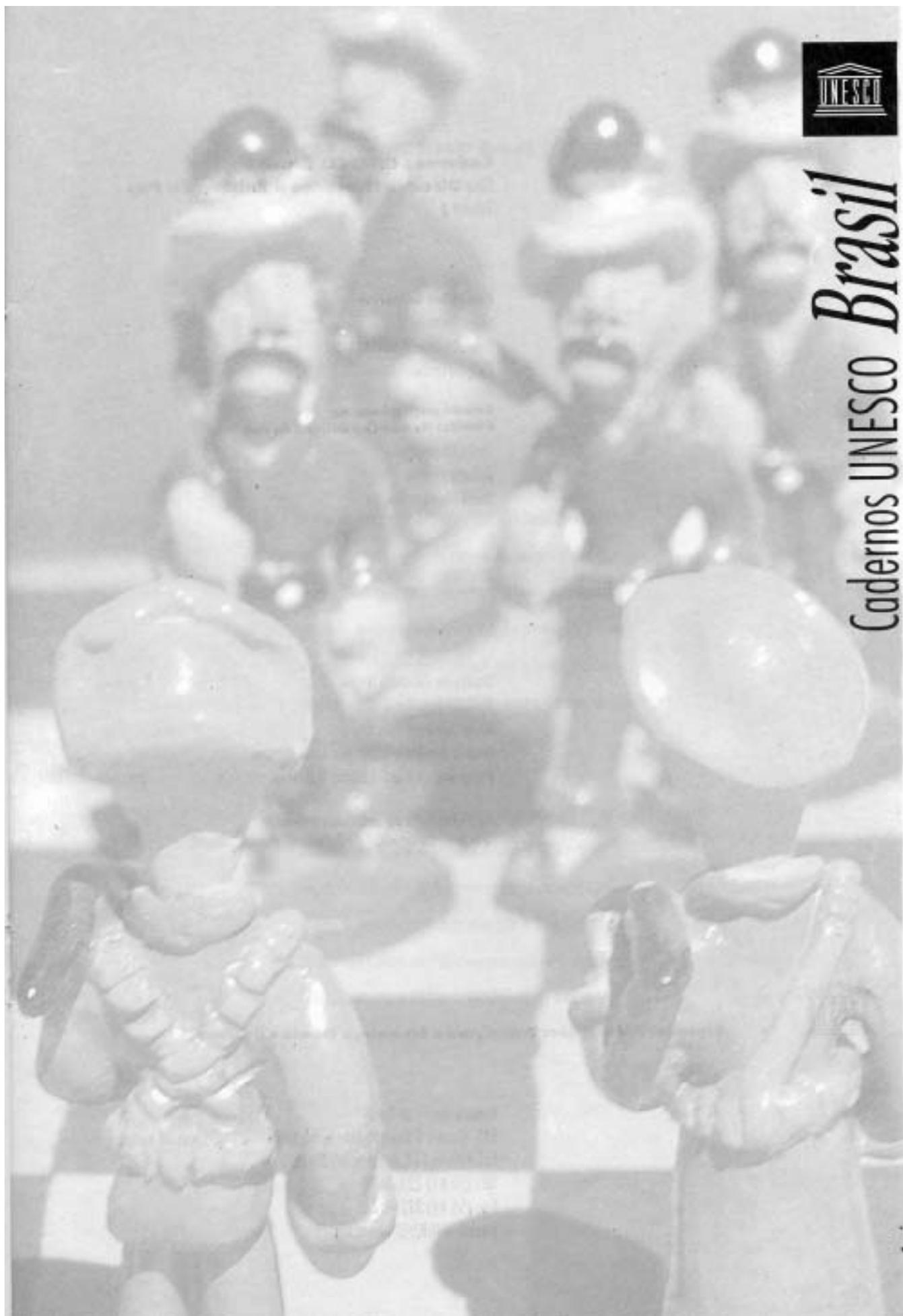




Cadernos UNESCO *Brasil*



Groebel, Jo.

Percepção dos jovens sobre a violência nos meios de comunicação/ Jo Groebel. – Brasília : Unesco, c1998.

36p. ; 17x24 cm. – (Cadernos Unesco Brasil. Série Direitos Humanos e Cultura da Paz; v. 1)

I. Título

CDU 316.774:654.1

Ficha catalográfica elaborada pelo IBICT

Reprodução permitida desde que citada a fonte

1ª edição – 1998 – Copyright UNESCO

BR/1998/PI/H/1

Cadernos UNESCO Brasil

Série **Direitos Humanos e Cultura da Paz**

Volume 1

Conselho Editorial

Jorge Werthein

Maria Dulce de Almeida Borges

Célio da Cunha

**Comitê para a Área de
Direitos Humanos e Cultura da Paz**

Carlos Alberto Vieira

Roberta Martins

Maria Filomena Gregori

Tradução Elizabeth Duarte

Revisão Ana Maria Viana Freire

Apoio Técnico Vera Ros

Projeto Gráfico e Capa Ana Lúcia Pompeu

Fotografia de Capa Iracema Milheiros

Peça em argila de autor desconhecido.

Arte popular original do Estado de Alagoas, Brasil.



Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

Representação no Brasil

SAS, Quadra 5, Bloco H, lote 6, Ed. CNPq/IBICT/UNESCO, 9º andar.

CEP 70070-914, Brasília, DF, Brasil.

Tel.: (55 61) 2106 3500

Fax: (55 61) 322-4261

E-mail: grupoeditorial@unesco.org.br

Cadernos UNESCO Brasil

A criação da coleção Cadernos UNESCO Brasil tem o objetivo de colocar à disposição de estudiosos, pesquisadores e responsáveis pela formulação e implementação de políticas públicas, pesquisas, reflexões e estudos produzidos no país e no exterior, que possam contribuir para o fortalecimento e aperfeiçoamento das ações voltadas para o desenvolvimento integral.

O texto que ora se publica é uma versão resumida de uma importante pesquisa internacional sobre a violência nos meios de comunicação de massa tal como percebida pelos jovens. A presente publicação inaugura a série Direitos Humanos e Cultura da Paz, tema que vem merecendo, da UNESCO, destaque prioritário no conjunto de suas ações.

Conselho Editorial

Edições UNESCO Brasil

PERCEPÇÃO DOS JOVENS SOBRE A VIOLÊNCIA NOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSA

Versão Resumida

Dr. Prof. Jo Groebel
Universidade de Utrecht, Holanda.

Projeto conjunto de pesquisa realizado sob a responsabilidade da UNESCO (Setor de Comunicação, Informação e Informática), a Organização Mundial de Escotismo e a Universidade de Utrecht.

Este relatório apresenta os resultados do estudo global sobre violência nos meios de comunicação de massa, realizado pela UNESCO entre 1996 e 1997, como parte de um projeto de pesquisa levado a efeito em parceria com a Organização Mundial de Escotismo e a Universidade de Utrecht¹, sob a supervisão do Professor Dr. Jo Groebel. Trata-se do mais amplo estudo intercultural já realizado a respeito da influência exercida sobre as crianças, pela violência disseminada nos meios de comunicação de massa. A pesquisa contou com a participação de mais de 5.000 estudantes oriundos de 23 países de todas as regiões do mundo.

O estudo também se destaca por vários outros aspectos. Pela primeira vez, regiões abaladas por crises internacionais, assim como zonas de guerra e áreas com alta incidência de criminalidade foram incluídas na amostra da pesquisa. Diversos países que já atingiram níveis avançados de desenvolvimento social e tecnológico nunca haviam antes participado de um estudo empírico de ciências sociais sobre a atuação da mídia.

A metodologia aplicada também foi inovadora, na medida em que todas as crianças participantes, de 12 anos ou mais, responderam exatamente ao mesmo questionário de 60 itens padronizados, traduzidos em diferentes idiomas como japonês, inglês, russo, francês, árabe etc. O conteúdo dos questionários não foi culturalmente direcionado, tendo em vista que esse fato tornaria impossível uma comparação direta dos dados. As crianças relataram o seu comportamento diante da mídia, seus hábitos, preferências e meio social em que vivem. Até janeiro de 1998, aproximadamente 350.000 dados individuais tinham sido coletados e processados no âmbito da pesquisa.

Foram os seguintes os países que fizeram parte do núcleo central do estudo em referência: Angola, Argentina, Armênia, Brasil, Canadá, Costa Rica, Croácia, Egito, Fiji, Alemanha, Índia, Japão, Maurício, Países Baixos, Peru, Filipinas, Qatar, África do Sul, Espanha, Tajaquistão, Togo, Trinidad e Tobago e Ucrânia. Esses países representam amplo espectro de desenvolvimento humano e tecnológico e culturas relevantes no âmbito mundial, refletindo, assim, a gama representativa de países incluídos no Relatório do PNUD sobre Desenvolvimento Humano, datado de 1997. Em etapa seguinte, outros países como Estados Unidos, Rússia, Finlândia, Polônia etc. serão acrescentados ao programa de pesquisa.

Em cada país, os dados foram coletados nas áreas metropolitanas e rurais, em ambientes onde se verificam altos e baixos índices de violência social, com meninos e meninas, e em diferentes tipos de escolas. Os únicos grupos de crianças não abrangidos

¹ World Organization of the Scout Movement e Utrecht University.

pelo estudo foram aqueles que não freqüentam qualquer tipo de escola ou vivem em áreas extremamente remotas. Por outro lado, foram incluídas crianças que já viveram em campos de refugiados. A logística e a distribuição dos questionários entre a média das crianças participantes foi organizada pelos membros do Movimento Escoteiro, tendo sido a supervisão científica e a análise dos dados conduzida pela Universidade de Utrecht.

Foram abordadas cinco questões básicas:

- Que papel desempenha a mídia e, em particular, a televisão, nas vidas de crianças, em nível mundial?
- Por que as crianças ficam fascinadas com a violência na mídia?
- Qual é a relação entre a violência na mídia e o comportamento agressivo entre as crianças?
- Existem diferenças culturais e de gênero no impacto exercido pela mídia sobre a agressividade?
- De que forma os ambientes violentos (guerra/criminalidade), por um lado, e o nível de desenvolvimento tecnológico, por outro, influenciam a forma como é encarado o conteúdo de agressividade da mídia?

Os resultados demonstram o seguinte:

Um total de 93% das crianças incluídas nesse estudo têm acesso a um aparelho de televisão. A abrangência corresponde a 99% no Hemisfério Norte e 83% na África, permanecendo nesse intervalo as cifras da Ásia e da América Latina. Nas áreas onde foram feitos os levantamentos, a tela de TV já se tornou um meio de comunicação universal. Para as crianças em idade escolar ela é a força mais poderosa de transmissão de informação e divertimento. Nem mesmo o rádio e os livros têm o mesmo espectro de distribuição global.

As crianças do mundo inteiro passam, em média, três horas diárias em frente à tela de televisão, sendo ainda mais amplo o espectro de padrões comportamentais do

telespectador, se o considerarmos no âmbito individual. Essas crianças passam pelo menos 50% mais tempo ligadas a esse meio de comunicação do que em qualquer outra atividade não-escolar, incluindo a elaboração de deveres de casa, convívio com a família ou amigos, ou leitura.

Dessa forma, a televisão tornou-se fator primordial de socialização e domina a vida de crianças nas regiões urbanas e nos áreas rurais eletrificadas em todo o mundo.

Os meninos são, em particular, fascinados pelos heróis agressivos disseminados pela mídia. Alguns deles, como "O Exterminador", de Arnold Schwarzenegger, tornaram-se ídolos conhecidos por 88% das crianças em todo o mundo. Um total de 51% das crianças oriundas de ambientes altamente violentos (guerra/criminalidade) gostariam de ser como ele, em comparação a 37% das crianças oriundas de vizinhanças onde é baixo o índice de violência. Torna-se claro que as crianças necessitam e utilizam os heróis da mídia como modelos que os auxiliam a lidar com situações difíceis, sendo esse fato inteiramente válido para todas as regiões do mundo.

Existe número considerável de crianças que vivem, permanentemente, em estado emocional abalado. Aproximadamente metade das crianças entrevistadas relata que se encontra ansiosa durante a maior parte do tempo, ou com muita frequência; 9% delas tiveram que fugir de sua casa pelo menos uma vez em suas vidas; e 47% relatam que gostariam de viver em outro país. Nas áreas altamente violentas, 16% das crianças relatam que a maior parte das pessoas que vivem em sua vizinhança morrem assassinadas. Nesses casos, 7,5% das crianças já usaram, elas mesmas, uma arma de fogo contra alguém.

Nessa situação, os heróis da mídia são utilizados pelas crianças como escapismo e compensação por seus problemas. Para os meninos, trata-se de modelos essencialmente agressivos (30% nomeiam um herói de ação), para meninas, estrelas *pops* e músicos. Há diferenças regionais em relação aos heróis favoritos. Na Ásia encontra-se o índice mais alto de admiração por heróis de ação (34%) e na África o mais baixo (18%). Na Europa e Américas o índice situa-se em faixa intermediária (25% cada).

As visões de mundo das crianças são obviamente influenciadas pelas experiências reais tanto quanto pelos meios de comunicação. Quase um terço do grupo que vive em ambientes agressivos acredita que a maioria das pessoas no mundo são más, enquanto pensa assim um quinto das crianças inseridas em ambientes de baixos índices de agressividade. Número considerável de crianças de ambos os grupos revelam haver forte superposição quanto à sua percepção da realidade e o que vêem na tela (cerca de 44%).

Muitas crianças estão cercadas por um ambiente no qual tanto as experiências da vida "real" quanto o que é disseminado pela mídia sustentam a visão de que a violência é natural.

O impacto da violência na mídia pode ser basicamente explicado pelo fato de ser o comportamento agressivo recompensado. Um total de 47% das crianças que preferem os conteúdos agressivos da mídia também gostariam de se ver envolvidas em situações de risco (em comparação com 19% que preferem outro tipo de transmissão na mídia).

Isso se aplica novamente a meninos, em particular. Nas nações com alto nível de desenvolvimento tecnológico, reafirma-se a tendência de busca por situações de risco. O amplo espectro dos diferentes meios de comunicação audiovisual disponíveis aumenta o desejo de satisfazer permanentemente as necessidades de estímulo psicológico, que são disparadas por intermédio dos conteúdos agressivos da mídia.

De modo geral, pode-se concluir:

- A violência na mídia é universal e essencialmente apresentada num contexto compensador.
- Dependendo das características da personalidade das crianças e de suas experiências no dia-a-dia, a violência na mídia satisfaz necessidades diversas: ela "compensa" as frustrações e as carências em áreas problemáticas, enquanto oferece "emoções" para as crianças que vivem em ambientes menos problemáticos. Para os meninos, ela cria um quadro de referência em relação aos "modelos atraentes de papéis".
- Existem muitas diferenças culturais e, no entanto, os modelos básicos das implicações da violência na mídia são semelhantes em todas as partes do mundo.
- Os filmes, individualmente, não se constituem o problema. No entanto, o alcance e a onipresença da violência nos meios de comunicação de massa (com média de cinco e dez ações agressivas por hora na programação de TV em muitos países) contribui para o desenvolvimento de uma cultura agressiva global.

- A "normalidade" e o "caráter de recompensa" da agressividade são mais sistematicamente incentivados do que as formas não-agressivas de lidar com a vida. Conseqüentemente, o risco da violência na mídia prevalece em nível global

O que pode ser feito em tal situação?

A violência tem sido sempre um elemento da ficção e do noticiário, não podendo ser excluída de qualquer cobertura da mídia. No entanto, o seu alcance, limite e caráter compensatório é que constituem o problema. Portanto, três estratégias importantes devem ser consideradas, em nível internacional:

- Debate público e conversações "em comum" entre CINCO Ps: Políticos, Produtores, Pedagogos, Pais, e os futuros *Prosumers* (consumidores ativos).
- Desenvolvimento de códigos de conduta e autocontrole entre os profissionais da mídia.
- Estabelecimento de processo de educação sobre a mídia, para criar usuários competentes e com capacidade de crítica em relação aos meios de comunicação.

Com a existência de sistemas de comunicação como a Internet, a mídia tende a ser cada vez mais onipresente, universal e global, embora corra "riscos", conforme ficou demonstrado por esse estudo. Mas ela também oferece muitas novas possibilidades sociais. Como consequência, o novo ambiente digital demanda igual atenção, como a cultura e a educação, no mundo tradicional.

1. O Problema

Crianças e adolescentes estão sempre interessados em provocações, envolvendo-se, freqüentemente, com histórias violentas e contos de fadas. Com o advento dos meios de comunicação de massa, a televisão em particular, o volume do conteúdo de agressividade consumido diariamente por grupos nessa faixa etária aumentou de forma dramática. Na medida em que a violência real vem concomitantemente crescendo, especialmente entre a

juventude, parece plausível estabelecer uma correlação entre a violência na mídia e o comportamento agressivo. Com os recursos mais recentes desenvolvidos pelos meios de comunicação, como o surgimento de videocassetes, jogos de computador e a Internet, pode-se verificar crescente aumento na quantidade de imagens violentas exibidas, que atraem, naturalmente, muito a atenção. Os vídeos apresentam cenas realistas de torturas, ou mesmo assassinatos reais; os jogos de computadores permitem ao usuário estimular, de forma ativa, a mutilação de "inimigos"; e a Internet – não obstante a possibilidade de sua utilização de forma positiva para a sociedade – torna-se uma plataforma para a pornografia infantil, o culto da violência e orientações terroristas. No entanto, mesmo em vista desses fenômenos, é essencial compreender que as causas primárias do comportamento agressivo serão ainda encontradas no interior do ambiente familiar, nos grupos de amizade e, em particular, nas condições socioeconômicas em que as crianças são criadas (Groebel & Hinde, 1991).

Os meios de comunicação de massa desempenham papel fundamental no desenvolvimento de orientações culturais, visões do mundo e crenças, assim como na disseminação global de valores e imagens (freqüentemente estereotipadas). Eles não apenas espelham as tendências culturais, mas podem também canalizá-las, sendo ainda, eles mesmos, parte integrante e essencial da sociedade. Em certas ocasiões, constituem-se meios diretos de estímulo da violência entre grupos e de propaganda de guerra. De modo geral, é importante identificar a contribuição por eles dada à propagação da violência, considerando-se as possibilidades de sua prevenção. Milhares de estudos têm demonstrado o risco da violência exibida na mídia como fator de estímulo da agressão. Até o momento, no entanto, nenhum estudo tratou do problema em escala global. Em vista dessa situação, a UNESCO decidiu dar início a um projeto para analisar a importância da questão em nível internacional, identificando, particularmente, as possíveis diferenças culturais, assim como a influência de diversas experiências de agressividade na vida real (guerra e crimes) e os diversos meios de comunicação disponíveis para as crianças. Com essa finalidade, foi elaborado e aplicado um questionário intercultural. Cerca de 5.000 meninos e meninas de 12 anos de idade, oriundos de 23 países em todo o mundo, participaram do projeto. Isso significa ser este o maior estudo desse tipo já levado a efeito no que se refere à quantidade de temas e de países incluídos, tendo sido também a primeira vez em que uma pesquisa dessa natureza foi levada a efeito em, pelo menos, metade dos países envolvidos.

A Organização Mundial de Escotismo aceitou a responsabilidade total pelo trabalho de campo da pesquisa, incluindo a organização da logística internacional, treinamento de pessoal responsável, distribuição do questionário e procedimentos relativos à coleta de dados. A supervisão científica, a tabulação dos dados e a sistematização dos

resultados, assim como a sua integração de forma harmônica, foi feita pelo Professor Dr. Jo Groebel, da Universidade de Utrecht. Os dados estatísticos foram fornecidos por Willem van Leerdam, de Tangram. A Universidade de Utrecht ofereceu apoio financeiro por meio do seu fundo de incentivos. Jean Cassaigneau e Mateo Jover, da Agência Mundial de Escotismo, supervisionaram a maior parte da logística e contribuíram no que se refere à metodologia. Agradecemos a todos os colaboradores e àqueles que apoiaram, em nível nacional, o estudo, particularmente às Organizações Nacionais de Escoteiros envolvidas, seus membros e lideranças, professores e pais e, com igual importância, aos milhares de estudantes que participaram do projeto em todas as partes do mundo.

2. A Mídia

Com o advento dos meios técnicos de automatização e, mais recentemente, da digitalização, qualquer conteúdo transmitido pela mídia torna-se potencialmente global. Não apenas as notícias individualmente alcançam quase todas as partes do mundo, mas também o entretenimento de massas torna-se um empreendimento internacional. Os filmes americanos ou sobre índios, por exemplo, podem ser assistidos em quase todas as regiões do mundo. Muito do que é apresentado nesses filmes contém violência. Tanto na arte literária de alto nível como na cultura popular, a violência tem sido sempre um tema relevante na comunicação humana. Seja em Gilgamesh, um drama Shakespeareano, em Shuihu Zhuan, de Luo Guanzhong, em Ran, de Kurosawa, nas histórias de Wole Soyinka, ou em séries comuns de tramas de espionagem, o homem parece sempre estar fascinado pela agressão. Essa fascinação não significa, necessariamente, que a existência de um comportamento destrutivo seja inato. Chama a atenção, no entanto, por ser um dos fenômenos da vida humana que não podem ser prontamente explicados, exigindo ainda uma reflexão sobre a forma de tratá-lo, caso venha a ocorrer. Quase todos os estudos realizados no mundo demonstram que os homens são muito mais atraídos pela violência do que as mulheres. Pode-se admitir que, no âmbito de um conjunto de predisposições biológicas e socializações do papel de gênero, os homens experimentam, com mais frequência, a agressividade vinculada à recompensa. Ela se adequa ao papel masculino na sociedade, mas pode ter, em algum momento, servido também à motivação da busca de aventura, quando explorando um novo território ou protegendo a família e o grupo. Sem contar com algum tipo de mecanismo de recompensa interior (busca fisiológica de sensações emocionantes) ou exterior (*status* e acasalamento), o homem teria provavelmente fugido, deixando seus familiares desprotegidos. Porém, paralelamente à agressão "funcional", a espécie humana desenvolveu uma forma de agressão "destrutiva",

representada por assassinatos em massa, tortura hedonística e humilhações, que não pode ser explicada em termos de sobrevivência. São esses os tipos de agressão distribuídos e exibidos, em larga escala, pela mídia.

Os próprios meios de comunicação de massa diferem quanto ao seu impacto. A mídia audiovisual, em particular, é mais realista na sua representação da violência do que os livros e jornais; ela dá menos liberdade para as imagens individuais que os espectadores associam aos enredos. À medida que a mídia se torna cada vez mais perfeita, com a introdução da terceira dimensão (realidade virtual) e a interatividade (jogos de computadores e multimídia), além de serem sempre acessíveis e universais (vídeo e Internet), a representação da violência "incorpora-se", de forma crescente, à realidade.

Outra distinção fundamental refere-se à representação da violência no âmbito de um "contexto-rico" e de um "contexto-livre". Os romances ou filmes sofisticados normalmente oferecem um enredo que gira em torno da violência, seus antecedentes e suas conseqüências. No entanto, a violência como puro produto do entretenimento carece freqüentemente de qualquer inserção em um contexto que ultrapasse a imagem clichê de bom e mau. A última diferença entre as formas individuais da mídia diz respeito à distribuição. Uma peça de teatro ou um romance são quase sempre eventos singulares, enquanto os modernos meios de comunicação de massa criam um tipo de onipresença, tanto em relação ao tempo como ao espaço.

Mesmo nesse caso, há que ser feita uma distinção entre as formas problemáticas e não-problemáticas de violência na mídia. Um noticiário ou um documentário de TV, que apresente a crueldade da guerra e o sofrimento de suas vítimas numa visão sem voyeurismo fazem parte de uma análise objetiva ou podem até servir para a redução do conflito. Campanhas de ódio, por outro lado, ou a glorificação da violência acentuam as características de "recompensa" da agressão extrema. De maneira geral, pode-se distinguir superficialmente três diferentes formas de conteúdo da mídia: puramente investigatório (tipicamente notícia), dirigido para a transmissão de uma mensagem (campanhas, anúncios publicitários) e entretenimento (filmes, *shows*). Em relação a qualquer uma delas, podem ser distinguidas formas problemáticas e não-problemáticas de comunicação:

Forma: Investigação

Mensagem

Entretenimento

Problemática: Voyeurismo

Censura

Propaganda artificial e perversa

Violência recompensada

Não-problemática:

Jornalismo clássico

Campanhas antiviolaência

Estórias de impacto emocional

Embora tais critérios não possam ser sempre facilmente determinados, existem exemplos claros para cada uma das diferentes formas: a realidade na TV ou a atuação dos "paparazzi" podem ter relação com a verdade, mas, em sua forma extrema, também influenciam essa mesma verdade por intermédio de seu próprio comportamento, como se pode verificar pela discussão em torno da morte da Princesa Diana. Por meio dos padrões de comunicação informais da Internet, boatos também se tornaram parte de reportagens "sérias", como foi demonstrado quando da discussão em torno do presidente americano, em janeiro de 1998. Sendo verdadeiros ou não, grupos marginalizados e seitas diversas podem influenciar os canais de informação formal de maneira mais eficaz do que já se verificou em qualquer outra época. Os casos da Sérvia e Ruanda, por outro lado, demonstraram o papel que ainda pode desempenhar a propaganda de massas "tradicional", por meio do rádio, em relação ao genocídio. Muitos incidentes em todo o mundo indicam que as crianças não têm geralmente capacidade para distinguir entre realidade e ficção, aceitando, sem questionamento, aquilo que vêem em filmes de entretenimento, que estimulam a sua agressividade. Se as crianças se encontram permanentemente expostas a mensagens que promovem a violência como um divertimento ou uma atitude adequada para resolver problemas ou adquirir *status*, torna-se muito alto o risco de que elas venham a aprender sobre essas atitudes e padrões de comportamento.

3. Teorias e Estudos de Pesquisa

Antecedentes Teóricos Gerais

Muitos estudos e teorias científicas trataram do problema da violência nos meios de comunicação desde o início do século XX. A maior parte deles origina-se da América do Norte, Austrália/Nova Zelândia ou Europa Ocidental. Porém, a Ásia, América Latina e África

vêm contribuindo de forma crescente para o debate científico em torno do tema. Serão apresentados a seguir, de forma resumida, os estudos mais significativos, que alcançam amplo espectro de paradigmas diferentes: estudos culturais; análises de conteúdo sobre programas transmitidos pela mídia; e pesquisas comportamentais. Os termos agressão e violência são exclusivamente empregados neste trabalho, quando se referem a um tipo de comportamento que vem a prejudicar outra pessoa. Outros termos são utilizados em relação a fenômenos nos quais a atividade ou criatividade gera conseqüências positivas para as pessoas envolvidas. Recentemente, os cientistas vêm superando suas divergências tradicionais e chegando a algumas conclusões em comum a respeito do tema. Aceitam a existência de um efeito de risco exercido pela mídia, que depende do conteúdo da mensagem, das características do usuário dos meios de comunicação e de sua família, assim como de seu meio social e cultural. De modo geral, as crianças estão correndo maior risco de serem influenciadas do que os adultos. Alguns efeitos, como a criação do hábito, também se aplicam para grupos de idade mais avançada. Enquanto os efeitos de curto prazo podem ser descritos em termos de relações simples e causais, o impacto de longo prazo é mais adequadamente descrito como um processo interativo que envolve muitos fatores e condições diferentes. Todavia, à medida que o mundo comercial e político confia fortemente na influência das imagens e mensagens (como se vê no movimento de bilhões de dólares da indústria de publicidade ou no importante papel desempenhado pela mídia na política), parece ingênuo excluir a violência nos meios de comunicação de massa da probabilidade de exercer efeitos.

A teoria que exerce maior influência sobre essa questão é, provavelmente, a ABORDAGEM DO APRENDIZADO SOCIAL, de Albert Bandura e seus associados. Uma vez que muito do que as pessoas aprendem, o fazem por meio da observação do seu meio imediato, pode-se concluir que processos similares funcionam por meio da mídia. Muitos estudos têm demonstrado que as crianças em especial, tanto imitam o que vêem na tela, como integram os padrões de comportamento observados ao seu próprio repertório. Uma extensão dessa teoria leva em consideração o papel do conhecimento cognitivo. Se observo que certo comportamento, por exemplo, um comportamento agressivo, é bem-sucedido, passo a acreditar que o mesmo seja verdade em relação à minha própria vida. Groebel (1993) e Donnerstein (National Violence Study, 1997) demonstram em estudos realizados na Europa e América do Norte, que aproximadamente 75% das ações agressivas representadas na tela ficam sem qualquer conseqüência negativa para o "agressor" no filme, ou são até mesmo recompensadas.

A chamada TEORIA DO ROTEIRO², entre outras, divulgada por Rowell Huesmann e Leonard Eron, admite o desenvolvimento de visões complexas do mundo (roteiros) pela influência da mídia. Se superestimo a probabilidade de violência na vida real (por exemplo, pela sua freqüência na tela de TV), desenvolvo um sistema de crenças no qual a violência é parte normal e adequada da sociedade moderna.

O papel da situação pessoal em que se encontra o espectador é enfatizado na HIPÓTESE DE FRUSTRAÇÃO-AGRESSÃO³ (ver Leonard Berkowitz). Espectadores que se encontram frustrados em seu meio real por serem, por exemplo, punidos, insultados, ou fisicamente impedidos, "fazem a leitura" da violência na mídia como um sinal para canalizar suas frustrações em agressão. Essa teoria explicaria porque crianças, particularmente em áreas com problemas sociais, estão abertas aos efeitos da agressividade na mídia.

Tendência contrária assumiu a TEORIA DA CATARSE⁴ e, mais tarde, a TEORIA DA INIBIÇÃO⁵, de Seymour Feshbach. Como na tragédia grega, ânimos agressivos seriam reduzidos por meio da observação de situações semelhantes envolvendo outras pessoas (forma bem-sucedida de lidar com um problema, pelo processo de substituição). A inibição ocorreria quando o estímulo das próprias tendências agressivas levasse ao medo (aprendido) da punição, contribuindo para que a agressividade fosse reduzida. Embora ambas as abordagens possam ainda ser válidas em certas circunstâncias, elas não foram confirmadas na maior parte dos estudos realizados. Seu autor, Feshbach, também aceita, atualmente, a existência de efeitos de risco negativos.

Muito da fascinação pela violência na mídia tem a ver com o estímulo fisiológico. As cenas de ação, geralmente um componente da violência exibida nos meios de comunicação de massa, prendem a atenção do telespectador e criam ao menos uma leve "excitação", mais provavelmente em relação ao sexo masculino. Ao mesmo tempo, as pessoas tendem a reagir mais agressivamente em estado de excitação, o que explicaria, outra vez, por que as cenas emocionantes da TV levariam à maior agressividade entre espectadores frustrados e irritados, como Dolf Zillmann explica em sua TEORIA DA TRANSFERÊNCIA DE EXCITAÇÃO⁶. Nesse contexto, não seria o conteúdo, mas sim os aspectos formais, os efeitos sonoros e visuais, que seriam responsáveis por tal resultado.

² N. do T.: *SCRIPT THEORY*.

³ N. do T.: *FRUSTRATION-AGGRESSION-HYPOTHESIS*.

⁴ N. do T.: *CATHARSIS-THEORY*.

⁵ N. do T.: *INHIBITION-THEORY*.

⁶ N. do T.: *EXCITATION-TRANSFER THEORY*.

Edward Donnerstein, Neil Malamuth e Donald Linz pesquisaram, entre outros, o efeito da EXPOSIÇÃO PROLONGADA a imagens de extrema violência. Os homens, em particular, acostumam-se a cenas de sangue freqüentes, reduzindo-se a sua empatia em relação às vítimas de agressões.

Foi também analisado o impacto da violência na mídia sobre a ansiedade. Tanto George Gerbner como Jo Groebel demonstraram em estudos longitudinais, que a representação freqüente do mundo como algo ameaçador e perigoso leva a atitudes mais tímidas e cautelosas em relação ao meio real. Tão logo as pessoas estejam com medo ou não tenham vivido outro tipo de experiências, elas desenvolvem uma VISÃO ANSIOSA DO MUNDO e têm dificuldades em distinguir entre REALIDADE E FICÇÃO.

ESTUDOS SOBRE CULTURAS têm discutido o papel da construção cultural do significado. A decodificação e interpretação da imagem vinculam-se às tradições e convenções. Isso poderia explicar a razão pela qual um quadro agressivo pode ser "interpretado" de forma diferente em Cingapura, por exemplo, e na Suíça, ou mesmo por diferentes grupos, no interior de uma mesma cultura nacional. Tais diferenças culturais têm que ser, sem dúvida, levadas em consideração. Todavia, a questão é verificar até que ponto certas imagens também podem criar reações emocionais em nível primário (não culturalmente direcionado) e, até que ponto os meios internacionais de comunicação de massa vêm desenvolvendo uma linguagem visual mais homogênea (transcultural).

As teorias desenvolvidas em regiões de origem não-anglo-saxã têm acrescentado importantes contribuições a essa discussão. Foi realizado em Paris, em 1997, um congresso, sob o patrocínio da UNESCO e presidido por E. Auclair, no qual muitas dessas abordagens, incluindo questões ligadas à psicanálise e psiquiatria, foram apresentadas. Tal evento deu continuidade a uma série de reuniões iniciadas em Lund, em 1995, nas quais a plataforma global sobre violência na mídia havia levado à criação do Centro Internacional de Informações da UNESCO sobre Crianças e Violência nas Telas, com sede em Goteborg (e provavelmente Utrecht; ver relatórios de Nils Gunnar Nilsson). Um livro do Ano de 1998, intitulado *Crianças e Violência na Mídia* será publicado em breve, pelo Centro.

A Teoria da Bússola

A TEORIA DA BÚSSOLA⁷ foi formulada por Jo Groebel como base para o estudo da UNESCO. Dependendo das experiências já existentes, controle social e do meio cultural, o

⁷ N. do T.: COMPASS-THEORY.

conteúdo da mídia oferece uma orientação, um quadro de referência, que determina a direção do comportamento de cada um. Os espectadores não necessariamente se adaptam ao que observam, de forma simultânea, mas dimensionam o seu próprio comportamento em termos da distância em relação aos modelos percebidos na mídia. Se a crueldade extrema é "comum", o fato de "apenas" dar um chute no outro parece ser, por comparação, uma atitude inocente, caso o meio cultural não tenha estabelecido um quadro referencial alternativo eficaz (controle social e valores, por exemplo).

O impacto da violência exibida nos meios de comunicação de massa depende, em geral, de várias condições: conteúdo da mídia – cerca de dez ações violentas são mostradas por hora na média da programação (ver o recente Estudo sobre Violência na TV Nacional dos Estados Unidos, de autoria de Donnerstein e seus associados, 1997); frequência da mídia; cultura e situação real; e as características do espectador e da família que o cerca. No entanto, como a mídia atualmente se constitui um fenômeno de massas, é alta a probabilidade de que haja um cruzamento dessas condições, fato que se encontra demonstrado em muitos estudos. Com base na evidência científica, pode-se concluir que o risco da violência na mídia prevalece.

4. Metodologia e Modelo do Estudo da UNESCO

Um estudo a ser conduzido em diferentes países e culturas enfrenta diversos problemas: a logística é difícil; muitos países não possuem corpo docente científico capaz de conduzir tal estudo nesses locais; e as culturas são tão diferentes que não apenas surgem problemas quanto ao idioma, mas existem também diferenças no significado social de alguns termos. Por essas razões, os autores desse projeto escolheram um procedimento padronizado.

Toda a organização da logística foi centralizada pela Organização Mundial de Escotismo, a partir de sua sede em Genebra. A organização utilizou a rede internacional de Organizações Nacionais de Escoteiros para conduzir o estudo em cada país, respectivamente. Com essa finalidade, dois membros do Movimento Escoteiro viajaram aos países da amostra (ver abaixo) e instruíram seus representantes locais sobre como proceder. A Organização Mundial de Escotismo encarregou-se também das versões para os diferentes idiomas e dos pré-testes necessários em cada país. A vantagem do Movimento Escoteiro, além de poder fornecer a logística necessária, encontra-se em sua completa independência

política e ideológica. Dessa forma, não se criou qualquer expectativa de interferência, voluntária ou involuntária, com base em determinado sistema de crenças.

Embora linguagem e significado sejam sempre culturalmente direcionados, optamos por um procedimento de elaboração do questionário, que permitisse analisar a relação entre as preferências e a agressividade na mídia. Pela aplicação de exatamente as mesmas perguntas em todas as partes do mundo, foi possível um máximo de comparações. À medida que limitamos os itens para dados descritivos relativos à preferência e comportamento, excluindo avaliações e medidas de desempenho, assumimos uma dimensão relativamente independente, do ponto de vista cultural. Diferenças sistemáticas nas preferências são, naturalmente, indicadores de especificidades culturais, o que era exatamente aquilo que queríamos avaliar. A confiabilidade e a validade dos dados não são reduzidos devido a essa abordagem. Os pré-testes regionais demonstraram que todas as crianças podiam compreender o questionário a ser preenchido durante as aulas e que todos os itens tinham significado para elas. Naturalmente, se não houvesse os obstáculos financeiros e de tempo existentes, teria sido possível a realização de um pré-teste ainda melhor. No entanto, a análise *a posteriori* confirmou a boa qualidade do trabalho realizado.

O questionário em si foi composto de uma combinação de questões-teste, em sua maior parte com respostas de múltipla escolha e esboços muito simples (novamente, culturalmente independentes), que representavam um certo número de situações. As crianças tinham que escolher entre diversas opções, como por exemplo, uma solução agressiva ou pacífica para um conflito representado. Diversos fatores foram pesquisados, entre eles a distribuição demográfica das crianças; sua situação familiar e social; a utilização da mídia e as preferências; o nível de agressividade de seu meio; suas próprias tendências à agressividade; o nível de ansiedade; e a sua percepção de valores e orientações. De modo geral, foram incluídas 50 variáveis diferentes.

A amostra do estudo foi formada por um núcleo original de 23 países em todo o mundo, nos quais, em função do tamanho de cada um, foram pesquisadas entre 150 e 600 crianças de 12 anos (meninos e meninas) que freqüentam escola. Os países foram selecionados para representar diferentes regiões e estruturas de desenvolvimento social, culturas, assim como conjunturas econômicas e sociais. Após terminar a coleta de dados referentes ao grupo que se constituiu o núcleo central, cerca de 5.000 crianças de 12 anos, de diferentes países tinham participado do projeto. Os países participantes são Angola, Argentina, Armênia, Brasil, Canadá, Costa Rica, Croácia, Egito, Fidji, Alemanha, Índia, Japão, Maurício, Países Baixos, Peru, Filipinas, Qatar, África do Sul, Espanha, Tajaquistão, Togo, Trinidad e Tobago e Ucrânia.

Além do núcleo central, foi ainda organizado pelos cientistas da Universidade de Utrecht, um "grupo de controle" mais ampliado. Em relação a esse grupo suplementar de países, que inclui Áustria, Rússia, Estados Unidos e, muito provavelmente, França, Grã-Bretanha, Suécia e Polônia, deverá ser estabelecida uma ligação com as pesquisas nacionais já existentes.

Foi utilizada uma cota amostral, que levou em consideração três aspectos: gênero; meio rural em contraposição a áreas metropolitanas; e altos índices de agressividade *versus* baixos índices de agressividade no meio ambiente real em que vivem os estudantes pesquisados. A amostra foi estruturada sistematicamente com os dois últimos itens, assumindo-se estar a questão de gênero igualmente distribuída por todas as escolas. A escolha dos tipos de escolas foi feita nacionalmente, a fim de representarem os respectivos sistemas de ensino.

A idade foi estabelecida em 12 anos, a fim de padronizar os possíveis efeitos relativos ao desenvolvimento da pesquisa. Muitos estudos ocuparam-se com diferenças de idades, demonstrando ser a idade de 12 anos o período em que o interesse das crianças pela mídia é particularmente alto, ao mesmo tempo em que estão ainda em processo de socialização, começando a se tornar adolescentes e particularmente interessados nos modelos de papéis dos adultos e em suas respectivas imagens projetadas na mídia. A "idade psicológica" e a maturidade podem diferenciar-se em função das diferentes culturas, mas, ainda assim, as etapas fundamentais do desenvolvimento são válidas em todas as culturas, conforme demonstrado por diversos estudos que trataram do assunto. De qualquer forma, decidimos padronizar o fator idade.

A coleta dos dados teve início no outono de 1996 e se encerrou com a elaboração deste relatório, em setembro de 1997, o que significa ser este projeto não apenas um dos maiores, mas também dos mais legítimos e "rapidamente" conduzidos sobre os efeitos dos meios de comunicação de massa.

5. Resultados

Cerca de 350.000 dados individuais foram obtidos e processados (mais de 5.000 estudantes), com mais de 60 variáveis cada um. O primeiro passo envolveu a aplicação de análises simplificadas, a fim de se obter uma visão geral da distribuição demográfica, do

uso global da mídia e do grau de violência entre as crianças em todo o mundo. Além disso, foram obtidos os primeiros indicadores da correlação entre o uso da mídia e a agressividade individual. Nessa etapa, a maior parte dos resultados baseou-se em tabelas de frequência e porcentagem, além de algumas tabulações cruzadas. Análises mais sofisticadas serão apresentadas em um estágio mais avançado (para os peritos, incluindo análises estruturais e modelos multivariados).

- Demografia

Estatísticas globais

Um total de 2.788 meninos e 2.353 meninas, todos com idade de 12 anos, participaram dessa etapa do estudo. A representação dos meninos (54,1%) é ligeiramente superior à das meninas (45,6%). Isso foi, no entanto, intencional, uma vez que consideramos os meninos como o maior grupo de risco.

Cerca de 80% das crianças moram com ambos os pais, enquanto 13% vivem somente com a mãe e 2,5% somente com o pai. Os demais moram com parentes, em orfanatos ou sozinhos. Um total de 49% vivem em cidades grandes, 28% em cidades pequenas, 20% em vilarejos e os restantes 3% em acampamentos ou casas isoladas. A maioria das crianças tem pais que trabalham como empregados e 10% delas não sabem dizer a profissão de seus pais (podem não conhecê-lo). Cerca de 9% das crianças já passou pela experiência de ter que fugir de algum país. Aproximadamente 40% das mães dos entrevistados, em todo o mundo, têm como sua ocupação principal as tarefas domésticas. A maior parte das crianças vive em famílias pequenas ou de porte médio, tanto sozinhas com seus pais ou com apenas um ou dois irmãos ou irmãs (cerca de 90%). Aproximadamente um terço das crianças foi classificado (pelos representantes locais dos Escoteiros) como vivendo em ambientes agressivos ou tendo que enfrentar problemas. Não foi possível alcançar a comparação de 50% originalmente proposta, tendo em vista que vários países praticamente não têm área desse tipo, que pudesse ser facilmente identificada.

Diferenças regionais

Nessa etapa, concentramos o estudo em quatro "regiões" e não em países individualmente: África, Ásia/Pacífico, Europa/Canadá e América latina. Com esse procedimento, agrupamos áreas que apresentam grandes diferenças entre si. "Incorporamos" a Europa e o Canadá por assumirmos que existem algumas bases culturais

semelhantes entre os dois, o que também se aplica, em parte, para Europa e América Latina. No entanto, no caso do América Latina havia número suficiente de países para formar seu próprio grupo. De qualquer forma, tal agrupamento não representou mais do que um primeiro teste relativo a diferenças culturais aproximadas ou sobreposições. Entre os resultados encontrados, destaca-se que em nossa amostra, a África possui o menor número de crianças vivendo com ambos os pais (72% aproximadamente), enquanto a Ásia apresenta o índice mais elevado nessa situação (88%). A América Latina (75%) e Europa/Canadá (83%) encontram-se no meio termo. A Ásia apresenta também o maior número de crianças vivendo em grandes cidades (56%), enquanto Europa/Canadá apresenta o menor índice desse indicador (43%). Na África encontra-se o maior número de refugiados (12%) e na América Latina, o número mais baixo (4%).

Nem todos esses números ajustam-se a uma contagem global objetiva, mas não foi possível ter acesso a algumas regiões e somente podiam ser pesquisadas crianças que sabiam ler. Para a finalidade do estudo, no entanto, os dados parecem ser suficientemente válidos.

Foram constatadas diferenças marcantes no que se refere à profissão da mãe. Enquanto na América Latina e na Ásia 51% e 55% das mães, respectivamente, cuidam (exclusivamente) da casa, na Europa/Canadá e África os resultados indicam estarem nessa situação 33% das mães. Com relação à África é de apenas 9,9% a percentagem de mães dedicadas apenas ao serviço doméstico. Por diferentes razões, a maioria das mães nessas duas últimas regiões também trabalho em outras áreas (cuidam de tudo ou estão empregadas).

De modo geral, a seleção de países representou o alcance completo do índice do PNUD.

- Utilização da mídia

Estatísticas globais

Um total de 97% das áreas das escolas incluídas em nossa amostra pode ser alcançado pelo menos por um canal de transmissão de TV. Enquanto na maioria das áreas (34%), a média é de quatro a nove canais existentes, 5% recebem a transmissão de apenas um canal; 3% recebem dois; 9% recebem três canais; 11% recebem 10 a 20; e

18%, mais de 20 canais. Tais percentagens representam valores mínimos, uma vez que 17% dos entrevistados não responderam a essa pergunta.

Um total de 91% das crianças de nossa amostra global têm acesso a um aparelho de TV em casa, como primeira opção. A tela tornou-se, portanto, um meio de comunicação universal em todo o mundo. Quer seja nas "favelas", numa ilha do Pacífico Sul, ou no interior de um arranha-céu na Ásia, a televisão é onipresente, mesmo considerando que a pesquisa não alcançou algumas regiões onde a TV não está, de forma alguma, disponível. Esse resultado justifica a concepção de que ela se constitui a mais poderosa fonte de informação e entretenimento, excluindo a comunicação verbal ao vivo, fato que é também confirmado por estatísticas mais avançadas. Nem mesmo o rádio e os livros têm o mesmo alcance de distribuição (91% e 92% respectivamente).

Os demais meios de comunicação ficam bem atrás, apresentando índices que correspondem a 85% para jornais; 75% para gravadores (cassetes, por exemplo); 66% para revistas em quadrinhos; 47% para videocassetes; 40% para videogames (tipo *gameboy*); 23% para computadores (PC); e 9% em relação à Internet.

As crianças relataram sobre o tempo que gastam em diferentes atividades, informando que passam, em média, três horas por dia em frente à tela de televisão. Isso representa pelo menos 50% mais tempo gasto com esse meio de comunicação do que em relação a qualquer outra atividade, incluindo fazer os deveres de casa (2 horas), prestar ajuda à família (1,6 hora), brincar fora de casa (1,5 hora), estar com amigos (1,4 hora), ler (1,1 hora), ouvir rádio (1,1 hora), ouvir fitas cassete e CD's (0,9 hora) ou utilizar o computador (0,4 hora, em relação ao grupo em que se aplica).

A TV domina, portanto, a vida das crianças em todas as partes do mundo.

Diferenças regionais

O grupo Europa/Canadá tem o maior índice de distribuição/posse de televisões (aproximadamente 99%) e a África, o mais baixo (83%). Em nosso estudo, a distribuição de televisões na África pode realmente estar super-representada, uma vez que não consideramos os grupos que não freqüentam a escola ou áreas não-eletrificadas. A América Latina, com 97%, vem em segundo lugar, chegando perto do grupo Europa/Canadá. Na Ásia, esse índice é de 92%. A ordem é praticamente a mesma em relação a outros meios de comunicação – vídeos, computadores (PC's), jogos – como pode ser observado nas estatísticas globais. O rádio desempenha importante papel na África, onde a percentagem

relativa à sua audiência é semelhante àquela do grupo Europa/Canadá e América Latina (aproximadamente 91 %), ficando ligeiramente acima da Ásia (88%).

- Orientação e valores

Estatísticas globais

O estado emocional das crianças, bem como seus ideais, constituem fatores importantes que funcionam como moderadores da forma como elas encaram a realidade do meio ambiente em que vivem e como avaliam o que observam na mídia. Naturalmente, a própria mídia pode influenciar esses estados e normas.

Qual é o estado emocional das crianças, de uma forma geral? Cerca de dois terços informam estar felizes durante a maior parte do tempo. Cerca de um quarto conhece o sentimento de felicidade, mas não o experimenta regularmente, enquanto aproximadamente 2,5% afirmam nunca estar felizes. Não há diferenças em relação às respostas de meninos e meninas quanto a essa questão. Aproximadamente metade das crianças encontra-se ansiosa na maior parte do tempo ou com frequência, outra vez não havendo diferenças entre as respostas de meninos e meninas. Cerca de 47% das crianças relatam que gostariam de viver em outro país (tanto por aventura quanto por escapismo).

Embora a maioria das crianças seja relativamente feliz, um número considerável delas vive em estado emocional abalado.

Que tipo de pessoa é percebido como modelo pelas crianças? Elas podiam citar um nome que era então ordenado numa lista de diferentes características. Os resultados novamente demonstram a importância dos meios de comunicação de massa.

A maioria das crianças (26%) nomeia um herói de programas de ação, seguido de artistas populares e músicos (18,5%). Esse tipo de resposta reflete significativas diferenças de gênero, tendo 30% dos meninos e 21% das meninas mencionado um herói de filmes de ação. Mesmo entre o grupo feminino esse tipo de herói vem em segundo lugar, logo após a citação de artistas populares e músicos, que alcançaram a percentagem de 27% entre meninas e 12% entre meninos.

Outras personalidades desempenham papéis menos importantes para as crianças. Cerca de 8% citam um líder religioso, 7%, um líder militar (meninos: 9% e meninas: 3,4%),

6% mencionam um filósofo ou cientista, 5% referem-se a um jornalista e apenas 3% nomeiam um político. Os demais citam pessoas de suas relações pessoais ou têm outros papéis de referência.

Esses dados confirmam a tendência global que revela serem os heróis de ação e estrelas pop os modelos favoritos das crianças.

No entanto, crenças religiosas são ainda amplamente disseminadas, tendo 90% das crianças afirmado que acreditam em (um) Deus.

Quais são os valores pessoais das crianças? Um total de 40% responde que seu principal desejo é ter uma família, por viverem em algum tipo de relação funcional entre pai/mãe-criança ou porque carecem dessa relação, mas gostariam de tê-la. Para 10% das crianças, ter comida constitui seu principal desejo, o que significa estar esse grupo regularmente exposto a privações ligadas à falta de alimentos. Para 25% dos meninos, o desejo mais importante é sempre ser o vencedor, enquanto 19% das meninas fazem tal afirmação.

Diferenças regionais

O estado emocional parece de certa forma diferenciar-se de acordo com as regiões do planeta. Enquanto a felicidade é mais ou menos igualmente distribuída (com a América Latina sendo um pouco "mais feliz" do que a África, Europa/Canadá e Ásia, nessa ordem), diferenças marcantes aparecem no que se refere à ansiedade. Cerca de 50% das crianças da África, América Latina e Ásia estão ansiosas (muito) freqüentemente, em comparação com 36% no grupo Europa/Canadá.

Existem também diferenças regionais no que se refere aos heróis favoritos, alcançando os heróis de ação o mais alto índice de preferência na Ásia (34%) e o mais baixo na África (18%). A América Latina e o grupo Europa/Canadá situam-se no meio termo, com 25% cada um. Isso pode ter relação com o grau de saturação relativamente baixo da mídia audiovisual na África, mas pode refletir também outras razões culturais.

Há visível correlação entre a presença da TV e o relato de heróis de ação como favoritos.

Os preferidos na África são os artistas populares/músicos (24%), com a Ásia apresentando o índice mais baixo de preferência por esse tipo de modelo (12%). A África

também tem altos índices de preferência por líderes religiosos (18%) em comparação com o grupo Europa/Canadá (2%), a América Latina (6%) e a Ásia (6%). Os líderes militares alcançam os mais altos índices na Ásia (9,6%) e os mais baixos no grupo Europa/Canadá (2,6%). Os jornalistas têm boa cotação no grupo Europa/Canadá (10%) e baixa na América Latina (2%). Os políticos apresentam o mais baixo índice de popularidade na Europa (1 %) e o mais alto na África (7%).

Mais uma vez pode haver uma correlação dos resultados com a distribuição dos meios de comunicação de massa: quanto maior o número de televisões, mais altos os índices de preferência pelas personalidades ligadas à mídia e mais baixos aqueles relacionados a modelos tradicionais (políticos, líderes religiosos). No grupo Europa/Canadá os jornalistas alcançam dez vezes mais indicações do que os políticos.

Há uma forte correlação entre o acesso à mídia moderna e os valores e orientações predominantes.

- Violência e agressividade

Conforme explicitado no relatório, praticamente um terço das crianças em nossa amostra vive em ambientes altamente agressivos ou em vizinhanças problemáticas e campos de refugiados, desde áreas com altos índices de criminalidade, passando por zonas onde recentemente tenha ocorrido alguma guerra, chegando a meio ambientes economicamente pobres, que não necessariamente sejam, por si só, agressivos. No entanto, de acordo com as respostas das crianças entrevistadas, parecem morrer assassinadas nessas áreas mais do que o dobro do número de pessoas que morrem pelo mesmo motivo em áreas onde as vizinhanças não são problemáticas (16% contra 7%).

Outra vez, o dobro de crianças que vivem em meio ambientes agressivos pertence a uma gangue armada (5,2%), em comparação com as que vivem em áreas de baixa agressividade (2,6%). Elas mencionam a existência de mais inimigos pessoais (9% *versus* 5,9%) e consideram o ataque muitas vezes mais divertido do que o fazem as crianças oriundas de vizinhanças onde a agressividade é baixa (8% *versus* 4,7%). As crianças que vivem em locais agressivos também declaram já ter usado, com mais frequência, armas contra outra pessoa (7,5% *versus* 5,5%), o que não surpreende serem elas mais ansiosas (na maior parte do tempo: 25% *versus* 19%) e demonstrarem vontade de viver em outro país (53% *versus* 46%), embora tenham também revelado índice de felicidade semelhante àquele que aparece entre as crianças dos grupos situados em áreas onde a agressividade é baixa.

A visão de mundo das crianças oriundas de meio ambientes agressivos revela-se, obviamente, influenciada pela sua experiência, ou seja, aproximadamente um terço do grupo que vive em tais áreas acredita que a maioria das pessoas no mundo é má, enquanto pensa dessa forma pouco mais de um quinto do grupo de crianças que vivem em áreas com baixos índices de agressividade.

O padrão é claro e plausível: em áreas altamente problemáticas as crianças não apenas experimentam comportamentos mais agressivos, mas são também afetadas emocional e cognitivamente, com mais violência hedonística, mais ansiedade e uma visão mais pessimista do mundo.

Diferenças regionais

Diferentes formas de agressão sofrem diferentes avaliações nas culturas das diversas partes do mundo. Procuramos descobrir o que era percebido como mais "grave" para as crianças entrevistadas: se um ataque físico ou um insulto verbal. Os resultados confirmam as diferenças culturais. Na Europa e no Canadá as crianças encaram como mais grave uma agressão física (55,5%) do que um insulto por meio de palavras (44%). Na Ásia, verifica-se o oposto. Para aproximadamente 70% das crianças, os insultos verbais são piores do que as agressões físicas (29%). Em relação à África constata-se situação semelhante à da Ásia, ou seja, 63% consideram mais graves os insultos verbais, contra 35% que consideram mais graves os ataques físicos. Na América Latina, as opiniões equilibram-se em 50% para cada tipo de agressão.

Em diferentes situações, onde se encontra a maior probabilidade de reações agressivas? Apresentamos alguns esboços simples, que demonstraram uma variedade de situações sociais: um conflito verbal, uma agressão física, um gravador destruído por outra criança, o som estereofônico que uma criança desejaria muito obter e um grupo de pessoas vagando sem fazer nada em especial. Para cada uma dessas situações, as crianças deveriam dizer como reagiriam as pessoas envolvidas e o que elas mesmas fariam em situação semelhante.

Em situações de conflito, as crianças da África declararam com mais frequência, que considerariam os ataques físicos a reação mais adequada. Um total de 32% dos entrevistados naquele continente justificou a agressão física como a melhor resposta a insultos verbais. Na Ásia, esse índice foi de 15%, na América Latina de 14% e no grupo Europa/Canadá, 16%. Um total de 9% das crianças na África chegaram a declarar que

consideravam até mesmo dar um tiro com arma de fogo, como uma reação apropriada nesse caso.

Aproximadamente um terço das crianças da África declarou achar que a próxima ação de um grupo de pessoas que estivesse vagando pelas ruas sem fazer nada seria a de atacar outro grupo (na Ásia 28%, no grupo Europa/Canadá 20% e na América Latina 19%). As crianças africanas, mais do que nas outras regiões, declararam considerar ser uma sensação de poder o fato de possuir uma arma de fogo (25%). Na América Latina e Europa/Canadá 18% das crianças entrevistadas têm essa sensação, enquanto na Ásia esse índice é de 10%. Na África, também as crianças entrevistadas declararam, com mais frequência, terem elas mesmas uma arma de fogo (4,5%). Na América Latina 3,5% fizeram tal afirmação, na Ásia, 3,3% e no grupo Europa/Canadá, 2,4%. De maneira geral, as crianças na África (7,1 %) e Ásia (8,3%) já usaram uma arma contra outra pessoa mais do que o dobro de vezes do que o fizeram as crianças das demais áreas estudadas (América Latina 4,4% e Europa/Canadá 3,6%).

De modo geral, os padrões e percepções de comportamento agressivo das crianças refletem o que elas experimentam em seu ambiente real: frustração, agressividade e circunstâncias problemáticas.

No entanto, até que ponto a mídia contribui para reforçar esses padrões? Até que ponto ela canaliza as predisposições de agressividade já existentes?

- Violência na mídia

A maior parte dos estudos realizados sobre o assunto demonstra existir uma interação entre a violência nos meios de comunicação de massa e na vida "real". A mídia pode contribuir para consolidar uma cultura agressiva, ao mesmo tempo em que pessoas já agressivas a utilizam para a reafirmação de suas crenças e atitudes, as quais, por sua vez, são reforçadas pelo conteúdo da programação divulgada. Essa interação confirma-se de maneira mais marcante em relação a processos de longo prazo. A essa altura do estudo podemos apresentar algumas correlações entre a violência na mídia e na vida "real". Não se pode supor que exista um efeito unidirecional, em nível global, tampouco testá-lo empiricamente. O estudo concentra-se no papel da mídia no âmbito da complexa cultura da violência, paralelamente a outras influências.

A questão central que se coloca diz respeito a saber se as crianças são capazes de distinguir entre realidade e ficção. Outra refere-se à percepção quanto à semelhança entre o que é mostrado na mídia e as experiências do cotidiano. Comparamos crianças oriundas de ambientes com níveis altos e baixos de agressividade e perguntamos se o que elas viam na mídia assemelhava-se às suas próprias experiências.

Em todos os casos, o grupo oriundo de áreas altamente violentas revelou existir maior superposição entre realidade e ficção do que o grupo que vive em áreas onde os níveis de violência são mais baixos (cinema: 46% *versus* 40%; TV: 72% *versus* 69%; rádio: 52% *versus* 48%; estórias em quadrinhos: 26% *versus* 22%). De modo geral, trata-se de uma tendência homogênea. Portanto, as crianças que vivem em ambientes com altos níveis de agressividade deparam-se, mais freqüentemente do que as crianças de ambientes menos agressivos, com mensagens semelhantes tanto na vida real como na mídia. Obviamente, o conteúdo da programação da mídia reforça a crença, já mencionada anteriormente, de que a maioria das pessoas é má.

Muitas crianças vivem em ambientes onde tanto as experiências da vida "real" quanto aquelas observadas na mídia sustentam a visão de que a violência é um fato natural.

A fascinação pela violência está quase sempre relacionada a personalidades fortes, que têm o controle da situação, são recompensados (no final) por sua agressividade e podem lidar com quase todos os tipos de problema. A mensagem tem, pelos menos, três desdobramentos: a agressão é um meio eficaz de resolver conflitos; a agressão oferece *status*; e a agressão pode ser divertida. O herói acima do bem e do mal é, naturalmente, um tema antigo na arte e na literatura, servindo de compensação pelas próprias limitações e de referencial para o comportamento das pessoas. Relativamente nova, no entanto, é a uniformidade global de tais heróis, criada por meios de comunicação de massa, e seu peso comercial.

Uma dessas figuras criadas pela mídia é a personagem "O Exterminador", de dois filmes do mesmo nome, estrelando o ator Arnold Schwarzenegger. Os resultados alcançados pela nossa pesquisa confirmam ser "O Exterminador" um herói transcultural. Cerca de 88% da população infantil do mundo (se nossa amostra for representativa) o conhecem.

Comparando as áreas de altos e baixos níveis de agressividade, é importante destacar que 51% das crianças oriundas de ambientes com altos níveis de violência gostariam de ser como ele, enquanto 37% pensam assim nas áreas onde os níveis de agressividade e violência são baixos.

Tal personagem parece ter as características que as crianças pensam ser necessárias para lidar com situações difíceis.

O mesmo sucesso fazem heróis como "Rambo" e, naturalmente, heróis "locais" dos respectivos mercados da mídia local, como, por exemplo, da Índia, do Brasil ou do Japão.

Um herói agressivo da mídia é particularmente "bem-sucedido" como um modelo de papel na sociedade, em regiões onde os níveis de violência e agressividade são altos. Alguns desses heróis tornaram-se ícones que ultrapassaram as barreiras culturais.

Existem padrões sistemáticos nas percepções da agressividade, vinculando motivações pessoais, meio ambiente real e conteúdo da mídia? Analisamos, por um lado, a correlação entre diferentes formas de "busca de sensações" (motivação para ficar excitado pelo risco e a aventura), um traço de personalidade relativamente estável, e, por outro, diferentes ambientes da vida real e exibidos pela mídia.

Não houve diferença no que se refere à busca de sensações entre os ambientes de altos e baixos níveis de violência e agressividade. Isso parece plausível, uma vez que esse traço da personalidade é altamente determinado geneticamente, sendo, até certo ponto, independente de influências do meio ambiente. No entanto, quando dividimos a amostra em dois grupos, tendo um deles maior acesso à infra-estrutura tecnológica desenvolvida e o outro infra-estrutura menos desenvolvida do ponto de vista tecnológico, o quadro se modifica (critério: distribuição de computadores, corte da "mediana" = 50% dicotomia alta/baixa). O dobro das crianças do grupo de "alta tecnologia", em relação àquele de "baixa tecnologia", revelaram tendência para a busca de situações de risco (20% *versus* 10%).

Em termos de regiões, enquanto a África apresenta os índices mais baixos (7,3%), o grupo Europa/Canadá fica com os mais altos (18,9%), seguido de perto pela Ásia (18,5%) e América Latina (15,9%). *Esses indicadores estão provavelmente ligados a dois fatores:*

- a) O estímulo sensorial é provavelmente maior em ambientes de alta tecnologia, criando assim, maior predisposição para um permanente estado de excitação nesse sentido.
- b) Com maior disponibilidade de programação na mídia, a tendência à busca de situações de risco molda-se em padrões uniformes, que refletem o conteúdo da programação exibida (por exemplo, a perseguição com automóveis como um ícone cinematográfico).

Com a finalidade de testar essa última afirmação, cruzamos a tendência à busca de sensações, em análise posterior, com a preferência em relação ao conteúdo da mídia. O quadro mostrou-se claro, uma vez que as crianças, particularmente os meninos, com tendência à busca de situações de risco, demonstram maior preferência pelos conteúdos agressivos da mídia do que aqueles que não têm tal tendência (meninos: 40% *versus* 29%). Quando perguntados se eles próprios gostariam de estar envolvidos em situações de agressão, a tendência mostrou-se ainda mais acentuada: 47% daqueles que preferem conteúdos agressivos na mídia também gostariam de estar envolvidos em situações de risco (em comparação com média de 19% entre os que têm outras preferências na mídia; alcance: 15%-23%). Na análise recente, esse resultado apresenta maior aproximação da medida dos efeitos diretos.

Há uma ligação entre a preferência por violência na mídia e a necessidade de estar a própria pessoa envolvida em situações de agressão.

O resultado geral pode ser interpretado da seguinte forma:

A tendência à busca de sensações fortes pode ser geneticamente determinada (com uma fortíssima influência de gênero: 25% dos meninos, mas apenas 4% das meninas declaram essa busca por situações de risco!). O nível e direcionamento dessa tendência, no entanto, é moderado pelo meio ambiente. A violência apresentada como "emocionante" no cotidiano da mídia reforça as "características de recompensa" desse tipo de comportamento. Quando as crianças vivenciam situações de violência real em seu meio ambiente, o valor hedonístico do "heroísmo" abre espaço para o seu valor "de sobrevivência" (ver os resultados relativos a heróis de filmes de ação).

Dessa forma, a depender do meio ambiente "real", a violência na mídia pode vir a ter diferentes funções. Em ambos os casos, no entanto, ela confirma as características de "recompensa" pelo comportamento agressivo.

6. Conclusões e Recomendações

O papel da mídia na percepção e prática da agressão pode ser resumido da seguinte forma:

A violência na mídia é universal e é, antes de tudo, apresentada em um contexto compensatório. Dependendo dos traços de personalidade das crianças e de suas experiências cotidianas, a violência na mídia satisfaz diferentes necessidades: "compensa" frustrações e carências em meio ambientes problemáticos, ao mesmo tempo em que oferece "emoção" às crianças que vivem em áreas menos problemáticas. Para os meninos, cria um quadro referencial de "modelos de papéis atraentes". Apesar das inúmeras diferenças culturais, os padrões básicos das implicações ligadas à violência na mídia são semelhantes em todas as partes do mundo. Os filmes, individualmente, não se constituem o problema, mas a extensão e a onipresença da violência na mídia contribui para o desenvolvimento de uma cultura global agressiva. As "características de recompensa" da agressividade são mais sistematicamente incentivadas do que as formas não-agressivas de lidar com a própria vida, fazendo prevalecer, dessa forma, o risco da violência na mídia.

Os resultados demonstram a onipresença da televisão em todas as partes do mundo. Crianças de todas as regiões do planeta aparentemente passam a maior parte do seu tempo em frente a esse meio de comunicação, recebendo grande volume de mensagens de conteúdo violento. Em combinação com a violência da vida real, vivenciada por muitas crianças, é alta a probabilidade de que orientações direcionadas para a agressividade sejam mais intensamente promovidas do que aquelas que incentivam comportamentos pacíficos. Também em áreas onde o nível de agressividade é baixo, o conteúdo de violência da mídia é apresentado em um contexto compensatório. Embora as crianças lidem com esse conteúdo de formas diversas em diferentes culturas, o traço transcultural comum do problema encontra-se no fato de que a agressão é interpretada como uma boa forma de solucionar os problemas em várias situações.

As crianças desejam viver em um ambiente familiar e funcional do ponto de vista social e, à medida que tais aspectos pareçam estar ausentes, procuram modelos que ofereçam a compensação por meio do poder e da agressividade. Isso explica o sucesso universal de personagens cinematográficos como "O Exterminador". Preferências individuais por filmes desse tipo não se constituem o problema. No entanto, quando o conteúdo de violência se torna um fenômeno tão comum que se chega à existência de um ambiente de modo geral agressivo na mídia, aumenta consideravelmente a probabilidade de que as crianças desenvolvam um novo quadro referencial, sendo as predisposições problemáticas canalizadas para atitudes e comportamentos destrutivos.

Quais são as soluções possíveis? Provavelmente mais importantes do que a mídia são as condições econômicas e sociais nas quais crescem as crianças. No entanto, a mídia como componente de culturas, credos e orientações também merece muita atenção.

Controle centralizado e censura não são eficazes nem compatíveis com os princípios das sociedades democráticas, portanto, três importantes estratégias devem ser consideradas:

- Debate público e conversações "em comum" entre políticos, produtores e professores.
- Desenvolvimento de códigos de conduta e autodisciplina para produtores.
- Formas inovadoras de educação sobre a mídia, para criar usuários competentes e com capacidade de crítica.

Além dos profissionais da mídia, podem desempenhar importante papel nessa questão as organizações não-governamentais em geral e os agentes de educação informal com uma perspectiva global como a do Escotismo.

Com a existência de sistemas de comunicação como a Internet, a mídia será ainda mais onipresente e universal. Como consequência, o novo ambiente digital demanda atenção semelhante àquela dirigida à cultura e à educação no mundo tradicional.

7. Referências

- GROEBEL, J. (ed.). New Media Developments. Trends in Communication 1. Amsterdam: Boom Publishers, 1997.
- GROEBEL, J. & GLEICH, U. Gewaltprofil des deutschen Fernsehens (Violence Profile of German Television). Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen Leverkusen: Leske & Budrich, 1997.
- GROEBEL J. & HINDE, R. (eds.) Aggression and War. Their Biological and Social Bases. Cambridge: Cambridge University Press. 1993.
- GROEBEL, J. & SMIT, L.. Gewalt im Internet (Violence on the Internet). Report for the German Parliament. Bonn: Deutscher Bundestag, 1991. National Violence Study. Editado por E. Donnerstein et al. Santa Barbara: University of California, 1997.
- United Nations Development Program (ed.). Human Development Report 1997. New York: Oxford University Press, 1997.
- CARLSSON, Ulla and FEILITZEN, Cecilia von. Children and Media Violence. Nordicom: Göteborg University. Editorial matter and selections, the editors, articles, individual contributors, 1998.
- UNESCO. Rapport mondial sur la communication – Les médias face aux défis des nouvelles technologies, 1997.