

# TESOUROS DO NCE



**SEXTA  
TEMPORADA**

EDIÇÃO 2023

## Organização

Claudemir Edson Viana  
Bruno Bortoleto  
Fernanda Simplicio  
Giulia Beatrice Pimentel  
Jade Gonçalves Castilho Leite  
Lucas Telis  
Luisa Foganholo

**TESOUROS  
DO NCE**

# **A incessante batalha ao trabalho infantil**

João G G Mariz

Lucas Rodrigues da Silva Telis

Marcelo Henrique D. M. de Souza

Robson Souza Oliveira Junior

**E**ncontrar o NCE (Núcleo de Comunicação e Educação da USP) foi uma tarefa relativamente simples, próximo da ECA (Escola de Comunicações e Artes) e com as instruções de como chegar até ali, não houve muito segredo. Sua entrada bastante discreta nos fez exaltar, mas sim, estávamos no NCE.

Lá encontramos uma série de imagens para serem escolhidas e decidimos optar por esta acima, a imagem nos levou ao seguinte enigma:

“Lidar com um cotidiano tão violento antes mesmo de ter seus direitos garantidos possibilita que toda e qualquer infância seja contaminada e possivelmente destruída. Sabendo disso, o que podemos achar nos arquivos do NCE que relacione essas questões?”

Nos arquivos do NCE encontramos duas obras que couberam bem ao desafio, *Crianças Invisíveis: O enfoque da imprensa sobre o Trabalho Infantil Domésticos e outras formas de exploração*, obra coordenada por Veet Vivarta, e *O Cotidiano Infantil Violento: Marginalidade e Exclusão Social*, obra organizada por Elza Dias Pacheco.

O tema das violências (no plural mesmo) na infância é bastante amplo, e com as tecnologias galgando espaço na vida das crianças cada dia mais, através do acesso não regulado da internet, essa situação se complexifica também cada dia mais. Mas a junção das nossas escolhas para a realização do desafio nos fez optar pelo recorte do trabalho infantil.

*Crianças Invisíveis* é um livro de exatos 20 anos e *Cotidiano Infantil Violento*, publicado em 2007, caminha também para sua segunda década de publicação, havia de se esperar que parte dos problemas discutidos nessas importantes obras já estariam resolvidos, mas a discussão continua vigente e bastante alarmante para o Brasil.

Os dados mais recentes de trabalho infantil disponibilizados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) até o momento foram publicados ao fim de 2020 referentes ao ano de 2019. Constavam que 4,6% de crianças entre 5 e 17 anos estavam em situação de trabalho infantil, uma queda de 5,6% com relação a última pesquisa, realizada em 2016. Ainda que este panorama tenha parecido positivo, ele representava cerca de um 1,8 milhão de crianças.

Para se ter ideia, 377 mil crianças à época não poderiam em hipótese alguma ter qualquer tipo de atividade laboral, pois estavam abaixo dos 14 anos de idade. A situação das crianças entre 05 e 13 anos de idade é de fato a mais dramática, 65,1% dessas crianças exerciam atividades perigosas, contra os também absurdos 54,4% de adolescentes entre 14 e 15 e 40,2% de adolescentes entre 16 e 17 anos.

O cenário era dramático, mas seguia em constante queda. E a queda no trabalho infantil corresponde a uma intensa batalha contra essa prática, intensificada com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), criado há 30 anos. Em *Crianças Invisíveis*, de 2003, aqueles que exerciam atividade laboral entre 5 e 17 anos corresponderiam a mais de 5 milhões de crianças e o livro destaca um cenário ainda pior nas décadas que o antecederam (VIVARTA, 2003, p.28). Portanto é quase natural supor que encontraremos dados muito mais promissores quando nos for apresentados os resultados completos do Censo 2022, mas o trabalho infantil está intrinsecamente relacionado a condição de pobreza de uma população. Ao pensar a relação entre trabalho infantil e educação, Celso Ferretti afirma que:

[...] dado o enorme desemprego estrutural, nas famílias empobrecidas todos são obrigados a trabalhar. Pais, agregados, homens, mulheres e crianças, estão sendo cada vez mais empurrados para o trabalho informal, para o trabalho precário, para o trabalho explorador [...] para o trabalho que promove um processo de socialização danoso (FERRETTI, 2007, p.92).

E a população do Brasil empobreceu de 2019 para o presente momento. Segundo a FGV Social, entre 2019 a 2021, 9,6 milhões de brasileiros tiveram sua renda comprometida para uma situação de extrema pobreza.

Também o projeto Criança Livre de Trabalho Infantil (da sociedade civil Cidade Escola Aprendiz) acredita que o progresso para erradicar o trabalho infantil foi estagnado e que o surgimento da pandemia aumentou o risco do trabalho infantil com o empobrecimento das famílias e o fechamento das escolas.

Para agravar o cenário, na gestão Bolsonaro (2019-2022), a suspensão do Governo Federal para o controle da frequência escolar dos beneficiários do Auxílio Brasil se manteve quase após um ano da reabertura parcial das escolas. De acordo com informações divulgadas pelo Ministério da Educação (MEC) foi possível verificar que o critério passou a ser adotado novamente apenas em agosto de 2022.

O acompanhamento da frequência escolar dos beneficiários é um importante instrumento que o Estado criou e deve utilizar para garantir que as crianças permaneçam na escola enquanto cria meios para que suas famílias possam sair da situação de vulnerabilidade em que se encontram. Em “Infância e Trabalho: Uma coexistência aceitável”, Guimarães de Souza afirma que crianças submetidas ao trabalho sofrem graves consequências, comprometendo as atividades escolares e o desenvolvimento intelectual (2007, p. 105). Nesse contexto é devastador que o Governo Federal de Bolsonaro tenha ignorado esse poderoso recurso por cerca de um ano.

As consequências dessa negligência e de outros fatores, como o desemprego que se agravou de forma severa durante a pandemia, ainda estão para serem vistas, e esperamos, apesar dos indicadores, encontrar um cenário favorável para o caminho da erradicação desse problema.

Enquanto isso, para possamos combater o trabalho infantil, é preciso que continuemos fomentando um amplo debate social sobre o tema, pois a sociedade precisa compreender os malefícios do trabalho infantil, e o Estado tem o dever, não só de colaborar nesse debate público, como de continuar combatendo a extrema pobreza, trabalhar para reverter o cenário causado durante o período da pandemia, ampliar as escolas integrais que dialoguem com as necessidades reais dos estudantes e combater com severidade todos os tipos de violência que cercam as crianças brasileiras.

## Referências bibliográficas

FERRETI, Celso J. Trabalho Infantil e Educação. In: PACHECO, Elza Dias (Org.). O Cotidiano Infantil Violento: Marginalidade e Exclusão Social. 1a ed. São Paulo: LAPIC :L'Editora : FAPESP, 2007, p. 87 a 96.

SOUZA, Antonio Augusto Guimarães de. Infância e Trabalho: uma coexistência aceitável? Uma visão dos direitos da criança e do adolescente. In: PACHECO, Elza Dias (Org.). O Cotidiano Infantil Violento: Marginalidade e Exclusão Social. 1a ed. São Paulo: LAPIC :L'Editora : FAPESP, 2007, p. 97 a 110.

VIVARTA, Veet. Crianças Invisíveis: o enfoque da imprensa sobre o Trabalho Infantil Doméstico e outras formas de exploração. São Paulo: Cortez, 2003. (Série mídia e mobilização social, v.6).

**TESOUROS  
DO NCE**

# **A influência de imagens em telenovelas brasileiras no processo de compreensão e construção da orientação sexual**

Joaquim de Moura Camilo Gomes da Cruz

Julia Akie Miyazato

Luigi Caires de Oliveira

**A** influência midiática no processo de significação e naturalização de ideologias é um tema de grande relevância na contemporaneidade. Ao longo dos anos, as telenovelas brasileiras têm desempenhado um papel significativo, conquistando um público fiel e gerando impactos nos mais diversos campos. Essas produções são capazes de transmitir mensagens e criar vínculos emocionais com os telespectadores, de forma a provocar reflexões sobre problemáticas sociais.

Tal contexto leva ao seguinte questionamento: como as imagens influenciam na formação de crenças e comportamentos dentro da esfera coletiva? É possível perceber que essa influência não se restringe apenas à representação dessas questões, mas também à maneira como os personagens são retratados dentro do universo narratológico (HERGESEL, 2020).

O retrato de personagens LGBTQIAP+, exemplificando, tem evoluído ao longo dos anos, passando de este-reótipos caricatos para reproduções mais conscientes e complexas. Essa mudança reflete uma conscientização acerca do tema “representatividade” e autopercepção, não mais atrelado somente à sexualidade, mas também à identidade de gênero.

Desse modo, é necessário compreender como a linguagem visual e a cultura têm o poder de influenciar o processo de subjetivação individual, de maneira a moldar percepções. A comunicação precisa ser analisada criticamente, examinando as estratégias retóricas e simbologias para que, assim, seja possível compreender quais vozes são amplificadas e os efeitos disso nas estruturas de poder.

## **LINGUAGEM E A SIMBOLOGIA DA IMAGEM**

Todas as relações sociais são construídas e transformadas por meio da linguagem sendo este um método puramente humano de comunicação das ideias que utiliza de símbolos produzidos de maneira voluntária para colocar em prática sua ação mediadora (SAPIR, 1971, p.22).

Os signos, dessa forma, constroem o pensamento e podem tanto estimular o imaginário coletivo quanto fortalecer discursos dominantes e, é nesse sentido que os meios de comunicação possuem um importante papel de intervenção, afinal somente dispõem de sentido devido às mensagens que transportam.

A partir da década de 1970, a cultura midiática cresceu ao introduzir uma nova forma de representação do mundo. Numa realidade gradativamente mais consumista e instável, os veículos de comunicação de massa passaram a empregar textos multimodais que uniam linguagem verbal e imagética.

Flusser (2007) destaca que as cores são o modo como as superfícies aparecem para os indivíduos, o que significa que as superfícies se tornaram portadoras de mensagens, como em telas, embalagens e paredes. Essa mudança indica o aumento da importância dos códigos bidimensionais, que chamam mais atenção e marcam a memória, o que favorece a transmissão e o armazenamento de informações.

Diante disso, é necessário mencionar que as imagens são recebidas em três níveis: o representacional, que é identificado com base no meio ambiente e na experiência; o abstrato, o qual se resume aos componentes básicos, emocionais e diretos da mensagem, e o simbólico, sistema de códigos criados pelo homem ao qual atribui significados (DONDIS, 1997, p.85).

Os sentidos não são formados somente através dos elementos presentes no discurso, como parte das intencionalidade do produtor, mas são também assimilados quando consumidos. Por isso, a interpretação se modifica a cada experiência adquirida, e de acordo com contexto sociocultural em que está inserida. O processo de significação transita entre o universo privado da memória do espectador e o imaginário cultural e público.

Os produtos midiáticos têm a capacidade de traduzir discursos de uma política hegemônica ao passo que tam-

bém expõem desejos e contradições de uma sociedade. Portanto, narrativas, como em filmes, propagandas e novelas, não podem ser neutras uma vez que refletem valores e perspectivas, além de indicar também quais atitudes são aceitas e quais são corretas moral e eticamente, atuando como campos de problematização (DUARTE et al., 2004, p.48).

Embora o propósito das imagens seja dar significados ao mundo, elas também são capazes de ocultá-lo. Os meios de comunicação podem tratar os receptores como meros objetos, passivos e alienados, construindo um universo imaginário que aprisiona o homem (SETTON, 2004, p. 68).

No mundo pós-moderno, as imagens interpretam a realidade, por isso a importância da ética e do senso crítico na veiculação das mesmas, sobretudo hoje, em que há uma supervalorização delas. As gerações mais jovens, por exemplo, são cada vez mais influenciadas tendo em vista sua precoce introdução a essa cultura, que afeta os processos cognitivos, o aprendizado e, como consequência, a formação de consciências mais questionadoras, considerando que a educação, em muitos casos, não foi capaz de acompanhar as transformações tecnológicas.

É, por isso, que, a fim de compreender o papel da mídia na veiculação de imagens, que participam do processo de construção de sentido e da disseminação de valores, é fundamental analisar seu aspecto simbólico. A dinâmica meio e espectador deve ser modificada, de modo que o primeiro trate as imagens como portadores de significado, em vez de modelos de comportamento, e que também reconheça a capacidade humana de participar de forma ativa dos processos comunicativos.

## **TELENOVELAS E A INFLUÊNCIA DAS MASSAS**

As telenovelas são séries dramáticas produzidas e veiculadas há mais de seis décadas, desde a chegada da televisão ao Brasil, em dezembro de 1951. Produtos da indústria cultural<sup>1</sup>, essas produções eram transmitidas ao vivo e tinham uma frequência de exibição de duas a três vezes por semana. No entanto, ao longo dos anos 1960, passaram a adotar o formato diário e a utilizar videotapes, o que possibilitou um maior controle de qualidade e uma melhor estruturação narrativa. Além de serem uma forma popular de entretenimento, as tramas brasileiras conquistaram também o mercado internacional a partir dos anos 1980, devido à expansão do campo teledramatúrgico brasileiro.

A lógica discursiva desses produtos baseia-se em estruturas narrativas complexas, cujo objetivo é conquistar a atenção dos telespectadores e estabelecer um vínculo emocional com as personagens. Para tanto, fazem uso de uma variedade de recursos como, por exemplo, tramas paralelas, reviravoltas surpreendentes e diálogos intensos para manter o interesse do público ao longo da história. Além disso, frequentemente exploram arquétipos, padrões de comportamento associados a um papel social, e estereótipos para criar personagens facilmente reconhecíveis pelos espectadores (BORELLI, 2001).

Carminha (Adriana Esteves), antagonista da novela “Avenida Brasil” (2012), é um exemplo emblemático do impacto audiovisual na afetividade do público brasileiro. A personagem tornou-se uma referência duradoura no imaginário coletivo, especialmente quando se trata de “vilões”. Esse impacto pode ser atribuído a vários fatores, como a interpretação brilhante da atriz, que trouxe nuances e complexidade à vilã, cativando a audiência com sua atuação surpreendente, e a trama envolvente que, combinada à produção de alta qualidade, contribuíram para o destaque da vilã.

Por outro lado, as telenovelas podem abordar uma ampla variedade de temas em seus mundos narratológicos (HERGESEL, 2020, p.14). Elas não são apenas um espelho da realidade brasileira em forma, mas espelham também o contexto regional, tele-espaço.

---

<sup>1</sup> Segundo Theodor Adorno, a indústria cultural é um conceito que se refere à produção em massa de bens culturais, como música popular, cinema, televisão, literatura de consumo e outras formas de entretenimento (1986).

Através dos personagens e conflitos, exploram temáticas relevantes para quando são exibidas, ressaltando debates de importância sociológica, como desigualdade social, violência doméstica, preconceito racial, orientação sexual e, mais recentemente, identidade de gênero<sup>1</sup>.

Quanto mais problematizadores, complexos, elaborados e plurais são os modos de apresentação e discussão de guias de valor em narrativas filmicas, mais esses conteúdos parecem sensibilizar os espectadores e levá-los a colocar em questão valores construídos na relação com outros campos de problematização (DUARTE et al., 2004, p.50).

Em face do exposto, tem-se a possibilidade de influenciar opiniões e aspectos subjetivos das massas levando em consideração uma combinação de fatores para além do alcance de público. Segundo Keske e Scherer (2013), incluem o forte apelo emocional, categórico no envolvimento e identificação dos telespectadores; a proximidade com seu cotidiano e linguagem, tornando as histórias reconhecíveis e facilmente compreendidas e a abordagem das temáticas supracitadas, que viabiliza importantes reflexões através do entretenimento. Todos esses fatores estabelecem, também, relações com o interesse do público e, conseqüentemente, a audiência deste produto.

Entretanto, a forma como essas abordagens são conduzidas pode acarretar efeitos negativos tanto na assimilação dos indivíduos quanto nas estruturas sociais em que o enredo se respalda. Vale a pena citar a representação do telepersonagem Crô (Marcelo Serrado), da novela “Fina Estampa” (2012), que, além de ser um estereótipo de homens homossexuais “afeminados”, é o ponto central de piadas de cunho homofóbico. Além disso, a falta de complexidade em sua caracterização e desenvolvimento ao longo da história é preocupante, visto que apresentá-lo como personagem tipo, que “surge quando o personagem acaba se tornando estereotipado, relacionado a uma função social” (HERGESEL, 2020, p. 15), pode invalidar a subjetividade e individualidade de pessoas LGBTQIAP+.

Em contrapartida, também é relevante discutir a influência do personagem Félix (Mateus Solano) da telenovela “Amor à Vida” (2014) no imaginário do público enquanto telepersonagem homossexual, atagonista e esférico, isto é, aquele que apresenta traços que modificam-se conforme o andamento da narrativa, tornando-o imprevisível e complexo. Assim como Crô, Félix também carrega aspectos comportamentais de enquadramento “afeminado”, que podem ser considerados pleonásticos.

No entanto, o personagem de Mateus Solano é explorado com muito mais ênfase ao longo da história. Suas inúmeras colocações e atitudes, satíricas e bem interpretadas, permitiram que ele conquistasse a audiência ao ser um elemento de entretenimento e importância para o desenvolvimento da trama, incluindo os acontecimentos que giram em torno da protagonista Paloma (Paolla Oliveira), sua irmã, e as cenas dramáticas estreladas. Todo o seu arco de desenvolvimento acompanha a abordagem da sexualidade como temática adjacente ao seu comportamento. É possível ressaltar a rejeição por parte de seu pai César (Antônio Fagundes) em virtude de sua orientação sexual e o fatídico momento em que é “desmascarado” perante a sua família.

Cenas categóricas, como essa, são fundamentais para esse desenvolvimento de empatia do público e acabam por humanizar o vilão e evidenciam cenas vividas cotidianamente por diversas pessoas da mesma comunidade, que contradizem um padrão social. No entanto, nas novelas, a imagem é percebida de forma diferente. Essas diferentes representações da década passada evidenciam diferentes formas de abordar uma temática social e uma mesma orientação sexual dentro desse contexto. É evidente que o personagem Crô, além de ser uma representação irrisória e exagerada, é percebido diferentemente pelo público quando comparado com Félix, cujo papel naturalizou esse assunto e o aproximou do cotidiano de pessoas, LGBTQIAP+ ou não, que poderiam nunca ter tido contado com debates de sexualidade.

---

<sup>2</sup> Em “A Força do Querer”, novela produzida por Glória Perez e exibida pela Rede Globo em 2017, um dos personagens centrais que abordou a temática da identidade de gênero foi Ivan, interpretado por Carol Duarte.

## **ORIENTAÇÃO SEXUAL E AUTOPERCEPÇÃO ATRAVÉS DA INFLUÊNCIA MIDIÁTICA**

Em uma sociedade com padrões heteronormativos, a percepção da sua orientação sexual pode ser bastante desafiadora. Nesse sentido, filmes, propagandas e até telenovelas, se mostravam como barreiras para a auto-percepção humana, já que sempre priorizaram casais heterossexuais e brancos, e, quando tentavam abordar alguma minoria, era de forma caricata, o que tornava a representação errada e ofensiva. No entanto, há alguns anos, é possível perceber uma diferença na abordagem dessa comunidade, principalmente no que tange o pilar de orientação sexual. Atualmente, é possível encontrar produções audiovisuais que retratam personagens LGBTQIAP+ com cautela e com estudos prévios de seus idealizadores.

Dentre elas, pode-se citar as telenovelas, que são muito presentes no cotidiano do brasileiro e que, como citado, conseguem abordar uma vasta variedade de temas em seus enredos. Antes de tudo, é importante ressaltar a importância da autopercepção para o desenvolvimento social. Nessa perspectiva, o ideário de representatividade é complexo e atrelado aos movimentos vindos de grupos minoritários.

Diante da sociedade extremamente midiática a qual estamos inseridos, “ser visto” é também uma forma de pressionar instituições do governo por mais direitos àqueles grupos que cotidianamente são marginalizados. A partir disso, vemos a importância da representatividade no veículo que atinge abrangência nacional, a televisão.

Presente nas casas dos brasileiros desde os anos 50, as telenovelas transmitem mensagens e informações que servem de exemplo para muitas pessoas, sejam positivas, sejam negativas. Ainda sobre sua importância midiática, a TV faz parte da família e com esta mantém vínculo constante. Participa das relações familiares como uma personagem de igual importância (T NIA PORTO, op.cit. p.40).

Segundo a psicóloga Asia Eaton, doutora em psicologia social e estudos de gênero e professora da Universidade Internacional da Flórida, há estudos que revelam que pessoas LGBTQIAP+ experimentaram sua primeira atração homoafetiva por volta dos 8 ou 9 anos de idade. Em consequência, essa é uma idade em que o contato com a televisão é alto e ela pode servir como grande aliada à autopercepção. Quem também defende isto é a professora mestre em Tecnologia Educacional Tânia Porto, que diz:

O entretenimento e as histórias fictícias têm grande influência sobre o comportamento e as atitudes sociais das crianças e dos adolescentes, que introjetam modelos mais significativos segundo suas percepções e os utilizam em situações reais (1995, p.28).

Diante disso, percebe-se que democratizar o espaço midiático não somente amplia o acesso, mas também auxilia a pluralidade de representações. Ou seja, não é apenas democratizar o veículo, mas também o processo de construção dessas representações, que servem como um exemplo de condutas sociais, principalmente ao indicar quem deve ter sua existência respeitada, e como respeitá-las, além de pontuar condutas errôneas. Para a população LGBTQIAP+, ter o contato com essas vivências, mesmo em narrativas fictícias, como as telenovelas, é um direito que não deve ser poupado.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por meio deste ensaio, entende-se que a linguagem imagética desempenha um papel basilar na capacidade de impacto das telenovelas, ao atuar no processo de mediação e, assim, colaborar para a configuração das percepções coletivas.

Através daquilo que é representado no espaço telenovelistico, é possível retirar conhecimentos, interpretar simbologias e associar diferentes vivências do convívio coletivo, afinal, elas são retratos da realidade material. As inúmeras experiências que giram em torno das diversas formas de identificação sexual não podem ser sintetizadas em apenas alguns enredos e personagens. No entanto, a dramatização cria um ponto de contato com aqueles que antes não se viam representados, ou deparavam-se com representações irrisórias.

Infere-se, portanto, que a mídia é essencial para impulsionar uma mudança cultural significativa, uma vez que, através da representação de relacionamentos e experiências LGBTQIAP+, as produções podem impulsionar transformações de valores no antro sociocultural, normalizando a diversidade sexual e identitária, em prol de uma sociedade mais inclusiva. É através da conscientização e da criação de narrativas questionadoras que as telenovelas podem contribuir expressivamente para a aceitação e o entendimento mútuo.

## Referências bibliográficas

- ADORNO, T.W. “A indústria cultural”. In: COHN, G. (org.). Theodor W. Adorno. **São Paulo**, Ática, 1986, p. 92-99.
- BORELLI, Silvia Helena Simões. Telenovelas brasileiras: balanços e perspectivas. **São Paulo em perspectiva**, v. 15, p. 29-36, 2001.
- DONIS, Dantes A. A Sintaxe da Linguagem Visual; tradução Jefferson Luiz Camargo. **São Paulo**: Martins Fontes, 1997.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- HERGESEL, João Paulo. Programas televisivos e suas estruturas narrativas. **Revista Informação em Cultura**, Mossoró, v. 9, n. 2, p. 1-13, jul./dez. 2020.
- KESKE, HUMBERTO IVAN GRAZZI; SCHERER, MARIA MARGARETE. A telenovela brasileira e a cultura de massa: uma relação muito além do zapping. **POLÊM! CA**, v. 12, n. 2, p. 239-255, 2013.
- MARCONDES FILHO, Ciro. Televisão – a vida pelo vídeo. **São Paulo**: Moderna, 1998.
- SAPIR, Edward. **A Linguagem**: introdução ao estudo da fala. 2. Ed. Rio de Janeiro: Livraria Acadêmica, 1971.
- SETTON, Maria da Graça Jacintho. **A cultura da mídia na escola**: ensaios sobre cinema e educação. Annablume, 2004.
- SANTOS, Juliana Winkel Marques dos. **Revista Comunicação & Educação**-a emergência de uma interface entre duas áreas do conhecimento. 2012. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

**TESOUROS  
DO NCE**

**O poder da imagem:  
reflexões sobre o impacto  
da comunicação visual  
em nossas vidas**

Joaquim de Moura Camilo Gomes da Cruz

Julia Akie Miyazato

Luigi Caires de Oliveira

**Enigma:** “Cinema e imagens foram notícias situações extremas de assassinatos em massa em salas de cinema com disparo de metralhadoras por pessoas a quem atribui-se a influência de imagens e cenas similares presente nos filmes. Será que a imagem tem esse poder?”

**A** comunicação é uma parte essencial da experiência humana, e, ao longo dos tempos, a forma como nos comunicamos evoluiu significativamente. No mundo contemporâneo, somos constantemente expostos a inúmeras imagens em diferentes meios, desde o cinema e a publicidade até a internet.

Este ensaio tem como objetivo discutir o poder e o peso da imagem em nossas vidas, explorando como ela pode exercer influência e manipulação sobre nós, e também como a educação para a comunicação pode desempenhar um papel crucial em permitir práticas comunicacionais democráticas e libertadoras.

A obra de Marshall McLuhan, “Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem”, nos convida a refletir sobre a influência dos meios de comunicação, incluindo o cinema, na sociedade. McLuhan argumenta que a forma como a informação é transmitida é tão importante quanto o conteúdo em si. O cinema, como um meio audiovisual imersivo, tem o poder de moldar nossa percepção sensorial e transformar nossa relação com o mundo. Ele cria uma experiência catártica que pode despertar uma ampla gama de emoções e afetar nossa visão de mundo.

A obra de Ismar de Oliveira Soares, “Para uma Leitura Crítica da Publicidade”, complementa essa discussão ao trazer o papel da educação para a comunicação. A obra destaca a necessidade de compreendermos os processos comunicacionais em que estamos inseridos e nos conscientizarmos dos mecanismos de manipulação que a sociedade pode exercer sobre nós através dos recursos da comunicação social. Afinal, a imagem tem o poder de persuadir, convencer e influenciar nossos comportamentos e decisões.

Quantas vezes uma imagem foi impactante para nós? A resposta é variável e pessoal. As imagens que encontramos ao longo da vida podem nos tocar profundamente, provocando uma multiplicidade de reações e emoções. Uma cena de amor em um filme pode despertar sentimentos de alegria e ternura, enquanto uma cena trágica pode causar tristeza e reflexão sobre a vida. A imagem visualmente impactante de um conflito ou desastre pode gerar desconforto e indignação, ao passo que uma paisagem deslumbrante pode nos encher de admiração e paz. O cinema, em particular, é um poderoso meio de comunicação que tem a capacidade de moldar nossos valores e perspectivas. Filmes podem nos proporcionar novas ideias, expandir nossos horizontes e até mesmo desafiar nossas crenças profundamente enraizadas.

Um filme bem construído pode ser mais do que um entretenimento passageiro; pode, de fato, mudar nossa forma de ver o mundo e, em última instância, mudar nossas vidas. No entanto, devemos reconhecer que a imagem também pode ser usada de forma manipuladora, especialmente na publicidade e na mídia. A persuasão visual é uma ferramenta poderosa para influenciar nossos hábitos de consumo, moldar nossos desejos e reforçar estereótipos sociais. A publicidade, por exemplo, muitas vezes explora nossas emoções e vulnerabilidades para criar conexões emocionais com produtos e marcas.

Nesse contexto, a educação para a comunicação é crucial. Ela deve nos capacitar a entender e interpretar criticamente as imagens e mensagens que nos cercam, desenvolvendo nossa consciência para os mecanismos de influência e manipulação presentes na comunicação visual. Devemos nos tornar consumidores mais informados e questionadores, capazes de discernir entre o que é genuíno e o que é intencionalmente construído para nos persuadir.

Além disso, a educação para a comunicação também deve promover práticas comunicacionais democráticas

e libertadoras. Isso envolve incentivar a diversidade de vozes e perspectivas, como também o respeito pela liberdade de expressão e o diálogo. Devemos buscar a construção de uma sociedade em que a imagem seja usada para inspirar, informar e empoderar, em vez de manipular e reprimir.

Em suma, a imagem tem um poder imenso em nossas vidas, moldando nossas experiências e influenciando nossa visão de mundo. O cinema, a publicidade e a internet são apenas alguns dos meios pelos quais somos expostos a essa influência visual. A educação para a comunicação desempenha um papel vital em nos tornar conscientes e críticos diante das imagens que nos rodeiam, capacitando-nos a utilizar a comunicação de maneira democrática e emancipadora. Assim, podemos navegar pelo mundo visual com maior discernimento e compreensão, e, quem sabe, usar a força da imagem para transformar a sociedade para melhor.

## Referências bibliográficas

BORGES, W.; ENNE, A. L. S. Sensacionalismo e modernidade: como uma relação intrinsecamente ambígua se transformou em estratégia de distinção cultural?.

**RuMoRes**, [S. l.], v. 1, n. 1, 2007. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2007.51094. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51094>. Acesso em: 07/2023.

MCLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem. **São Paulo**: Cultrix, 1964.

SOARES, Ismar de Oliveira. Para uma Leitura Crítica da Publicidade. **São Paulo**: Loyola, 1988.

SOUZA, Lilian; LIMA, Sabrina. A mídia é um veículo de violência? **São Paulo**: ECA-USP, 2018. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1cNdZSEDwsRX7QP6GpCU5njfmF0cB86uX/view?pli=1>. Acesso em: 07/2023.

**TESOUROS  
DO NCE**

# **Sobre importância da educação midiática**

Julia Soares Bayerlein

Leonardo Araújo Cardeal da Costa

Paula Sanae Lopes Nishiwaki

Rayna Caroline Muniz Ramos

**A** proposta inicial para este desafio consistia na realização de uma atividade no Núcleo de Comunicação e Educação (NCE), na qual uma dupla escolhida dentro do grupo deveria ir até o NCE para procurar objetos (livros, artigos, quadrinhos, filmes, entre outros) de acordo com um enigma apresentado pelo mediador da atividade dentro do daquele espaço e escolhido pela mesma dupla. O enigma escolhido foi o de número 7, que se segue abaixo:

“A vida na cultura digital sempre está permeada por práticas de riscos e oportunidades. Mesmo um “Google” da vida pode nos levar por ciladas que não percebemos, como notícias falsas”. Como a educomunicação, por meio do acervo do NCE, pode nos ajudar nisso?

A partir desse enigma, neste texto vamos indicar alternativas para que o assunto seja abordado e debatido pelos/as educadores/as (das escolas e de outros espaços educacionais), visando conscientizar os adolescentes para que eles consigam se relacionar de modo consciente, responsável e sadio com as redes.

Do acervo do NCE, encontramos dois livros que vão ao encontro da proposta deste desafio: O primeiro, *Young People, Media and Health: Risks and Rights*, de Cecilia Von Feilitzen e Johanna Stenersen, de 2014, foi escolhido por abordar pesquisas com jovens a respeito da sua relação com a internet, buscando refletir qual conhecimento eles têm sobre ela e, particularmente, sobre as redes sociais.

Já o livro *Comunicação e Educação*, de autoria de Maria Aparecida Baccega, de 2003, foi selecionado tendo em vista trazer uma reflexão mais aprofundada sobre a temática, já que também desejávamos compreender o poder exercido pelas mídias como uma possibilidade emancipadora do indivíduo, se o uso delas for feito com responsabilidade.

Para complementar a nossa pesquisa, ainda escolhemos um artigo produzido por nossos professores do curso de Licenciatura em Educomunicação, intitulado: *A Educomunicação na batalha contra as fake news*, que foca em como as notícias falsas ganham espaço na sociedade e influenciam a vida de uma infinidade de pessoas.

## **INTRODUÇÃO**

A proposta desse desafio se alinhou a vários pensamentos que tivemos durante o primeiro semestre do curso. Dentre eles, os questionamentos de como as mídias afetam o nosso dia a dia e por que algumas notícias criam um impacto maior do que outras.

Ao refletirmos sobre os artigos do livro *Young People, Media and Health: Risks and Rights* é possível pensar que o fluxo de informações dentro das mídias influencia nossas vidas em todos os aspectos, como vestimenta, saúde e cultura. No entanto, devido à grande quantidade de conteúdo que recebemos, o filtro do que é bom e do que é ruim para se consumir, na maioria das vezes, não fica muito preciso.

Além disso, esse intenso fluxo de informações é acompanhado pelos sintomas de FOMO (Fear of Missing Out), pois, frequentemente somos enganados pelos estímulos visuais em grande quantidade. O que, por sua vez, nos faz pensar que estamos sempre perdendo algo por não estarmos conectados.

Assim, buscamos compreender o processo prejudicial da disseminação exagerada de informações dentro das redes a fim de refletir sobre possibilidades para a promoção de um consumo consciente que influencie diretamente na qualidade do que é consumido.

Isso porque, ao considerar a Educomunicação nesse processo, e como estudantes em formação na área, somos levados a pensar no poder emancipador do uso das redes como uma ferramenta de transformação se utilizada de maneira correta e responsável.

## **OS JOVENS, AS MÍDIAS DIGITAIS E AS INFORMAÇÕES FALSAS**

A influência das mídias digitais sobre os jovens é um assunto de grande relevância nos dias de hoje. Com o rápido avanço das tecnologias e da proliferação das redes sociais, eles estão cada vez mais expostos a uma infinidade de informações, tanto verdadeiras quanto falsas. Na grande maioria dos casos, esses jovens não recebem uma educação midiática efetiva e, assim, encontram muitas dificuldades ao procurarem informações confiáveis, pois não sabem como checá-las – ou até mesmo desconhecem a importância desse processo para poder publicar algo nas suas redes particulares.

Em relação à quantidade de fake news, as mídias digitais desempenham um papel significativo na sua disseminação. E as plataformas online se transformam em um ambiente propício para a rápida propagação de informações que muitas vezes não passa por nenhum tipo de verificação de veracidade. A falta de controle e moderação adequadas nessas plataformas permite que as notícias falsas se espalhem rapidamente, alcançando um número significativo de pessoas, especialmente os jovens que se encontram frequentemente conectados e ativos nas redes sociais.

No Brasil, no presente momento, estamos enfrentando um grande embate entre as plataformas digitais e o governo no que diz respeito à regulação do ambiente digital. De um lado, temos as plataformas digitais que assumem o discurso de que um ambiente digital monitorado pela lei é sinônimo de censura. De outro, temos a discussão da própria lei que busca exatamente impedir que discursos danosos e que certos posicionamentos sejam monetizados e propagados seguindo um fluxo grande de algoritmos.

Vemos, então, o quanto esse assunto é complexo e multifacetado. Pois, se podemos tomar as mídias digitais como oportunidades de aprendizados, acesso a informações, compartilhamento de ideias e engajamento social. Igualmente, como lugar de pertencimento, já que nelas os jovens sentem que “podem ser quem realmente são”. Também, podemos tomá-las como ambientes extremamente prejudiciais, especialmente quando se coloca em questão a produção e a proliferação de fake news.

Sendo assim, a quantidade de fake news circulando nas mídias digitais pode levar os jovens a serem mal-informados, perpetuando desinformação e distorcendo fatos da realidade. Isso pode afetar a sua capacidade de tomar decisões coerentes, prejudicar a sua compreensão do mundo e até mesmo influenciar seus comportamentos de forma negativa. Entendemos, portanto, que os jovens estão particularmente vulneráveis neste ambiente.

Dessa forma, ressaltamos a importância da educação midiática para que esses jovens possam, por exemplo, avaliar e verificar a veracidade das informações que encontram online. Esse processo de alfabetização midiática e o pensamento crítico devem ser enfatizados em casa, na escola e por toda a sociedade, capacitando-os para uma leitura de mundo pautada pelo respeito à diversidade e aos princípios democráticos.

Assim, a sociedade precisa agir como aliada dos jovens nesse processo de conhecimento das redes sociais. Auxiliá-los a usar essas ferramentas de maneira sadia, não apenas informando o que não é bom e proibindo o seu uso, mas, fomentando a criticidade deles para tudo aquilo que eles veem e leem na internet.

Na sociedade de hoje, portanto, é crucial promover a conscientização, a educação e o pensamento crítico para enfrentar os desafios associados às mídias digitais. Também, capacitar os jovens para que consigam navegar nesse ambiente de forma consciente, responsável e sadia.

## **ALGUNS APONTAMENTOS SOBRE O PAPEL DOS/DAS EDUCADORES/AS NA PROMOÇÃO DA EDUCAÇÃO MIDIÁTICA**

Levando em consideração que as mídias digitais influenciam as opiniões, os comportamentos e os modos de vida dos jovens, a educação midiática apresenta como uma ferramenta indispensável para ajudá-los a compreender e analisar criticamente as mensagens que nelas estão presentes.

Nesse contexto, defendemos que os/as educadores/as assumem um papel importante pois podem fornecer as habilidades e os conhecimentos necessários para que os jovens consigam se tornar cidadãos ativos e conscientes na sociedade contemporânea.

Nessa tarefa, um dos principais desafios a ser enfrentado diz respeito a criação e disseminação de fake news. Por isso, a capacitação dos jovens é fundamental para que eles identifiquem e combatam a propagação de informações enganosas. Também, para que criem o hábito de verificação dos fatos, questionando as fontes e analisado as evidências, tornando-se mais resistentes à desinformação.

Ao ensinar sobre ética digital, privacidade, segurança online e comportamento responsável nas redes sociais, a escola capacita os jovens a utilizarem a tecnologia de maneira consciente e a evitar riscos e problemas decorrentes do uso irresponsável ou inadequado, contribuindo com o desenvolvimento do seu olhar crítico sobre o mundo.

Por fim, cabe aqui lembrar dos dois projetos que fomos levados a conhecer durante as aulas do professor Dr. Claudemir Edson Viana:

- Uso de jogos pelo computador: experiência do próprio professor a respeito do uso dessa ferramenta para ensinar conteúdos de história em suas aulas na Educação Básica, e que, tempos depois, virou o seu estudo no doutorado.
- Educom no rádio: projeto que trouxe o poder da comunicação para dentro da esfera social nas comunidades, tornando-se um bom exemplo de como a interação horizontal entre professores/as e alunos/as (crianças e jovens) pode contribuir com o processo de emancipação do sujeito.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Através do desafio “Caça ao tesouro do NCE”, refletimos sobre o poder da Educomunicação como forma de promover interações construtivas entre jovens e adultos com as mídias sociais. Ao abordar a influência das fake news, percebemos o quanto é necessário e urgente, principalmente em ambiente voltados para a Educação, a defesa de uma educação para as mídias, permitindo aos jovens, por exemplo, fazer escolhas mais conscientes sobre os conteúdos que consomem, além do hábito de se verificar a veracidade das informações.

Sempre pautando essa educação midiática pelos princípios democráticos e de defesa da diversidade.

## Referências bibliográficas

BACCEGA, M. A. Tecnologia e construção da cidadania. **Comunicação & Educação**, [S. l.], n. 27, p. 7-14, 2003. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v0i27. p. 7-14. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37487>. Acesso em: 16 jul. 2023.

COSTA, M. C. C.; ROMANINI, V. A educomunicação na batalha contra as fake news. **Comunicação & Educação**, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 66-77, 2019. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v24i2p66-77. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/165125>. Acesso em: 16 jul.2023.

FEILITZEN, C. von; STENERSEN, J. Young People, Media and Health: Risks and Rights. **Minnesota: International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Nordicom**, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. **São Paulo: Cortez**, 2017.

**TESOUROS  
DO NCE**

**Videogames, violência e  
indisciplina escolar:  
uma alternativa para o uso  
educomunicativo de jogos**

Edson Miranda Martins

**Enigma:** Os jogos sempre trouxeram uma característica de aprimorar e estimular estratégias, principalmente no imaginário infantil. Mas a linguagem agressiva e com teor de violência sempre foi presente nos games. Como utilizar os arquivos do NCE e o paradigma da educomunicação em tal situação vigente?

**R**ecentemente, o Governo Federal, através do Ministério da Educação (MEC), decidiu extinguir o Programa Nacional das Escolas Cívico-Militares (Pecim), cuja proposta era a de criar (ou recriar) um padrão de estabelecimento assentado na disciplina rígida e nos princípios positivistas que norteiam a doutrina militar.

Sistemas de educação como esse, baseados na vigilância e na punição (FOUCAULT, 1987), tendem ao controle social através das instituições de modo a manter a disciplina e evitar manifestações de pensamento divergentes, a princípio dentro de seus limites, mas que depois se espalham por toda a sociedade.

A Educomunicação segue caminho oposto ao propor o estabelecimento de relações dialógicas na comunicação mediadas pela tecnologia e presentes nas interações no âmbito da educação formal que ocorre nos sistemas de ensino tradicionais. Trata-se, portanto, de uma estratégia de busca da libertação e não de aprisionamento do aluno a um mundo antinatural no qual sua criatividade é tolhida em nome de um modelo conservador de sociedade e onde a tecnologia exerce um papel de vigilância típica da sociedade disciplinar.

## INTRODUÇÃO

A relação entre a linguagem agressiva dos jogos e a violência na escola é um assunto complexo. Os textos encontrados como tesouros no NCE relacionam a influência dos jogos com a violência escolar e, de acordo com eles, a exposição a jogos violentos pode aumentar a agressividade e o comportamento hostil em curto prazo, manifestando-se tanto verbalmente quanto fisicamente.

Por outro lado, no entanto, vistos como objetos pedagógicos e mediados pelos professores podem desenvolver habilidades de negociação e resolução de problemas, trabalho em equipe, liderança e cooperação.

É importante que a ação educacional seja capaz de promover um diálogo aberto sobre a linguagem dos jogos com os alunos, ajudando-os a refletir sobre as escolhas que fazem e as consequências dessas escolhas. Esse diálogo pode ajudar a construir uma consciência crítica sobre o conteúdo dos videogames atribuindo a eles um sentido de competição saudável e necessário para o seu desenvolvimento cognitivo e social.

Nesse aspecto, o uso de jogos no ambiente escolar pode ajudar os estudantes a potencializar características pessoais e profissionais demandadas pela sociedade moderna, libertando-se assim do pensamento engessado e anacrônico proposto por instituições de ensino do tipo Cívico-Militares.

## A IMAGEM

Alguns estudos recentes indicaram que os jovens que jogam videogame com frequência não estão mais inclinados às práticas violentas do que aqueles que não fazem uso desses jogos, no entanto, do ponto de vista da semiótica, o poder da imagem é fundamental para influenciar a opinião do observador e não deve ser considerado.

Nesse sentido a figura encontrada no desafio busca associar os jogos de videogames à violência cotidiana pela incorporação de elementos característicos desse tipo de agressividade como o uso de armas, vestimentas camufladas que remetem a mercenários, além da própria aparência física desafiadora dos integrantes.

Estão presentes na figura os signos, que consistem em todos os componentes que representam algum signifi-

cado e sentido para o ser humano, abrangendo as linguagens verbais e não-verbais.

Apesar da imagem estereotipada pelo senso comum remeter à violência, o uso de videogames como integrantes do processo de educomunicação pode, se adequadamente mediado pelos professores, ser uma solução inovadora para o desenvolvimento de competências essenciais para os alunos, e futuros profissionais, como resiliência e agilidade na tomada de decisão.

## **A GAMIFICAÇÃO: UMA PRÁTICA EDUCOMUNICATIVA**

O sentido da gamificação na educação é tornar o processo de ensino e aprendizagem envolventes para os alunos, além de estimular habilidades como resolução de problemas, pensamento crítico, colaboração e perseverança. Sua utilização como estratégia pedagógica inovadora busca motivar os alunos, aumentando o seu engajamento e facilitando a aprendizagem. No entanto, é importante que a gamificação seja projetada e incorporada com cuidado, levando em consideração os objetivos educacionais, a diversidade dos alunos e a avaliação adequada do progresso.

Na metodologia ativa baseada em games, o aluno é personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizado. O objetivo desse modelo de ensino é incentivar que a comunidade acadêmica desenvolva a capacidade de absorção de conteúdos de maneira autônoma e participativa. Nesse contexto, a Educomunicação vai operar a partir da necessidade da educação se unir a comunicação, considerando que o diálogo entre as duas áreas favorece a elaboração de ações pedagógicas enriquecedoras, buscando estabelecer relações dialógicas na comunicação mediada pela tecnologia e presentes nas interações no âmbito da educação.

## **EDUCOMUNICAÇÃO**

A Educomunicação surge como uma nova forma de ensino que consiste na adoção de técnicas utilizadas pelos meios de comunicação e tecnologia, encontradas principalmente nas mídias (Rádio, TV, internet) juntamente com a área da Educação. Segundo Soares (2011), a Educomunicação corresponde a um conjunto articulado de iniciativas voltadas a facilitar o diálogo social, por meio do uso consciente de tecnologias da informação.

O desenvolvimento de ecossistemas comunicativos permitiria a educação para a Educomunicação propondo estratégias para melhorar as relações de comunicação entre os indivíduos, em direção a uma educação de melhor qualidade e mais próxima das aspirações dos jovens de hoje.

A utilização do paradigma da Educomunicação no âmbito da escola democrática e inclusiva. A Educação deve ser acima de tudo conscientização, portanto é imperativo que os alunos sejam capazes de discernir entre a realidade e a ficção nos jogos. A violência nos games precisa ser vista como uma representação virtual que não deve ser replicada na vida real.

Igualmente importante é a mediação e o diálogo sobre as escolhas que os estudantes fazem nos jogos e as consequências dessas escolhas. Esse diálogo pode ajudar a construir uma consciência crítica sobre o conteúdo dos jogos, evitando aqueles que se baseiam exclusivamente na violência e buscando alternativas que ofereçam desafios intelectuais, promovam o trabalho em equipe e desenvolvam habilidades cognitivas.

A Educomunicação é um processo a ser trabalhado por múltiplas mãos, portanto é importante a participação de pais e educadores na intermediação e monitoramento dos tipos de jogos que podem ser vistos evitando escolhas inapropriadas.

Diante da ameaça cada vez mais evidente de construção de uma sociedade disciplinar, que controla o comportamento de seus membros através da imposição e da vigilância, é preciso resistir aos retrocessos lutando por uma educação livre e aberta a todos.

A Educomunicação deve ser vista, portanto, como um instrumento altamente eficaz para frear os arroubos de

poder e direcionamento da educação por uma elite segregacionista representada pelo capital e que visa unicamente a manutenção das classes e a reprodução das condições de exploração do trabalho como mão de obra.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O paradigma da educomunicação pode ser empregado como prática educativa no enfrentamento da indisciplina e da violência no ambiente escolar, descartando a linguagem agressiva e conteúdo violento dos jogos e promovendo uma experiência mais educativa e construtiva para as crianças.

A educomunicação é uma abordagem que combina educação e comunicação, buscando desenvolver habilidades críticas e criativas nos indivíduos, bem como promover a cidadania ativa e a participação na sociedade.

Como posto por Toriello (1997) raramente o discurso pedagógico institucional estabelece algum tipo de articulação com as diferentes linguagens, próprias do amplo universo de conhecimento do aluno. No caso específico do videogame essa relação é praticamente nula apesar do relevante número de alunos que o jogam regularmente.

Assim, pode-se afirmar, sem margem de erro, que o discurso escolar encontra nos jogos eletrônicos um forte concorrente e que deve, portanto, merecer maior atenção por parte dos educadores. Nesse sentido a Educomunicação pode e deve servir como ponte na busca pela otimização dos recursos e da gestão das mídias no ensino/aprendizagem, seja através do jornal; do rádio, vídeo e das mídias digitais como instrumentos/mecanismos dialógicos de comunicação entre a comunidade escolar na busca por uma educação livre, democrática e inclusiva.

## Referências bibliográficas

BELLONI, Maria Luiza. Estética da Violência, São Paulo, n. 12, p. 43-48 maio/ago. 1998 in O cotidiano infantil violento: marginalidade e exclusão social. PACHECO, Elza Dias organizadora, Tradução. **São Paulo:** LAPIC, 2007.

FOUCAULT, M. . Vigiar e Punir: história da violência nas prisões. **Petrópolis:** Editora Vozes, 1987.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação:** o conceito, o profissional, a aplicação. São Paulo: Paulinas Editora, 2011.

TOKARNIA, Mariana. Fim das escolas cívico-militares repercute entre estudantes e escolas. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2023-07/fim-das-escolas-civico-militares-repercute-entre-estudantes-e-escolas>>. Acesso em 12/07/2023.

TORIELLO, L.B. Videogame, escola e conto popular, in **Revista Comunicação & Educação**, - Educação e exclusão. Violência política na TV. Videogame e os discursos não-midiáticos. São Paulo: Moderna. p 35 a 43. jan/abr 1997.

**TESOUROS  
DO NCE**

# **A influência da mídia em atos de violência em massa**

Sabrina Ferreira dos Santos  
Julie Eskinazi

**Enigma:** Cinema e imagens foram notícias e situações extremas de assassinatos em massa em salas de cinema com disparo de metralhadoras por pessoas a quem atribui-se a influência de imagens e cenas similares presentes nos filmes. Será que a imagem tem esse poder?

**C**om o aumento de casos de violência em massa acontecendo pelo país, cresce também a discussão sobre o efeito das mídias para que esses atos se espalhem na sociedade. Em casos notáveis, como o Massacre no Morumbi Shopping, muitos veículos da imprensa passaram a relacionar o atentado com o fato de que Mateus Meira, responsável pelo ato, passava muito tempo jogando videogames considerados violentos, indicando que esse tipo de mídia pode ter inspirado seus planos de alguma forma. Ademais, após o rapaz relatar que escolheu realizar o tiroteio durante uma sessão do filme Clube da Luta por se identificar com o personagem principal, cujas principais características são sofrer de distúrbios psicológicos e promover atos de violência em um clube restrito, também se foi discutido se os filmes com uma quantidade excessiva de cenas violentas poderiam motivar pessoas a reproduzi-las na vida real.

Ao abordar a sétima arte, McGowan (2007, p.12) diz que o cinema é a mídia que mais nos aproxima de nossa posição dos sonhos, pois os filmes nos fazem aceitar uma posição que nos é oferecida, de forma que a experiência é favorecida, quando em relação ao pensamento crítico. Partindo deste ponto, em filmes onde a violência é exibida de forma explícita e até mesmo positiva, o grande perigo apresentado é de que esses personagens virem uma referência inspiradora para o telespectador, de forma a reproduzir suas personalidades e ações na vida real. Porém, quando olhamos além do cinema, também cresce uma discussão sobre o impacto da televisão no aumento do número de ataques violentos, visto que esses casos passam a ser repercutidos de forma massiva em telejornais, de uma forma que os realizadores dos atentados tornam-se figuras públicas.

Esse debate teve um aumento no meio de 2023, quando diversos ataques violentos ocorridos em escolas públicas causaram uma comoção geral, fazendo com que certos casos em específico fossem cobertos em jornais durante dias inteiros. Após essa repercussão, houve um consenso para que esses atos tivessem uma menor cobertura jornalística, a fim de diminuir a possibilidade de jovens serem influenciados a repeti-los apenas para aparecerem na mídia.

Para Berger (1979), a televisão tem uma enorme influência no comportamento social e cultural, pois tem o poder de formar a opinião pública e dominar a forma como as informações são transmitidas, para que se encaixem em um viés determinado. Por sua facilidade de aquisição e a presença nas casas, o sociólogo argumenta que a televisão se tornou o meio de comunicação mais poderoso e influente na sociedade contemporânea. Sendo assim, ela desempenha um papel fundamental na construção da identidade cultural e nacional, através de programas que podem influenciar as crenças, os valores e as aspirações das pessoas, moldando sua visão de si mesmas e de sua sociedade.

Em sua Teoria do Aprendizado Social, Albert Bandura defende que a exposição a conteúdo violento, incluindo-se mídias em massa como o cinema e a televisão, pode aumentar a agressividade e a hostilidade, especialmente em indivíduos mais suscetíveis. Para o psicólogo, a exposição repetida a imagens violentas na mídia pode acostumar os espectadores à violência, tornando-os menos sensíveis às suas consequências e mais propensos a aceitar e adotar comportamentos agressivos.

Dessa forma, nota-se que a imagem tem um poder de manipulação exitoso, independente da forma pela qual é transmitida. Seja na televisão, cinema ou até mesmo em videogames, o uso de imagens violentas pode acarretar em uma incitação à agressividade e sua reprodução em atos de hostilidade. Portanto, é necessário que haja um trabalho em torno da abordagem da violência nas mídias, a fim de que suas cenas não se virem terreno de objetificação e inspiração fora da ficção.

## Referências bibliográficas

BERGER, René. A Tele-fissão: Alerta à televisão. **São Paulo:** Loyola, 1979.

DIAS, C.M. SILVA. C.F. A teoria da aprendizagem social de Bandura na formação de habilidades de conversação. **PSICOLOGIA, SAÚDE & DOENÇAS**, 2019, 20(1), 101-113.

McGOWAN, T. **The real gaze:** film theory after Lacan. New York: State University of New York Press, 2007.

**nca USP**  
Núcleo de Comunicação e Educação de Orientação ao São Paulo

**TESOUROS  
DO NCE**

