

## ALGO ENTRA PELA SUA TELEVISÃO



Muitas crianças pequenas em muitas escolas infantis do país representam normalmente as fantasias das séries televisivas (ou de vídeo) mais populares de hoje. Não é nada raro ouvir um menino de quatro anos gritar desde a outra ponta do pátio a outro companheiro, “ Me dê seu caramelo”, correr a toda velocidade pelo pátio, agarrar o outro e tirar-lhe o que é dele. Quando lhe questionamos sobre essa conduta agressiva, o menino nos olha com cara inocente e diz:

***“\_Mas, professor, sou o He-Man, sou o Senhor do Universo.”***

### Conduta agressiva

A conduta violenta e agressiva das crianças é algo normal, aceito e inclusive animado por muitos pais, mães e educadores/as. Sem embargo, a sociedade em geral sempre se mostra surpreendida pelos resultados da alienação e crimes juvenis. Existem muitas causas para esta conduta, mas um elo comum é que esta conduta é aceitável por grande parte da sociedade. A conduta violenta não somente é aceita, como ainda é ativamente animada.

Vejo diariamente esta conduta no trabalho que realizo como professor pré-escolar com crianças dentre três a seis anos. Estou seguro de que o fomento da conduta agressiva e violenta terá efeitos a médio prazo em nossa sociedade. O que esses meninos/as observam e representam eles/as mesmos depois em jogo, terá um efeito enorme sobre suas vidas como adultos e o que pensam sobre a realidade. As principais influências sobre as crianças pequenas incluem as pessoas (especialmente adultas) que os rodeiam e as atividades em que se vinculam.

Muitas crianças dedicam seu tempo a jogo e jogos de fantasia de muitas das séries televisivas que vem de casa.

He-Man/Masters do Universo, Transformables, Voltron, Gobots, Super-Herois, Os ossos amorosos, a Equipe, Pokémon, etc, são as séries televisivas favoritas.

Esses programas criam uma rede de produtos comercializados com cada aventura. Existem camisetas, cintos, livros para

colorir e bonecos. Incluindo cadeias de comida rápida como Pizza Hut e Burger King incluem esses personagens na comida para as crianças levar para casa. Os meninos/as, por si mesmo não sabem que são um Grande Negócio!

## A militarização dos jogos

Embora seja difícil fazer uma boa análise histórica da militarização dos jogos, pode se fazer facilmente a dos últimos anos. Com a aparição da televisão houve um aumento enorme na popularidade e influência da indústria de jogos. Se a isto nós adicionarmos a dependência televisiva de nosso país com respeito aos EUA teremos completo esse cenário.

GI Joe existe desde a Guerra do Vietnam, e naquele momento chegou a desaparecer do mercado. Mas agora GI Joe não somente voltou, como veio melhor equipado para os anos 90. Ele vem, cruzando o oceano Atlântico com seu tanque, veículo de ataque, artilharia laser, sistema de mísseis e canhões. De qualquer modo, GI Joe não é grande coisa em comparação a seus competidores de hoje.

## GI Joe: " Um herói americano"

O conjunto de jogos GI JOE se manteve nos EUA entre os três jogos mais vendidos durante 11 meses de 1986. Continuaram entre os dez primeiros em 1987. Os jogos GI JOE incluem:

Uns cinquenta bonecos da força de ação de Joe e do inimigo Cobra, vestidos e acessórios de campanha, veículos militares, lança-mísseis estratégicos de longo alcance, tanques com artilharia, navios de reconhecimento e ataque submarinos e aéreas, helicópteros com arsenais completos de bombas, caças supersônicos com material para bombardeio, porta-aviões e algumas armas e veículos a mais.

GI Joe se acompanha com séries de desenhos donde se contabilizam 84 atos de violência por hora. Também existem cômicos, revistas, carteiras, camisetas... 30 empresas a serviço de GI Joe.

Cada episódio da série de desenhos animados começa com um "Yo, Joe", quando a equipe de elite de Joes luta com o inimigo Cobra. A

violência abunda, com bombas, pistolas, lutas, mas nenhum dos de Joe morre: se reparam para sobreviver a cada novo ataque de Cobra. O comandante Cobras é o inimigo sem rosto de Joe, entre seus aliados está o Barão que tem um forte acento russo, o outro usa um remendo no olho. A maior parte dos outros inimigos tem acentos estrangeiros, são torpes ou de alguma forma inumanos.

He-Man foi a série de vídeo e o jogo mais popular durante o ano passado entre meninos com os que trabalho. Os meninos fazem sua provisão durante o fim de semana e convertem estas séries no tema de comentário obrigatório das segundas-feiras. A companhia de jogos, Mattel, desenhou a série trazendo sua última linha de "jogos de ação".

Contrataram um psicólogo de Standford para adicionar elementos pró-sociais e caracterizar a sua extremadamente violenta linha argumental. He-Man, um herói alto, musculoso, loiro e atraente, sai ao final dos capitulos comentando aos meninos/as diferentes temas sociais como a contaminação ambiental. O último companheiro de He-Man é She-Ra. **Esta série contém 59 atos de violência por hora com 33 tentativas de assassinato.**

### Estrelas do jogo

Não temos de momento dados da realidade espanhola. A Coalizão Nacional sobre Violência televisiva dos EUA calcula que as vendas de jogos bélicos se incrementaram em uns 350% nos últimos anos com vendas de 842 milhões de \$. Em 1985 constituíam em 40% das vendas totais de jogos. Somente em 1984 venderam 214 milhões de "jogos de ação". Dos seis jogos mais vendidos nos EUA, cinco são considerados jogos bélicos. Segundo o gerente de compras de uma cadeia de lojas de jogos: " este é um caso típico em que os fabricantes criam o mercado. A chave para este êxito é o colossal apoio promocional que estão recebendo, incluindo as séries e os especiais televisivos, assim como em torno da publicidade."

Minha escola tem uma política ativa de oposição às armas, inclusive as de jogos. Trabalhamos intensamente para promover uma zona livre de violência e de guerra. Mas isso é muito difícil.

Todo o mundo de muitas crianças gira em redor do que vem da televisão. Os vestidos que vestem, a comida que comem e os jogos que jogam se enraízam no que vêem primeiro na TV e depois na escola.

Os meninos/as levam sempre consigo as figurinhas em seus bolsinhos e jogam com eles em baixo do escorregador ou em um lugar tranquilo aonde não possam ser vistos. Inclusive jogos criativos e construtivos como os blocos de construção Lego se convertem em pistolas, lasere e transformáveis. Os meninos que não tem televisão em casa não podem evitar ser influenciados e afetados pelos meninos que as tem. Vejam os programa ou não, eles conhecem os personagens e os argumentos das séries. Falam delas e jogam –nas como jogo central.

### Efeitos estudados

Os efeitos sobre as crianças parecem óbvios para qualquer que dedique um pouco de tempo para estar com elas. A classe e o pátio se convertem em uma zona de guerra de fantasia. O doutor Thomas Radecki, presidente da CNVT ( Coalizão Nacional Contra a Violência Televisiva) disse: “ Os estudos das séries e jogos violentos mostram que esses materiais provocam que as crianças peguem e agridam a outros meninos/as. Se detectou um aumento de egoísmo, a ansiedade e as agressões animais. A capacidade de compartilhar e o rendimento escolar diminuem. Gasto grande parte de minha jornada separando os meninos das lutas surgidas em jogos de fantasia que acabam em dano fisico.

Outros estudos chegaram a resultados similares, o Dr Arnold Godstein da Universidade de Siracusa afirma que :”... jogar com jogos bélicos legitima a conduta violenta e a faz aceitável. Os meninos/as perdem a sensibilidade ante os perigos e dolorosas consequências da conduta violenta. Provavelmente somente um pequeno número de crianças se verão imersos na violência dura, mas um grande número perderá a sensibilidade e interiorizará a conduta daninha.” Mas o perigo maior é o assinalado pelo Dr. Charles Turner; da Universidade de Utah, que encontrou que: “jogar com jogos violentos servem como um meio para ensaiar a conduta violenta vista na televisão. Aumenta a possibilidade de que os efeitos das séries cheguem ao pátio de jogo na vida cotidiana.”

O perigo já está sucedendo, com as terríveis notícias de incremento da violência e crimes juvenis. O jogo de rol de fantasia “Masmorras e Dragões”, por exemplo, tem relação nos EUA com 45 mortes e suicídios. Em um caso no ano de 85, dois adolescentes foram detidos por fazerem venenos e bombas e armazenar, como assassinar um companheiro durante a comida seguindo o estilo de “Masmorras e Dragões”.

Em outro caso, um garoto de doze anos disparou contra seu irmão de dezesseis e posteriormente se suicidou com uma pistola calibre 22, depois de uma discussão sobre coisas do jogo Masmorras e Dragões.

## Video violência

Esses incidentes estão em aumento entre os adolescentes. As séries e os jogos violentos com que jogavam pequenos, são complementados agora com os jogos de vídeo. Embora haja muitos programas de software interessantes e criativos, os temas de guerras nucleares e convencionais seguem sendo populares e controvertidos. Atari, um dos maiores fabricantes de jogos de vídeo, recebeu o encargo da Marinha norte-americana para que adaptasse seu jogo " Battiezone" para o entretenimento dos artilheiros dos tanques M-2. Outro jogo de Atari se chama "Missile Command". O jogo simula um ataque de mísseis estratégicos sobre seis cidades situadas no sul em uma colorida tela. Segundo avança o ataque, as Forças marciais do jogador utilizam os ABMs para defender-se dos mísseis inimigos. No final do jogo aparece um "cogumelo" nuclear alaranjado com a palavra: " Fim". A revista Sanity, publicada pela CND(Campanha pelo desarme nuclear) na Grã Bretanha examinou vários jogos de vídeo relacionados com os cenários de guerra nuclear. " Raid over Moscow" pertence à US Gold Company e é popular na Grã Bretanha. Trata de um ataque nuclear sobre a União Soviética. Outro jogo se intitula "Theater Europe". Sanity assinala: "com respeito ao procedimento para "tornar-se nuclear" o jogador tecla um número de Coventry e o código da direita e soa a canção de John Lenon: " Dê uma oportunidade à Paz". Havendo dado à "paz" uns trinta segundos, o jogador está disposto a apagar maior parte da Europa Central". Todavia existe outro jogo, chamado "Peace Women", que apresenta soldados montados em uma moto, perseguindo por toda a tela as mulheres do acampamento pacifista de Greenham Common.

Esses jogos recebem o apoio de muitos pais/mães e educadores/as. Como comentário anedótico estão as declarações do ex-presidente Reagan. " há pouco aprendi algo muito interessante sobre os jogos de vídeo. Muitos meninos/as desenvolveram uma incrível coordenação na mão e no olho jogando com esses jogos. A Força Aérea crê que esses meninos serão destacados artilheiros que deveriam voar em nossos Caças."

## Alternativas

A Televisão pode influenciar a visão de nossas crianças. Existem programas, embora poucos, com níveis baixos de violência e que apresentam melhores meios para a resolução de conflitos. Existem vídeos não violentos que aqueles que tem computador podem conseguir. É muito importante compartilhar essas idéias com outros pais e mães, amigos/as e preocupados.

Os professores/as deveriam ter informações de seu desacordo com a presença de jogos bélicos e todo apoio a um espaço livre de violência e de armas para os meninos/as. Os meninos/as necessitam compreender seus sentimentos sobre esse tema e também eles /as deveriam ser escutados e respeitados. E uma última coisa, os adultos devem servir como modelos anti-militaristas e não violentos para os meninos/as. Tudo isto fará que os meninos/as explorem alternativas ao entorno militarista com que se encontram no dia a dia.

Fonte: Craig Simpson. He-Man, Voltron Transformables y Gobots. Publicado en la revista «The Nonviolent Activist».  
<http://www.pangea.org/org/sedupaz/>