, Ed. Fundamentos, 1993.
- SAMPAIO, Inês S. V. *“Televisão, Publicidade e Infância.”* São Paulo, Ed. Annablume, 2000.
- THOMPSON, John B. *Ideologia e Cultura Moderna: Teoria Social Crítica na Era dos Meios de Comunicação de Massa.* Petrópolis, Editora Vozes, 1995.
- _____. *A Mídia e a Modernidade: Uma Teoria Social da Mídia.* Petrópolis, Editora Vozes, 1998.
- VILCHES, Lorenzo. *“Da Audiência dos Meios ao Usuário Interativo.” in Margem. Tecnologia, Cultura. N° 8, São Paulo, EDUC/PUC, dez/1998.*
- VYGOTSKY, L. S. *“Psicologia da Arte.”* São Paulo, Martins Fontes, 1999.
- _____. *A Construção do Pensamento e da Linguagem.* São Paulo, Ed. Martins Fontes, 2000.
- _____. *Teoria e Método em Psicologia.* São Paulo, Ed. Martins Fontes, 1999.

Revistas:

Revista Made in Japan . nº 20

Sites:

www.mundo-dbz.com.br/

www.órbita.starmidia.com

www.dbkooler.k8.com.br

www.dragonballz.com

www.interrogacaofilmes.com

www.animepro.com

Anexos

(1º GRUPO)

Este grupo foi formado por 18 crianças entre 9 e 13 anos. Durante a exibição do desenho animado chegaram mais três crianças.

A sala utilizada para exibição do animê foi a sala em que as crianças normalmente assistem aos vídeos destinados a elas. Trata-se de uma sala onde há carteiras do tipo escolar, com apoio para escrever, e um tapete ao chão, próximo aos equipamentos de vídeo.

Na sala, há também algumas imagens de santos católicos, e funciona como dispensa de alimentos.

Ao chegar, a maioria das crianças se sentou no tapete próximo à televisão. A câmera filmadora estava disposta ao lado do aparelho de TV, então, foi necessário que algumas delas se sentassem nas cadeiras.

No início da exibição todos ficaram em silêncio, prestando atenção. Havia 14 meninas e quatro meninos. Os meninos são: René, Moisés, Camilo.

Com a chegada de duas crianças atrasadas, ainda nos minutos iniciais, aproximadamente 15 minutos de filme, quase todas as crianças dispersam e voltam sua atenção para aqueles que acabam de chegar. Mas logo se restabelece o silêncio e a atenção ao desenho animado.

Algumas meninas perderam o interesse pelo desenho animado. Um grupo de três meninas, logo à frente da TV, sentadas no chão, começou a cochichar. Outras duas, sentadas ao fundo, fazem o mesmo.

Uma menina na primeira fileira de carteiras deita a cabeça no apoio da mesa e permanece nesta posição até o final da exibição.

Os meninos do grupo do René não param de fazer comentários acerca do desenho conforme vão se desenrolando as cenas.

Quando o Vegeta entra em cena, abrindo uma montanha de gelo ao meio, um dos meninos diz ter o seu poder (do Vegeta), como se fosse ele, o próprio menino, entrando em cena.

René aponta para Camilo e diz que esse poder é dele (do Camilo). Outro menino retruca: “eu sou o Vegeta”. Camilo diz: “sou eu, sou eu....”, e bate na cabeça do menino.

Quando o andróide menor - o Andróide 15 - cai em um buraco, o René diz: “coitada da Jé (Jéssica), vai ficar com dor.”

Quando Vegeta diz: “nem pensa que vai me vencer dessa vez seu nanico”, os meninos riem e se agitam. Jéssica fica séria e olha para os meninos .

Ao se transformarem em Super Saiyajins, os personagens ficam com os cabelos loiros e para cima. As meninas da frente prestam atenção e comentam a transformação estética.

Um dos meninos do grupo do René diz: “eu só si ferro”, quando um os personagens é atingido.

Sempre que acontece algo com os personagens do desenho, os meninos se apontam e comentam o que aconteceu com eles.

A Jéssica pergunta ao Robson, a pessoa que está filmando, se eles irão “aparecer na televisão”.

Depois dos trinta minutos de filme, as três meninas da frente começam a brincar entre elas.

Durante a luta entre Goku e o Andróide nº 13, Goku é preso pela perna e elevado ao ar pelo andróide que o soca entre as pernas. Os meninos gemem, compartilhando a aflição do personagem.

Aos 37 minutos de exibição, outra menina se junta ao grupo das meninas da frente que não estão prestando atenção ao desenho. A menina que esta atrás de Jéssica mexe no cabelo desta.

Os meninos antecipam algumas ações dos personagens, principalmente quando se trata de lançar determinados golpes mais comuns em outros capítulos. Os meninos estão muito envolvidos com o desenho.

Uma menina chega ao final, pede licença, e as crianças dizem que ela pode entrar. Ela entra e as crianças continuam fazendo o que estavam fazendo antes.

Uma menina levanta os braços como se ela estivesse fazendo a Dikindama.

A Jéssica se mostrou muito interessada durante toda a exibição, assistiu ao desenho prestando muita atenção, e depois comentou que não gosta desse tipo de desenho.

(2º GRUPO)

A exibição do desenho animado para o segundo grupo, com crianças de 5 a 8 anos, não estava dentro do planejamento, não fazia parte do que foi definido como sujeitos da pesquisa. Porém, a coordenação do Centro de Juventude pediu para que os “pequenos” tivessem a mesma oportunidade dos maiores, tendo em vista que muitos são irmãos, e a minha apresentação no dia do pedido das autorizações foi para todos os pais. Eu não encontrei motivos, portanto, para não atender ao pedido da coordenadoria e, uma vez com as informações em mãos, decidi acrescentá-las ao trabalho.

As crianças seguiram o mesmo padrão do grupo anterior. Sentaram-se no tapete à frente do equipamento de vídeo. Porém, nós mudamos a disposição das carteiras e do equipamento, tentando manter a maior parte de crianças possível dentro do enquadramento.

As crianças chegaram fazendo barulho e depois do início do desenho animado ficaram mais calmas. A maioria estava prestando atenção. No primeiro minuto, as crianças estavam compenetradas, assistindo ao desenho animado, com exceção de uma menina, a Kare, a qual foi descrita pela monitora como portadora de “atraso mental”.

As movimentações eram de crianças se ajeitando no lugar. Um ou outra criança olhava ao redor e logo retornava a atenção ao desenho.

Por volta dos 15 minutos de exibição, uma das meninas da frente deitou-se no colo de uma menina ao seu lado. Algumas crianças ao fundo também se movimentam bastante.

Aos 25 minutos, o menino mais próximo da filmadora vira-se de frente para a câmera fazendo caretas, sem nenhuma reação dos outros, depois volta a assistir ao desenho.

Uma menina, à frente da televisão, esboçou alguma reação durante a parte das lutas mais intensas, vibrando com os acontecimentos e rindo em algumas partes cômicas.

Quando Goku está apanhando do Andróide 13, nas lutas mais intensas da parte final do desenho, Vinícius parece estar explicando algo para o Paulo Henrique.

Monitora diz: “vão matar ele!” A mesma Monitora pergunta: “Será que ele morre?”

Algumas crianças respondem: “Não.” Vinícius gesticula com o dedo indicador que não. A Monitora pergunta: “por que ele não morre?” As crianças respondem: “porque ele é Saiyajin! Porque o filho dele vai lá e ajuda ele!”

Monitora: “ah é?”

Criança: “parece que o filho dele vai virar um macaco, que ele tem um rabo e na lua cheia ele vira um macaco.”

Vinicius: “o filho dele tem um rabo e na lua cheia, ele vira macaco.”

Monitora: “parece que vai morrer.”

Vinicius: “ele não morre.”

Bruna: “o filho dele (Goran) vai matar ele (Andróide).”

Vinicius: “vai, ele vai virar um macaco.”

.....

Bruna: “olha aí, vai começar.”

Na parte final do filme, no desfecho da história, quando Goku prepara o golpe final, as crianças ficam mais descontraídas e riem nas partes cômicas.

Quando aparece a Dinkidama:

Bruna: “olha o poder dele.” Ela pede silêncio para o grupo que está empolgado com o fim do desenho.

1º DIA DE ENTREVISTAS

Entrevista com René

Meu nome é René.

Eu: René de quê?

René de 1994, tenho 11 anos, René

Eu: Você estava contando para a gente de onde que vem o desenho.

- Da China

Eu: Você estava falando do por quê os desenhos são assim na China? Qual a diferença?

- É diferente do Pica-Pau, porque eles têm poderes, o Pica-Pau não tem...tem muita coisa diferente, ele é formado em outro lugar, é formado na China, e o Pica-Pau no Brasil.

Eu: O pica-pau é brasileiro?

- É.

Eu: E se eu lhe falar que o Pica-Pau não é brasileiro?

- Falaram pra mim que o Pica-Pau é brasileiro.

Eu: Na verdade, o Pica-Pau é feito nos Estados Unidos. A maioria dos outros também.

- Ah...

Eu: Você falou que eles têm poder e os outros não. Mas e o Super-Homem?

- O Super-Homem também tem poder, tem Raio X, pode voar também como o Goku, o Vegeta, o Trunks.

Eu: De quem você gosta mais?

- Do Goku e do Goran, porque o Goku é o pai do Goran. Eu gosto mais deles dois.

Eu: Por que você gosta mais deles dois?

- Porque ele pode virar Super Saiyajin 4, Super Saiyajin 3.

Eu: Como que é?

- Ele pode virar na forma assim, no Dragon Ball Z ele pode virar Super Saiyajin 1 e o 2, no Dragon Ball que ele luta com o Majin Buu ele pode virar Super Saiyajin 3 e no Dragon Ball GT ele pode virar Super Saiyajin 4.

Eu: O que é exatamente virar Super Saiyajin?

- Porque é diferente, não tem esse aqui (*aponta para uma figurinha do Goku normal, ele carrega um pacote de figurinhas do Dragon Ball Z*). O cabelo dele pode crescer, pode ficar pra cima, pode ficar mais forte, o cabelo dele é preto e pode ficar amarelo quando ele vira Super Saiyajin.

Eu: E isso quer dizer o quê? Que ele vai ficar mais forte?

- È, mais forte.

Eu: Ele simplesmente decide virar e pronto?

- Não, ele tem que treinar bastante, como o Vegeta, ele não pode virar o Super Saiyajin 4, ele não tem o poder que o Goku tem, ele só pode virar na máquina. Quando o Baby ficou um macaco gigante, ele entrou na máquina e virou Super Saiyajin 4, depois eles fizeram a fusão, o Goku e o Vegeta, como Super Saiyajin 4, e eles ficaram mais fortes.

Eu: Você tinha falado, quando estávamos conversando, das diferenças destes desenhos. Você tinha falado que lá eles não soltam pipa?

- Porque falaram assim pra mim que, lá no Japão, eles não podem soltar pipa, não pode jogar papel no chão, eles levam multa. Soltar pipa não pode porque lá não tem quase lugar, é perigoso, porque pode cortar o pescoço.

Eu: Mas o que isso tem a ver com essa diferença?

- No Japão não tem quase nada de briga, tem gente que fala que lá não tem quase nada de briga, e que esses desenhos aí são...como se fala.... violentos, e no Japão não tem quase nada de violência, só quando tem osnegócios lá de policiais, tem poucos

ladrões e falaram que quando passa esses desenhos assim, que fazer, como os desenhos fazem, quer lutar.

Eu: E aqui não? Não se faz como nos desenhos?

- Faz...

Eu: Por que lá não pode e aqui pode?

- Ai eu não sei.

Eu: Você acha que os desenhos têm bastante luta?

Aqui tem, como o Mortal Combat*, já assistiu?

(Mortal Combat é um desenho animado Norte-Americano, que foi criado a partir de um jogo de vídeo-game de lutas)*

Eu: Já.

- O Mortal Combat, Jakie Chan, Dragon Ball GT, feitos no Japão.. Yu yu Hakushu, Yu-Gi-Oh!, tudo feito no Japão.

Eu: Você estava falando que não tem violência no Japão, mas os desenhos não têm brigas?

- É.

Eu: E aqui no Brasil, tem violência, no lugar onde você mora tem violência?

- Aqui na Vila Califórnia tem pouca. No Brasil tem.

Eu: O que é a violência que você está falando?

- Negócio de morte, assassinato, um monte de coisas.

Eu: E brigas?

- Na escola é que tem mais.

Eu: Na sua escola?

- Na minha escola não porque tem policial.

Eu: Em que escola você estuda?

- Aqui no General.

Eu: O General é uma escola municipal, certo?

(René acena dizendo que sim)

Eu: Mas os guardas ficam lá fora.

- Ficam...mas na 5ª série tem os que fumam, traz negócio pra escola pra ficar fumando.

Eu: Você está em que série?

- Na 4ª..

Eu: Você conhece mais gente que assiste esse tipo de desenho?

- É, meu amigo Rodrigo, ele gosta.

Eu: E na escola, você costuma arranjar encrenca?

- Não, só quando eu bati nele. *(aponta para um menino que está sentado próximo)*

Eu: Ele é seu irmão?

- Não, é meu amigo.

Eu: E você acha que tem alguma coisa a ver, isso com o desenho?

- Acho que tem....não tem quando eles começam a brigar?...ai acontece esses negócios também.

Eu: Você começa a brigar porque eles brigam no desenho?

- Não... quando eu bati nele... quando alguém mexe comigo, quando ficam mexendo comigo e eu perco a paciênciaaí....

Eu: Bom, é melhor você ir senão alguém vai ficar preocupado com você.

Depois ele diz os dias e horários que passa Dragon Ball na televisão e quando ele assist, na Globo, tv globinho, depois do Jackie Chan.

2º DIA DE ENTREVISTAS

Neste dia, assistimos ao desenho animado juntos: René, Moisés, Camilo, eu, e o Robson, responsável pelas filmagens.

O desenho já estava na parte em que o Vegeta aparece.

O René pega a caixa da fita de vídeo.

René: o Vegeta chegou agora.

Eu: o Vegeta já chega arrasando!!!

René: Esse tampinha aí é forte. *(referindo-se ao andróide 15)*

Eu: Olha lá, vai apanhar agora.

René narra alguns momentos do desenho, mas não demonstra grande empolgação. Não vibra nem se manifesta como as crianças menores. Em determinados momentos, aponta

cenar que aparecem no estojo da fita, o qual ele mantém em mãos. Às vezes, René fica abraçado ao estojo.

Parece que René incorpora o personagem, bem como os menores o fazem, gesticulando e dando socos no ar.

Eu: De onde vem a força deles (dos Andróides)?

Moisés: Do computador.

René: Todos os Andróides quer que eles morra, para eles governar a terra.

Robson: Os Andróides querem que ele morra?

René: Eles querem matar o Goku porque ele é o mais forte.

Camilo: O Goku já morreu!

René: Não, ele não morreu ainda.

Camilo: E nem vai morrer.

Eu: Mas o Goku não morre?

René: Morre. Tem um episódio que ele morre....mas nesse aí ele não morre não.

Eu: Espera aí: se ele morre, como é que ele volta?

René: Porque tem as Esferas do Dragão.... e pode ressuscitar ele

Eu: Engraçado é que mesmo quando ele morre, ele continua treinando.

René: É, ele treina lá com o senhor Kaio.

Eu: Pra que ele continua treinando?

René: Pra ele voltar e ficar mais forte.

No desenho, Goku se prepara para fazer a Dinkidama.

René: Agora ele vai pedir o poder da terra, do universo, pra ficar mais grande. Ele não morreu ainda

Eu: Assim, ele (Andróide) e o Goku é menor que ele. Por que o Goku ainda ganha dele?

René: Porque ele faz a Dinkidama. Porque é o poder da terra.

Eu: Mas a força não tem a ver com o tamanho dele?

René: Não. *(com um gesto)*

Eu: Quer dizer que mesmo pequeno....eles podem ser....

René: Eles ficam pequenos, o Goku também fica pequeno... ele treina mais, o cabelo dele cresce, a cauda dele cresce, ele se transforma e vira um Super Saiyajin pra matar o macaco gigante. Depois ele vira Super Saiyajin 4... no Dragon Ball GT.

Nesta parte, Goku está prestes a fazer a Dinkidama.

Eu: Você já tinha visto este desenho antes?

René: Já.

Eu: O legal deles é que eles apanha, apanha, apanha e vai tudo para no hospital.

René: Tem também uma sementinha dos Deuses que eles tomam e ficam bem mais fortes.....quando ele come, fica mais forte.

Entrevista com René

Eu: Eu precisava saber um pouquinho da sua vida: me falaram que você mora com a sua tia, é isso?

- É.

Eu: ...com a sua tia e com seu tio?

- ... *(ele acena positivamente com a cabeça)*

Eu: E por que você não mora com a sua mãe?

– Porque minha mãe se mudou... ela foi pra praia e eu tava na casa da minha tia, e eu não sabia. Aí quando ela tava na praia, aí eu falei: ah, então eu vou ficar aqui, eu vou ficar estudando aqui.

Eu: Aqui em São Paulo né?

– É.

Eu: E o seu pai?

– Ele separou da minha mãe.

Eu: Sua mãe e seu pai são separados? Você vê ele de vez em quando ou não?

– Eu vejo ele. Outro dia eu fui na casa dele.

Eu: Você tem mais irmãos?

– Tenho, 4.

Eu: Eles moram com a sua tia também?

– Não.

Eu: Só mora você com a sua tia? Os outros moram com quem?

– Com a minha mãe.

Eu: Você mora onde, com a sua tia?

– Aqui do lado do Brisa Bela. *(Escola Pública Estadual situada próximo de onde estávamos, no CJ)*

Eu: É uma casa só, ou tem várias casas?

– Tem várias... tem 3.

Eu: E mora só você e sua tia?

– Não, mora eu, minha tia, mora a irmã do meu tio... o pai do meu tio mora lá também...

Eu: Sua tia é durona com você ou ela é bacana? Como é que é a sua relação com ela?

– Ela é legal...

Eu: E seu tio?

– Meu tio, às vezes ele é nervoso.

Eu: Por quê?

– Porque às vezes eu apronto.

Eu: Como é que você apronta?

- ... *(ele abaixa a cabeça e tapa o rosto com as mãos)*

Eu: ... pode ficar sossegado que nem sua tia, nem seu tio, nem a Marlene *(Coordenadora do CJ)*, nem ninguém na escola vai ficar sabendo o que você disse aqui.

- ... é que às vezes eu pego coisa na padaria, aí eu num aviso pra ele... pego coisa na bomboniere... e não aviso pra ele...

Eu: Aí ele fica bravo?

– É... Mas ele paga com o meu dinheiro, que é do meu pai!

Eu: E seu pai, dá dinheiro pro seu tio, pra ajudar você?

– Dá.

Eu: O seu tio, é irmão do seu pai?

– Não, minha tia.

Eu: Sua tia é irmã do seu pai?

– É.

Eu: E quando você arruma encrenca na escola, ele fica bravo?

– Não.

Eu: Você é muito brigão na escola?

– Não.

Eu: ... o Moisés estuda lá com você, né? Ele tava me falando que vive arrumando encrenca na escola.

– Quem, eu?

Eu: Não, ele.

– É, ele é.

Eu: O Moisés está sempre brigando com a molecada lá?

– Sim.

Eu: E você não?

– Às vezes.

Eu: E por que você briga com o povo lá?

– Porque mexe comigo, me deixa irritado...

Eu: E sua professora?

– É chata!

Eu: Por que ela é chata?

– Porque ela briga com os menino, pega pelo pescoço...

Eu: Qual o nome dela?

– É Maria Regina.

Eu: Ah, a Regina, que o Moisés tava falando que é brava?

– É..... ela pegou um moleque deste tamanho, pelo pescoço...

Eu: Ela é autoritária, ela bota ordem na sala?

– Bota... às vezes.

Eu: Quem é que bota ordem na escola, quem é que manda lá?

– Ninguém.

Eu: Ninguém? Nem a diretora?

– Ah, a diretora, pensei que você tava falando os meninos.

Eu: Seus amigos não, a molecada, é tudo mais ou menos a mesma coisa?

– É.

Eu: Vocês aprontam todo mundo junto, depois fica todo mundo junto de castigo?

– É.

Eu: A diretora bota vocês de castigo?

– É... deixa sem recreio... todo mundo foi querer subir - um dia eu faltei né... subi em cima do muro pra catar um pipa... aí a professora deixou... ia deixar até dezembro sem recreio... aí eu tinha bagunçado na sala, aí ela deixou sem recreio... aí outro dia eu falei: o

pssora, eu vou poder brincar? Ela falou: vai. Ela falou que o Camilo também vai porque... por causa de mim... aí, por causa de mim que eles tão brincando.

Eu: Aí quebrou o galho deles né?

– É, quebrei o galho deles.

Eu: Você falta bastante na escola?

– é.

Eu: Por quê?

– Porque às vezes eu perco a hora...

Eu: Aí você fica fazendo o quê?

– Fico em casa jogando video-game.

Eu: Que você gosta de jogar?

– Futebol.

– Só o Barcelona.

Eu: E os *games* de tela, de ficar passando de uma tela para outra, você joga?

– Jogo.

Eu: Qual que você gosta de jogar?

– Dragon Ball... eu já ganhei até o fim.

Eu: O Dragon Ball, até o final?

– É... e só pega com o Goku ... quando ele vai dar soco, quando os cara dá soco, ele solta, é, aí vai dando soco neles... contra o Kamehameha ... já joguei o Goku assim, de quatro, e ganhei a Dinkidama...

Eu: E assim: quando você fica em casa você fica jogando video-game, assistindo televisão, aí você assiste o que, além de desenho?

– Jogos... futebol.

Eu: Mas de manhã não passa futebol, e aí você fica assistindo o quê?

– Assistio desenho... Pica-Pau, a Pantera Cor-de-Rosa... Baby Tunes ... é... Super-Shoks... - ... quando num tem CJ, eu assisto Homem-Aranha... e... Liga da Justiça, no 46* ... eu assisto... sei lá, tem o Cyclope... X-Men, assisto...

(* 46 é o canal da Cartoon Network, na Net.)

Eu: E qual você gosta mais desses todos?

– Dos desenhos?

Eu: É.

– X-Men e Liga da Justiça... tirando... se for Dragon Ball e Liga da Justiça, é Dragon Ball.

Eu: Por que você acha que você gosta tanto do Dragon Ball?

– Por causa dos poderes... da luta...

Eu: Além de futebol e desenho animado, que mais você assiste, na televisão?

- ... novela... a que passa no SBT, eu assisto...

Eu: A gente tava falando, da vez passada, a respeito que o desenho era violento ou não... e esses outros programas, que você acha deles?

– O Homem-aranha? O Homem-aranha é mais ou menos.

Eu: E as novelas?

– Um pouco.

Eu: Um pouco? Por quê?

– Porque eles têm... porque eles usam arma... eles briga.

Eu: Aliás, uma boa pergunta né? O que é ser violento?

– Ser violento? ... é quando briga...

Eu: E o que mais?

– Quando tem arma... é por causa: Quando tem arma, é violento, todo mundo leva a culpa... faz de conta: tem um grupinho, daí um roubou... por causa de um, todo mundo leva a culpa.

Eu: Além dos desenhos, você acha que tem algum outro programa que seja bom assistir na televisão... ou não?

– Ah, quando é bom é futebol... desenho... filmes...

Eu: O que você pensa em fazer do seu futuro?

– Ser jogador.

Eu: Jogador de futebol? E você faz o que por isso, pra chegar lá?

- ... estudar... entrar pra uma escolinha de futebol...

Eu: Você acha que esse é um bom caminho pra você?

- ... *(faz sinal positivo com a cabeça)*.

Eu: E aí, vai fazer o que depois que começar a ganhar muito dinheiro?

– *(risos)*

Eu: ... ir jogar no Barcelona que nem o Ronaldinho?

– É. É meu ídolo.

Eu: Você gosta da sua professora?

– Mais ou menos.

Eu: Por que mais ou menos?

– P orque ela é chata, ela grita...machuca...

Eu: Se fosse assim era pra não gostar. por que “mais ou menos”?

– Porque quando tem informática, quando tem o laboratório de informática ela leva nois... às vezes quando o professor não vem ela leva nois. Educação física.

Eu: Educação Física também, deixa vocês jogar bola?

Eu: De diversão, o que você mais gosta de fazer?

– Jogar bola.

Eu: E quando não dá pra jogar bola, porque tá chovendo por exemplo, você vai fazer o quê?

– Fico jogando video-game... assistindo televisão.

Eu: E seus amigos, quem é que são seus amigos?

– O Jonathan, Rodrigo, Daiane...

Eu: O Jonathan... e por que ele é seu amigo?

– Porque ele é legal, às vezes ele me chama pra brincar, jogar video-game...

Eu: E a Daiane?

– Ela é legal também.

Eu: Ela é daqui do CJ?

– Da manhã... menos o Rodrigo.

Eu: E de quem que você não gosta?

– Do Maicon.

Eu: Por quê?

– Porque ele é chato... o Kélvyn... o Kélvyn é fofoqueiro...

Eu: Você falou que seu ídolo era o Ronaldinho Gaúcho?

– É, o Gaúcho... e no desenho é o Goku.

Eu: E o Goku chegou onde que ele é, assim, como um Super Saiyajin, por que ele fez o quê?

– Porque ele treinava...

Eu: Treinava muito, né?

– É

Eu: E o Ronaldinho?

– Porque ele joga muito.

Eu: Por que ele é bom?

– É.

Eu: Porque ele joga muito?

- É, porque ele tem habilidade com a bola.

Eu: Mas também né, o Ronaldinho deve ter treinado muito para chegar onde ele chegou?

– É, até no Grêmio ele jogava bem.

Entrevista com Moisés

Eu: Qual o seu nome?

- Moisés

Eu: Quantos anos você tem?

- 10 anos

Eu: Que série você está na escola?

- 4ª série B

Eu: Você conhece o Dragon Ball?

- Conheço sim.

Eu: Sabe me contar um pouco da história? Como funciona o Dragon Ball?

- Tem o Goku, o Vegeta. Começou quando ele era um príncipe, o Vegeta, e o Goku superou os poderes dele.... aí teve o maior rolo, eles disputaram e o Goku ganhou.

Eu: Você assiste o Dragon Ball?

- Eu assistia, porque o CJ é meio dia entendeu, a aula começa 8:05 e acaba 12:15, eu não posso chegar atrasado. Mas eu já assisti.

Eu: O que você acha, você gosta do desenho?

- Eu gosto.

Eu: Gosta deles?

- Gosto.

Eu: Dos desenhos todos que você assiste, qual você mais gosta?

- Super Shok.... X-Men..... Dragon BallKNB, A Turma do Bairro....esqueci.faz tempo que eu não assisto, porque tenho escola e CJ.

Eu: Você acha que os desenhos são diferentes uns dos outros, ou são parecidos?

- O desenho é diferente pra gente, porque eles têm poderes, essas coisas.

Eu: Quem tem poderes?

- Os personagens, o Super Shok o X-Men, o Dragon Ball.

Eu; O Goku tem poderes, e qual é a diferença entre eles?

- Porque o Super Shok tem poder de choque, energia; o Goku tem poder de lutar.

Eu: De onde vem o poder do Super Shok?

- Da energia

Eu: E do Goku?

- De dentro dele, acho, não tenho certeza.

Eu: O Goku tem uma coisa engraçada: estávamos falando com os meninos outro dia, que ele se transforma, já reparou nisso?

- Ele se transforma no 1, 2 e 3. O 3 é o cabelo tudo, até lá embaixo.

Eu: É só o cabelo que muda?

- E os poderes que aumenta.

Eu: E como é que ele se transforma? É só querer?

- Ele se esforça.

Eu: O que ele faz para se transformar?

- Ele faz uma coisa mó esquisita e começa a gritar. Daí vai aumentando, ele aforça o corpo dele.

Eu: No primeiro, ele não se transforma em Saiyajin, ele é só um guerreiro normal> No segundo, ele se transforma em super Saiyajin, que acontece?

- Porque ele não sabia.....ele falou hoje, quando eu assisti.....controlar o poder dele

Eu: Então ele tem que aprender a controlar o poder dele?

- Tem que controlar o poder dele para conseguir.

Eu: Tem que aprender também?

- É, tem.

Eu: E o Super Shok?

- Eles é outra coisa: quando ele...se molha, ele precisa recarregar os poderes dele.

Eu: E o X-Men?

- Ah, eles têm a... a Tempestade, o Wolverine... Ai eles são mais desenvolvidos pelos cientistas.

Eu: Eles já nascem com os poderes?

- Foram um tipo de um teste, os cientistas fizeram esses poderes para eles, por que eles ficaram no vidro. Um vidro gigante com um negócio lá dentro.

Eu: Outra coisa sobre o Goku: o que ele tem de parecido com você?

- Parecido comigo? Ah, que ele é normal, e ele é normal e tem poder.

Eu: Como assim normal? Você vai para a escola. O Goku vai pra escola?

- Ele tem que aprender também, igual quando ele era pequeno.

Eu: Depois o Goku cresce e ele casa.

- Ele tem filhos e os filhos dele já casa, tem uns 20 anos, aí ele já sabe dominar os poderes dele.

Eu: Você gosta do Vegeta?

- Não, porque ele é muito amostrão, porque ele é mais poderoso.

Eu: E o Trunks?

- Bom.

Eu: E o Piccolo?

- Ai tem diferença.

Eu: E o filho do Goku, o Goran?

- Ele é engraçado, é obediente. Quando ele pega com o filho do Vegeta, fica na areia, quando a mãe deles separa, mas eles ficam brigando do mesmo jeito.

Eu: E lá na sua escola, como é?

- Ihhh... é o General Osório... lá os moleques ficam pulando o muro, eu também... às vezes, mas eu volto quando bate o sinal pra gente subir, que é recreio... nós fez isso. A minha professora e as professoras lá da escola pega e todo mundo sai correndo

Eu: Eles são bravos, o pessoal da escola?

- Só a Gel, a muié é mó chata.....ela é feia pra caramba, ela é chata, meu Deus do céu, ela só grita... Mas a professora mais chata mesmo é a Regina... das professoras é a Regina. Um dia o Fabiano, meu amigo, esqueceu o caderno, ela catou ele assim pelo pescoço e levantou.

Eu: Só por que ele esqueceu o caderno?

- E gritou, falou pra telefonar pra mãe trazer o caderno, a gente falou assim: opa, não quero nem repetir de ano pra não cair na sala dela.

Eu: Já repetiu de ano?

- Eu não, só entrei atrasado. Nem fiz a 2ª série, eu fiz a 1ª e já pulei pra 2ª. Mas aí eu não deixava a professora acabar que eu já falava, e a professora não me agüentou mais e me mandou prá 3ª. Só fiquei meio ano na 2ª e meio ano na 3ª. E agora eu estou na 4ª..

Eu: Quem é que manda na escola, além da professora?

- A Diretora, que é a Zuleica, que a gente chama de Zuleicão.

Eu: Ela é legal, bota o pessoal na linha?

- É... Hã ham. *(ele acena com a cabeça positivamente)*

Eu: Sua professora, como é?

- Ah, ela é legal.

Eu: Bota o pessoal na linha?

- Às vezes, ela fala que é só ignorar. Às vezes os moleques ficam zuando e a professora fala pra eu ignorar, eu digo, que vou bater, e bato.

Eu: Na sala de aula? Partiu pra briga na sala de aula? Por que, o que ele fez?

- Começou porque a menina do CJ, a mulherinha, ficam zuando que ela é minha namorada e ela não gosta, ela me bate sem eu fazer nada. Depois eles ficaram zuando, zuando, zuando... aí eu não agüentei e bati nela.

Eu: Na menina?

- Não, no menino, porque ele ficou falando aquilo. Depois a professora separou e mandou noís sentar, e mandou a menina sair da sala.

Eu: Você já brigou mais vezes na escola?

- Ihhh, perdi a conta. Quando eu estava na 1ª eu não ficava dentro da sala, só na Diretoria

Eu: Brigando com os meninos?

- Respondendo para a professora, mas eu já parei.

Eu: Quando você briga com os meninos, você acha que tem alguma coisa a ver com os desenhos?

- Não, tem quando me provoca....

- Eu assisti que a reencarnação do Majin Buu mal, ele subestimou o poder dele, ai ele tomou um pau, o Goku. Depois o Goku descontou, quando ele descobriu que ele não era tão forte assim, mas ele já sabia que ia vencer o Goku.

Eu: Por que você briga com o povo na escola?

- Às vezes eu não faço nada e eles vêm dando chute e eu já parto... também não é assim, eu tô brincando com os moleques lá e eles já entram querendo mandar... eu falo pra eles arrumar outro brinquedo.

Eu: Sua mãe, o que fala disso?

- Nem sabe.

Eu: Não conta para sua mãe?

- Eu não.

Eu: E se ela ficar sabendo, o que ela vai fazer?

- Nada.

Eu: E seu pai?

- Se ela falar pro meu pai, ele vem conversar comigo... mas ai eu sei que tem um porém, minha mãe fala: - "se eles começarem a bater, você vai deixar barato?" - Lógico que não vou!

Eu: Seu pai concorda com isso?

- Às vezes... às vezes não.

Eu: Você tem mais irmãos?

- Mais três: dois mais novos e um mais velho. Eu sou o segundo lá de casa.

Eu: Vocês brigam em casa?

- Só a Larissa, minha irmã mais nova. Ela começa e depois fala para minha mãe que foi eu que começou. Minha mãe briga comigo.

Ele faz vários relatos de brigas em casa e com vizinhos.

Eu: Aonde você mora?

- Na Vila Califórnia.

Eu: Aonde você mora, tem mais casas?

- Tem mais três casas, são quatro casas, o quintal é enorme, daqui até o portão.

Eu: Com quem você brinca geralmente, com esse pessoal que você briga?

- Às vezes sim, às vezes não, porque todas as brincadeiras a gente se pega na porrada. A minha mãe fala: - "Moisés vai brincar com seus outros amigos, menos com esses aqui".

Eu: O Dragon Ball não é feito da mesma forma que os outros desenhos, você já reparou nisso?

- É diferente, porque ele já foi feito no computador, e também às vezes, eles fazem os outros em computador, mas de outra forma, eles só colocam uns poderzinhos,. No Dragon Ball eles colocam um monte de poderes, cada um tem um tipo de poder, um aumenta dez vezes, ai tem os dragões das Esferas do Dragão, todos os tipos de poder, tem sete monstros, o nº 1 é o mais forte... tem o Dragão do Gelo, o Dragão do Sol, que derrete tudo.

Eu: Na televisão, o que mais que você assiste, além do desenho?

Filmes: O Máskara, Um Demônio Diferente... tem tanto filme: comédia...

Eu: E novela, sua mãe gosta de assistir novela?

- Às vezes.

Eu: Muita gente fala que desenhos como Dragon Ball são violentos.

- É que são violentos, eu acho só um pouquinho... também não é tanto assim como eles falam.

Eu: E os outros filmes?

- Então, filme é outra coisa, o Silvester Stalone, todos filmes do Silvester Stalone eu já assisti... 007...

Eu: Esses são violentos?

- Não, num acho.

Eu: E na novela?

- Românticos, eu não entendo, porque eu já assisti uma novela toda com a minha mãe. No fim, eles ficam no comezinho e já no meio se separam... briga, briga, briga, vive se brigando e, no fim, se casam, têm filho e vivem felizes para sempre. Eu não entendi.

Eu: O que é violência? Esse filme, ou esse desenho, é violento?

- Precisa ter armas...

Eu: Você estava falando de o que é violência.

- É... sem arma, sem faca, sem briga... porque um dia, já teve uma mulher que matou um cara; matou um vizinho por causa de vinte centavos...

Eu: E isso você viu onde?

- Na TV.

Eu: A gente falou a respeito de se o desenho era violento ou não...

- ... é, eu falei que sim porque.... porque eles saem assim na briga...

Entrevista com Camilo

Eu: Qual é o seu nome?

- Camilo.

Eu: Você gosta do Dragon Ball?

- Queria ser o Goku.

Eu: Por quê?

- Porque ele é o mais forte, o mais poderoso. Sendo o mais poderoso ele poderia ajudar mais o mundo, fazendo coisas boas, lutando contra o mal.

Eu: Você acha os desenhos violentos?

- Sim.

Eu: Entre seus amigos, todos assistem?

- A maioria assiste, a grande maioria assiste. Todos gostam e querem ser personagens.

Eu: Se o desenho é violento, ele interfere na sua vida?

- Não, acho que não tem nada a ver.

Eu: E entre seus amigos, interfere nas suas atitudes, são mais bagunceiros?

- Não, acho que não.

Eu: Eles são autoritários, se impõem?

(ele não entende o que é autoridade)

- Não...

Eu: Como os andróides do desenho....que querem mandar.....

- É verdade.

Eu: E na escola, os professores comentam sobre os desenhos?

- Não.

Eu: Eles são autoritários?

- É, Eles são.

Eu: Na sua casa, os seus pais acham ruim que você assiste aos desenhos?

- Não, eles não ligam....

- Eu preciso ir embora. Posso ir?

O horário de saída das crianças do CJ já havia terminado, e os meninos iriam “jogar bola” na quadra ao lado.

3º DIA DE ENTREVISTAS

Entrevista com Jéssica

Eu: Qual seu nome?

– Jéssica.

Eu: Quantos anos você tem?

– Doze.

Eu: Que série você está, na escola?

– Na 4ª série.

Eu: Você assistiu o desenho? Que você achou dele?

– Achei assim muito da hora... eu não gosto, é... eu acho que é a primeira vez que eu assisto esses desenhos de luta... assim, que eu não sou muito chegada a desenho...

Eu: Você não assiste, frequentemente, desenho?

– Não, só o Bob Esponja que eu gosto. Só... e... eu gostei, sabe o quê? Que ele salva o mundo, eu gostei.

Eu: E por que você não gosta dos desenhos de luta?

– Porque o meu primo – ele chama Jefferson né –, ele assiste todos os dias. Aí ele fica lutando com o meu primo – o outro primo –, aí eu não gosto, eu fico aguniada.

Eu: Eles lutam por causa do desenho?

– É.

Eu: Aí você não gosta, então você nem assiste?

– É.

Eu: Quando você chega em casa e está passando um desenho que nem o Dragon Ball, você muda de canal?

– Hã ham! *(ela acena com a cabeça que sim)*

Eu: Porque... você acha que é só por causa da luta, ou tem mais alguma coisa que você não gosta no desenho?

– Não, só... só porque da luta.

Eu: Mas os meninos brigam por outros motivos também... você acha que tem relação? Só o desenho, com a luta, ou porque é menino, e que gosta de ficar brigando?

– É porque só uma coisinha de nada ele fica brigando. Pode o desenho... é, assim, na escola... você não quer emprestar, assim um lápis... você vai ficar com raiva - fica batendo nos outros.

Eu: E na escola, os meninos não brigam também?

– Briga... bastante.

Eu: Mas e aí, é por causa do desenho?

– Não.

Eu: Não? Por que eles brigam na escola?

- É por que daí chega a hora do recreio, aí a gente senta no lugar dos outro – menos eu -, aí eles fica bagunçando, eles fica batendo em todo mundo... aí um xinga o outro, aí todo mundo fica batendo né.

Eu: Aí eles ficam se batendo.

– É

Eu: Você briga, com alguém, na escola?

– Já, uma vez, com uma menina.

Eu: Ah é? E e por que é que foi?

– Ai, porque ela é muito exibida, e a gente fica se exibindo, e ela também vai lá, e chama a vó, e a gente brigamo.

Eu: E assim: você falou do seu primo e do seu irmão, que brigam?

- Não, é o meu primo.

Eu: Você mora com a sua mãe?

– Hã ham. *(ela acena com a cabeça que sim)*

Eu: E o seu primo mora junto?

– Não, mora na casa da minha tia, da mãe dele.

Eu: E eles brigam onde, na sua casa ou na casa da sua tia?

– Não, porque de sábado e domingo... dele é televisão-a-cabo né... ali ele fica assistindo.

Eu: Conta um pouquinho da sua família, como é que ela é?

– Ela é muito grande e...

Eu: Você tem mais irmãos?

– Não, tenho só mais duas... é do CJ. É que assim: hoje, minha mãe precisa da minha tia... minha tia, pra lavar roupa, e ela foi hoje né... todo mundo ajuda cada um... aí minha vó mora na Bahia, tem duas irmãs aqui, deles... e tem um homem. É muito grande a família.

Eu: Seu pai mora com você?

– Não, só com meu padrasto.

Eu: E suas amigas, do que é que vocês brincam? Quem são, e do que vocês brincam?

- ... assim, eu gosto da Daniela, a minha melhor amiga, aí do CJ... a gente gosta de brincar... a gente brinca de pega-pega – pega as menina pega os menino...

Eu: E da televisão, vocês não brincam de nada, daqueles desenhos?

– A gente brinca de... das Meninas Poderosas.

Eu: Das Meninas Super Poderosas? Mas... você falou pra mim que os meninos se batem porque vêm brigando, e as Meninas Super Poderosas, fazem o quê?

– Ela luta também.

Eu: Mas e aí, você sai brigando por causa das Meninas Super Poderosas?

– Hã ham... *(ela acena com a cabeça que sim)*

Eu: As Meninas Super Poderosas e o Goku, o desenho que a gente assistiu, eles são iguais ou eles são diferentes?

– Eles são diferentes.

Eu: Por que é diferente?

– Porque tem três meninas... acho que tem... é bastante menina que fica brigando...

Eu: E assim: as Meninas Super Poderosas... as suas heroínas, são elas?

– É.

Eu: Que nem: os meninos ficam falando que queriam ser igual o Goku... que você acha das Meninas Super Poderosas?

– Assim: porque as meninas, elas brigam só uns poquinho, assim: os menino é que é... quer brigar toda hora... as menina, elas dorme, acorda, quando acontece um negócio elas vai e luta.

Eu: Que mais você assiste na televisão?

– Bob Esponja, As Três Espiãs... e o Patrick, só.

Eu: Bob Esponja e o Patrick. E outra coisa, sem ser desenho, você assiste?

– É... A Turma do Bairro... e... num sei o resto...

Eu: E com a sua mãe, assim, você não assiste outras coisas?

– Só Bob esponja, assim, e as Meninas Poderosas...

Eu: E novela, você não assiste a novela?

– Hã ham... América, assim, de noite, assim... minha mãe trabalha cedo, daí passa de noite, a gente... de sábado vamos pra casa da minha tia, porque é televisão-a-cabo.

Eu: E aí, quem que é legal, na novela, que você gosta?

– é a Sol, da América.

Eu: O que faz a Sol, da América?

– Ela dança... e ela, eu acho que é um pouco ruim, porque ela foi presa.

Eu: Na casa onde mora você, a sua mãe, e o seu padrasto, só moram vocês, ou tem mais gente morando no mesmo quintal?

– Tem mais três casas.

Eu: Me fala da sua escola, como é que é o nome dela?

– Da escola?

Eu: ... da escola, da professora...

– É João Firmino de Campos... o nome da minha professora é Professora Sandra.

Eu: E aí, como é que é lá?

– Ela é um pouco legal, um pouco chata.

Eu: Por que ela é legal?

– Porque a hora que a gente quer ficar bagunçando, a gente faz muito rápido (a lição). Daí a gente vai brincar dentro da sala, ou a gente vamos pro bosque ou joga bola... e a parte ruim é porque ela passa muita lição.

Eu: Mas só isso? Ela briga com vocês de vez em quando também ou não?

– Briga né, porque ela passa lição de casa e ninguém faz... ela fica muito nervosa...

Eu: E tem mais alguém, lá na escola, que é bravo que nem a professora?

– A outra professora do lado, porque minhas amigas brigou com os meninos, ficou agarrando, aí a professora foi reclamar pras outras professoras.

Eu: E a Diretora da escola, é bacana?

– É.

Eu: E a sua mãe, ela é bacana com você?

– É.

Eu: ... ou é que nem a professora, meio legal e meio chata?

– Ela é legal.

Eu: Sua mãe é legal? Ela deixa você fazer várias coisas?

– Hã ham! *(ela acena com a cabeça que sim)*

Eu: E às vezes, ela não deixa, também?

– Não. Só porque eu não arrumo a casa, num lavo louça, ela não deixa.

Eu: E aí, ela fica brava com você?

– Fica.

Eu: E o que ela fala?

– Ela fala: - Jéssica, tem que arrumar... você não vai... – daí tem um passeio né, da escola... daí se eu não arrumo ela não deixa eu ir.... porque eu não arrumo a casa.

Eu: Porque você não fez a sua parte né?

– É...

Eu: E aí, você acha isso justo ou não?

– Não... ah, é justo sim porque eu num lavo as coisas e ela fica nervosa...

Eu: Você viu que o Goku, no desenho, ele muda né... tem uma hora que ele é... uma pessoa normal, aí depois ele muda, vira um Super Saiyajin... você entendeu como é que funciona essa história?

– Hu hum! *(ela acena com a cabeça que sim)*

Eu: Conta pra mim.

– É assim é: ele tá lutando, aí ele fica apanhando, aí ele vai, levanta, fica apanhando, apanhando, aí ele vai cansar... depois ele vira esses homem aí que eu não sei explicar... aí ele fica desse jeito... aí ele fica nervoso, ele luta... aí ele ganha.

Eu: Aí ele fica mais forte porque ele fica nervoso?

– É, porque ele fica apanhando, aí ele já cansou de apanhar, então ele fala: ah, então eu vou lutar, pra valer...

Eu: Por que ele não bate logo, neles, em vez de ficar apanhando, antes?

– Assim, ele panha... aí depois na hora que ele tá cansando ele derruba, vai, levanta e panha... ele luta... outro panha dele... aí ele vai - cada um vai apanhando... aí ele vai cansar e ficar lutando pra valer.

Eu: Você viu uma coisa que o Goku tem e que parece com as Meninas Super Poderosas? Que as Meninas Super Poderosas, elas são criadas pelo professor... que eu não lembro o nome...

– Nem eu.

Eu: ... é, e o Goku, ele tem uma esposa, você reparou nisso?

– Hã ham... *(ela acena com a cabeça que sim)*

Eu: E que mais que ele tem?

– Ele tem dois filhos... e tem uma menininha.

Eu: ... que a menininha é o quê?

– acho que é vó...

Eu: É neta...

– É neta dele.

Eu: Então, e o Goku tem uma família.

– É.

Eu: Você reparou que depois, no final do desenho, eles que se machucaram vão parar todos no hospital?

– hu hum. *(ela acena com a cabeça que sim)*

Eu: ... as Meninas Super Poderosas não vão parar no hospital.

– ... não.

Eu: Por quê?

– É... uma vez ela vai, uma vez não... eles é três...

Eu: As Meninas Super Poderosas são mais fortes que o Goku?

– Não, é só um pouquinho fraca.

Eu: E por que o Goku apanha e vai parar no hospital e as Meninas Super Poderosas não?

– Num sei...!

Eu: Está certo...

Eu: O que é violência, pra você?

– Violência...? A gente tá passeando, assim, com a nossa família... aí fala assim: ó, vai lá comprar o sorvete... pra gente... – eu tô esprando você lá. Aí vem um homem, chamando a gente, a gente fica nervosa... fica assustada... aí fica com muito medo.

Eu: E na televisão, tem violência?

– Tem.

Eu: Quando?

– Assim... num é sempre, assim... minha mãe até falou com um cara, assim... porque... ela é uma Igreja que, quer receber sua benção, tem de pegar, colocar uma bomba no corpo e explodir... que o homem que manda fazer isso.

Eu: Isso é violência? Isso passa na televisão? E nos desenhos que a gente tava falando, tem violência também?

– Tem.

Eu: Quando?

– A não, num tem não.

Eu: E na novela? Não, fala do desenho primeiro.

- ... porque eles lutam.

Eu: Ah, no desenho eles lutam... e brigar é violência!?

– É.

Eu: E na novela, tem violência?

- ... violência...?

Eu: Você me falou que a Sol estava presa...

– É, porque ela fumava maconha.

Eu: Ah é... e isso é ser violenta? Isso é um problema, né. E tem mais alguma coisa, assim?

- que eu não conheço, não.

4º DIA DE ENTREVISTAS

Entrevista com Vinícius

Eu: Primeiro me fala o seu nome.

– Vinícius.

Eu: Quantos anos você tem?

– 7.

Eu: Você vai na escola?

– Vou.

Eu: Que você faz lá?

– Eu estudo, brinco e...

Eu: Em que série que você tá?

– Primeira.

Eu: E lá na escola, o pessoal é bacana?

– É.

Eu: Sua professora é legal?

– É.

Eu: Como é o nome da sua professora?

– Professora Ana Maria.

Eu: Tem bastante criança na sua sala?

- ... *(faz um sinal de positivo com a cabeça)*

Eu: E ela tem paciência com todo mundo?

– De vez em quando.

Eu: Porque de vez em quando ela não tem paciência?

– É.

Eu: Por quê?

– Porque todo mundo fica bagunçando, aí ela dá umas bronca.

Eu: E aí, que é que você faz quando ela dá bronca?

– Nós fica quietinho e faz a lição.

Eu: Mas precisa tomar bronca pra fazer a lição?!

– É.

Eu: E você tem bastante amigo lá na escola?

– Tenho, um monte.

Eu: E eles, são legais?

- ... *(faz um sinal de positivo com a cabeça)*

Eu: Com quem você brinca, lá?

– Da nossa sala é o Elisson, o Igor, o Jean, o Paulo, o Matheus, o Danilo, o Matheus de novo... é...

Eu: Vocês brincam de quê?

– Nós brinca de futebol, pega-pega, quatro pã, quantro cantos...

Eu: Você assiste televisão?

– Assisto.

Eu: Que você gosta de assistir na televisão?

– Power Rangers Força Animal.

Eu: Mais algum outro desenho?

– Dragon Boll Z e Super Shock.

Eu: E você assiste outra coisa sem ser desenho?

– Eu assito filme da Sessão da Tarde... o que eu gosto mais, que passa, é o da Tainá.

Eu: Nesses dias, quando você chega em casa, que a sua mãe tá em casa, ela assiste novela?

– Ela assiste é... minha irmã assiste Os Laços de Família... a minha mãe assiste Malhação... é... Alma Gêmea... e A Lua me Disse.

Eu: E você assiste junto?

– É porque, eu gosto muito de novela... e também tem América.

Eu: Quem que você mais gosta, das novelas? ... uma pessoa que você gosta, das novelas? ... ou uma que você não gosta, das novelas?

- ... da novela, que eu gosto, é o menino da América, o Juli.

Eu: Por que você gosta dele, que ele faz?

– Ah, porque ele tem muitas aventuras... teve uma hora que ele deu beijo na menina da escola... aí o que não gosto é... da Dona Vilma, da Malhação.

Eu: Por que você não gosta dela?

– Porque ela fica dando bronca na hora que passa a novela... no restaurante dela... e agora ela perdeu a memória e os outros tão tentando fazer ela uma pessoa boa.

Eu: E tá funcionando?

- ... *(faz um sinal de positivo com a cabeça)*

Eu: Ah, legal! Você mora com quem?

– Com a minha irmã que chama Mari, com a minha outra irmã que chama Rose... e a minha mãe que se chama Rosângela... o meu irmão chama Vando, e eu que chamo Vinícius.

Eu: E você é o mais novo, você é o do meio, você é mais velho...?

– Sou o mais novo.

Eu: E eles, são bem mais velhos que você, ou não?

– É: a Mari tem 24 anos; e a Rose tem 17, e o Vando tem 23.

Eu: E você é o mais novinho?

- ... *(faz um sinal de positivo com a cabeça)*

Eu: Você assistiu o desenho com a gente, aqui, né?

- Assisti: Dragon Ball Z.

Eu: Você gostou?

- Gostei.

Eu: Quem você gosta, do Dragon Ball Z?

- Goku e o... Gohan.

Eu: Por que você gosta do Goku?

- Porque o Goku é o homem mais forte do mundo.

Eu: E o Gohan?

- O Gohan, é porque naquela hora que ele se transforma num macaco.

Eu: E quem que você não gosta?

- Do Vegeta e do Trunks?

Eu: Por que você não gosta deles?

- Ah, porque o Vegeta, ele anda sempre nervoso, falando que ia matar o Kakaroto*, que é o Goku... e do Trunks?

(Vegeta sempre chama o Goku de Kakaroto, que é o nome Sayiajin do Goku.)*

Eu: Eu já ouvi falar que esses desenhos são um pouco violêntos, o que você acha?

- É, eu também acho, porque lá tem um monte de luta...

Eu: E o que é ser violênto, pra você?

- Violento é bater nos outros... é assaltar... por isso é tudo violência.

Eu: E nos desenhos tem esse tipo de coisa?

- Tem.

Eu: E na novela, também tem?

- Tem.

Eu: E na escola, tem?

- Não.

Eu: Na escola não?

- Ah, mais os meninos brigam.

Eu: Ah, os meninos brigam...

Eu: E na sua casa?

- Tem.

Eu: Tem? Quem é que briga na sua casa?

- Minhas duas irmãs mais o meu irmão. E o meu irmão briga com a minha mãe.

Eu: E você, o que faz nessas horas?

– Fico quietinho lá no meu canto.

Entrevista com Paulo Henrique

Eu: Fala o seu nome completo, pra mim.

– Paulo Henrique

E: Quantos anos você tem, Paulo?

– 7.

Eu: Você gosta de ver desenho?

– Gosto.

Eu: De que desenho você gosta?

– Sítio do Pica-Pau Amarelo, Bob Esponja e Pica-Pau.

Eu: Você assistiu o dia que eu trouxe o Dragon Ball aqui?

– Sim.

Eu: Você gostou?

– Gostei.

Eu: De que você gostou?

– Da parte que aquele homem virou azul.

Eu: Ah... mas ele era o vilão do filme... ele era o cara mau, e ele ficou azul... tudo bem.

Depois ele acabou morrendo, você viu?

Eu: Você não assiste o Dragon Ball, em outros dias, em casa?

– Assistio.

Eu: E você gosta?

– Gosto... passa todo dia.

Eu: Passa todo dia? Antes de vir?

Eu: Você estuda?

– Não.

Eu: Não? Você não vai pra escola?

– A minha mãe, é... não me botou na escola.

Eu: Precisa entrar pra escola né, já tem sete anos, tá na hora!

Eu: E você fica em casa então?

– Não... eu... na hora que é sábado eu fico com a minha mãe, que a minha mãe não trabalha... sábado e domingo.

Eu: E quando a sua mãe tá trabalhando você fica aonde?

– Com a minha irmã.

Eu: Aonde, aqui?

– Na minha casa.

Eu: Quantos anos tem a sua irmã?

– Onze.

Eu: E vocês ficam fazendo o que em casa?

– Brincando.

Eu: Brincando? E assistindo televisão?

- ...

Eu: Ah... tá certo.

Eu: D ela briga com você?

– Não.

Eu: Pelo jeito sua irmã é boazinha né? E a sua mãe, ela é boazinha?

– Não.

Eu: Ela não? Por que?

- ... ela bate.

Eu: Ela bate em você... quando você faz arte?

– É.

Eu: É? E quando você não faz arte, ela briga com você?

– Não.

Eu: E seu pai?

– O meu pai sumiu!

Eu: Seu pai sumiu? Ah. Tudo bem, o meu também... eu não sei aonde ele foi mais hoje...

Eu: E você mora só você, sua irmã, e sua mãe?

– E o meu irmão.

Eu: Seu irmão é mais velho ou mais novo?

– Mais velho.

Eu: Mais velho que você? E quantos anos ele tem?

- ... não, meu irmão é mais velho.

Eu: Quantos anos ele tem?

– Vixe, aí eu num sei...

Eu: Não sabe não? Menos que sete?

– É... mais alto ainda!

Eu: Ah, mais que você então?

– ... cuida da minha irmã.

Eu: Você acha - tem gente que fala que o desenho ele é um pouco violento, assim... –
você acha que ele é?

- ... *(ele acena com a cabeça que sim)*

Eu: Acha? Por que?

– Porque tem desenho mau.

Eu: Ah, tem os vilões lá...

– É.

Eu: E o que é ser violento, pra você?

- ... as pessoa...

Eu: Não? Pode falar.

- ... é, porque a pessoa... pega a pessoa e mata...

Entrevista com Bruna

Antes de começar a entrevista ela já havia dito que gostava muito do Dragon Ball.

Eu: Pelo jeito, me parece que você gosta bastante do Dragon Ball.

– *(acena positivamente com a cabeça)*

Eu: Foi a primeira vez que você assistiu?

– Sim.

Eu: Você assiste na sua casa?

- Não, porque eu vou pra escola.

Eu: Você assiste sempre o desenho?

- Eu não assisto, porque é da “Xuxa”, e passa primeiro.

Eu: ... e esse horário você está na escola!?

- Não dá pra coisar, às vezes a gente chega um pouco atrasada aqui.

Eu: O que eu queria saber do Dragon Ball... o que você acha, por que os personagens lutam?

(até este momento ela responde às questões sentada, escorando o braço na mesa e com a mão apoiando o queixo, quase na boca, “tímida”)

- porque tem os homens do mal e eles querem salvar o mundo, pra num ter, pra num... assim ó, por exemplo: ... calma aí, eu tô vendo aqui só.

(Inclinando-se na mesa para pegar o estojo da fita do Dragon Ball ela mostra-se mais motivada, sorridente)

(fala gesticulando com as mãos)

- eles lutam porque... os bem lutam contra os mal pra cidade ficar feliz, num é? Eles lutam com os mal pra eles morrer e a cidade ficar feliz.

Eu: Você assiste TV sozinha?

(acena positivamente com a cabeça, sem a mesma empolgação)

- ... passa no comercial, a Xuxa, num é por causa que passa interinho. Passa no comercial que tem o Gohan, o Jackie Chan... hum, como é mesmo o nome?... O Bob Esponja... Power Rangers... e tem outro que eu não sei.

Eu: Que você acha da família do Goku?

- Porque são os fortes.

Eu: O que você acha deles, são legais, não são...?

- É uma família legal.

Eu: Você acha o Goku um bom pai?

- Hã?! *(distráida)*

Eu: Você acha o Goku um bom pai?

- *(sinaliza com a cabeça e diz):* é.

Eu: Tem uma cena em que o Goku está no shopping com a família. Quando ele está com a família dele no shopping, ele é uma pessoa igual às outras pessoas?

- Não.

Eu: Por quê?

- Porque ele tem poder e outros não.

Eu: Você acha que você é igual às outras pessoas?

- *(acena com a cabeça negativamente)*

Eu: Os andróides perseguem o Goku. Por quê?

- O que você disse mesmo?

Eu: Tem a luta dos bons contra os maus. Os maus são os Andróides. Eles querem matar o Goku. Por que eles querem matar o Goku?

- Porque o Goku é muito forte, e tem o poder muito forte.

Eu: Ele é mais forte que os Andróides?

- Há ham!

Eu: Por que o Goku luta com eles?

- Pro mundo ficar feliz.

Eu: Outra coisa: por que o Piccolo e o Vegeta vêm ajudar o Goku?

- O Piccolo, aquele verde?

(pega o estojo da fita do Dragon Ball para identificar os personagens)

Eu: É, eles vão ajudar o Goku, não é? O Piccolo é aquele verde, não é?

- É, aquele cara... aquele de cara verde.

Eu: Vegeta é aquele de cabelo preto?

- É.

Eu: Eu queria saber por que eles vêm ajudar o Goku.

- Porque pra ele não morrer.

Eu: Pro Goku não morrer?

- É, pro Goku não morrer. Porque vão todos contra ele e ele não vai conseguir, né.

Eu: Ah, tá.

- Porque eles também têm poder, os do mau têm poder, olha aqui ó.

(ela pega o estojo da fita e aponta para o personagem e me mostra)

Eu – Ah...!

(ela aponta outro personagem e pergunta)

- É o pai dele?

(esse aqui ó)

Eu: De quem?

- Do Goku?

Eu: Eu não sei.

- É, eu conheço. Por causa que ele falou: Goku, eu vou te ajudar meu filho! ... aí ele tem um filho pequeno.

Eu: Que é, quem?

(pega a caixa pra me mostrar)

- Que é aquele pequenininho lá..

Eu: O Gohan?

- É, aquele pequenininho, o Gohan.

Eu: Então, a gente estava falando, o Piccolo e o Vegeta vêm ajudar ele pra ficar mais forte.

(pega o estojo da fita, aponta outro personagem e diz: "tem esse daqui também")

Eu: Você ajuda seus amiguinhos?

- *(acena positivamente com a cabeça)* ... até a gente... os menino que fica batendo na gente lá na escola, e a gente bate nele. Ele fica todo machucado, ele bate em mim, na Carolzinha, do Caíque, na Kauana, em quase todo mundo do CJ.

Eu: E você ajuda os seus amigos?

- Ajudo.

Eu: Outras pessoas também, você ajuda?

- ajudo. Tem uma mulher lá que... que ela né, ela é pobre, ela mora na rua. Aí, o cachorro dela queria me morder, ela falou: "num deixa". Aí um homem ia bater nela, eu num deixei.

Eu: É mesmo?

- O meu pai não deixou também.

Eu: É legal, tem que ajudar mesmo. (....) E se você fosse o Goku, o que você faria?

- Matava tudo o mau.

Eu: Você acha que tem bastante mal?

- Tem os ladrão né... que tá por aí, que assaltou o carro lá da escola... os ladrão... era 50 ladrão. Aí, as 50 polícia de carro né... deu 50 carro de polícia. Aí depois pegaram eles.

Eu: ... na escola que você estuda?

- Hã ham. E a mulher... e a professora morreu; bateram nela, pegaram o carro dela e foram embora. E a polícia pegou.

Eu: Chato, né. (...) Me diz uma coisa Bruna: por que os personagens apanham primeiro para depois bater?

- Porque um pouco ele fica sem o poder dele, aí depois ele se machuca, aí depois vem o poder, aí ele bate no outro que bateu nele.

Eu: Você sabe o que é Dinkidama? Como funciona o Dinkidama?

- Não.

Eu: Nem do que ela é feita?

- Não.

Entrevista com Micael

Eu: Quantos anos você tem?

- 6 anos.

Eu: Você gosta do Dragon Ball? Assiste sempre?

- Sim

Eu: Você assiste na sua casa? Que canal que passa?

- ...

Eu: Por que os personagens lutam?

- Porque os outros destroem a cidade e eles lutam.

Eu: Eles fazem o que na cidade?

- Porque os do mal querem destruir a cidade, querem o poder do Goku,...o Goku salva a cidade, ai eles vêm e dá uma surra.

Eu: Os Andróides?

- É.

Eu: Você assiste TV sozinho?

- Assistio mais minha irmã.

Eu: O que você acha da família do Goku?

- Legal.

Eu: Você acha o Goku um bom pai?

- É.

Eu: Tem uma cena em que o Goku está com a família dele no shopping. Quando ele está com a família no shopping, ele é igual às outras pessoas?

- Não.

Eu: Você é igual as outras pessoas?

- Não. É diferente, os outros é diferente, tem alguns que nasce igual, tem uns que nasce gêmeos.

Eu: Por que os Andróides perseguem o Goku?

- Por causa que é o poder do Goku,

Eu: Eles querem ter o poder do Goku, é isso?

- É, só pra eles ficar mais forte.

Eu: Por que o Goku luta contra eles?

- Porque eles é do mal.

Eu: O Pícolo e o Vegeta vem ajudar o Goku, por quê?

- Porque o Goku fica perdendo a força e eles vem só pra salvar o Goku.

Eu: São forte o suficiente para ajudar o Goku?

- É.

Eu: Você ajuda seus amigos?

- Ajudo.

Eu: E a sua família e as outras pessoas?

- *(Sim, com a cabeça)*

Eu: O que você faz para ajudar as pessoas?

- Eu preciso dos meus amigos pra bater neles.

Eu: Me conta isso.

- Quando os meninos me bate, todo mundo me bate, eu se brigo sozinho. Eu se bato sozinho.

Eu: Por quê?

- Também todo mundo me bate na escola.....eles só me bate ...eu dou uma surra neles.

Eu: Você bate neles sozinho?

- Sim. *(Sim, com a cabeça)*

Eu: Se você fosse o Goku, o que você faria?

- Eu pegava e salvava a cidade,

Eu: Do quê?

- ... se eles queriam destruir, eu voltava pra bater e não deixava destruir a cidade.

Eu: Por que os personagens do Dragon Ball primeiro apanham e depois eles batem?

- Eles é do mal, eles querem a força do Goku. Depois ele bate...depois o Goku fica nervoso e da uma surra neles.

Eu: Tem que ficar nervoso pra bater neles?

- É.

Eu: O que é Dinkidama?

- Não..

Eu: Você acha que esse desenho é violento?

- Acho..

Eu: Por quê?

- Eu não gosto muito de desenho de violência, isso não é pra criança, é pra adulto, criança não pode fazer isso ainda, só quando crescer..

Eu: Por que, então, a criançada gosta tanto do desenho?

- Isso eu não sei

Eu: E na escola, você gosta da escola?

- Gosto.

Eu: Por quê?

- Porque lá estuda, e quando crescer vai pra outra escola, agente vamos pro serviço, depois a gente trabalha de outra coisa. Se não estudar fica burro.

Eu: Você acha que há violência na escola e na rua?

- Não.

Eu: Como é sua relação com a professora?

- Ela se sente mal porque todo mundo grita e ela não agüenta.

Eu: Ela fica brava?

- Não, ela fica doente.

Eu: Você se dá bem com a professora?

- Sim.

Eu: Você se considera um bom aluno?

- Sim.

Eu: Os professores da escola são muito bravos, muito mandão?

Sim.

Eu: E na sua casa, seus pais?

(faz sinal negativo)

- Eles também brigam comigo e com minha irmã.

Eu: Me conta da sua família..

- Moro eu, minha mãe e minha irmã.

Eu: E seu pai?

- Mora meu pai mais um amigo dele.

Eu: Como é sua relação com seu pai, vocês se dão bem?

- Sim.

Eu: Qual é a sua preferência na televisão?

- Do desenho do Goku, Dragon Ball.

Eu: Por quê?

- Porque eu gosto de assistir isso.

Eu: Você acha que tem muita violência na TV?

- Não.

Eu: O que você não gosta?

- Do desenho do Scooby-Doo.

Eu: Por quê?

- É muito chato...

Eu: Por que você acha o desenho chato?

- Porque só tem os cachorro,... dois cachorros.

Eu: Falta alguma coisa no desenho, o que você mudaria?

- Eu queria que eles brincassem de pega-pega.

Eu: Você tem amigos?

- Tenho seis amigos.

Eu: Eles são legais? Vocês brincam?

-Sim.

Eu: De quê?

- Pega-pega.

Eu: O que você quer ser quando crescer?

- Médico.

Eu: Por quê?

- Pra ganhar dinheiro.