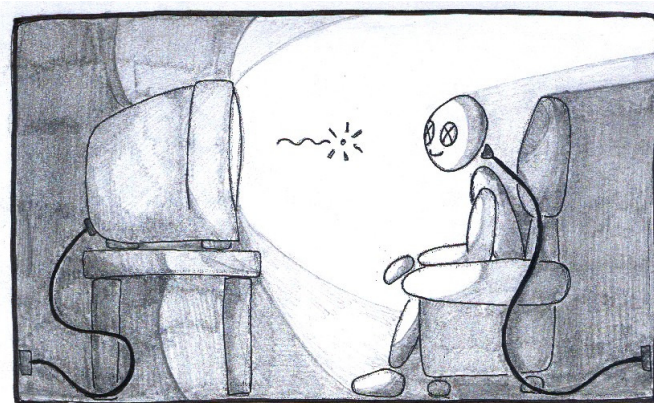


## A criança e a TV



### A TV e o Prejuízo para a criatividade

**Valdemar W. Setzer**

Encontrei algumas pesquisas ou textos sobre esse tema, inclusive na resenha de Thakkar, Garrison e Christakis (2006), mas somente em relação ao "brincar imaginativo". Vandewater, Bickman e Lee (2006) fizeram uma pesquisa com 1.712 crianças, por meio de questionários. Eles levantaram várias influências da TV, entre elas no que denominam "brincar criativo" (*creative play*), em oposição ao "brincar ativo", que envolve atividades físicas. "Descontando interações sociais, assistir TV mostrou que a maior relação negativa foi com o tempo que crianças dedicam ao brincar criativo... nossos resultados estão de acordo com pesquisas experimentais examinando o impacto da TV na criatividade de crianças na zona rural canadense. Especificamente, Williams (1986) e seus colaboradores descobriram que crianças que viviam numa comunidade sem televisão inicialmente obtinham mais pontos em uma medida de criatividade que crianças com acesso ou a um só canal de TV ou a múltiplos canais. Entretanto, uma vez introduzida a TV, os pontos de criatividade dessas crianças caíram a níveis semelhantes aos das crianças com TV." (p. e189.)

No entanto é preciso cautela quanto a isso, pois os autores não citam o tipo de "brincar imaginativo" envolvido. Depois de assistir algum programa na TV é óbvio que crianças pequenas quererão imitar os personagens, aparentemente fantasiando. Mas, na verdade, pode-se tratar de pura imitação, e não de criatividade; é conhecida a influência do horrível programa violento "Power Rangers" nos gestos de crianças. Tenho certeza que, como sempre ocorreu, minhas considerações conceituais a seguir poderiam ser comprovadas cientificamente.

O que é ser criativo? (Seria interessante o leitor tentar responder antes de continuar.)

Em uma palestra que assisti dada pelo conhecido sociólogo italiano Domenico Di Masi (o propugnador da "cultura do lazer"), ele deu uma caracterização muito boa: criatividade é a confluência de fantasia com "concretividade". Fantasia é a capacidade

de se ter ideias novas, sob forma de conceitos ou imagens. "Concretividade" é a capacidade de se realizarem as ideias na prática, construindo objetos, instituições, situações sociais, que sejam úteis, para a própria pessoa ou para a sociedade. Com muito humor, ele disse que uma pessoa que só tem fantasia é um diletante, isto é, cultiva algo que não serve para nada. (A propósito, todos os anos eu conto isso para meus alunos e, invariavelmente, nenhum sabe o que é diletantismo – para mim, uma demonstração de falta de leitura.) Por outro lado, uma pessoa que só tem concretividade é um burocrata, incapaz de sair das regras que determinam todas as suas ações.

Pois bem, a TV e os jogos eletrônicos, por apresentarem sempre imagens prontas, em geral sucedendo-se em rapidez vertiginosa, impedem a criação de imagens mentais próprias, prejudicando, com o tempo, a capacidade de criá-las interiormente. Isso é particularmente trágico com crianças, que devem passar pela fase de viver na fantasia. Por exemplo, para uma criança pequena tudo é animado, tem vida; assim, é correto um pai censurar uma cadeira na perna da qual uma criança tropeçou. Uma criança que perdeu a capacidade de fantasiar não se comporta mais como criança sadia; provavelmente, será um jovem ou adulto com problemas psicológicos, de aprendizagem e, quem sabe, sociais. Típico desse tipo de criança é a incapacidade de inventar constantemente novas brincadeiras, o que deveria ser absolutamente normal. Esse era o caso de meus 4 filhos quando eram pequenos – apesar de não termos tido TV em casa, eliminando assim o mal pela raiz, as crianças da vizinhança adoravam vir brincar em nossa casa, pois as nossas não paravam de inventar novas brincadeiras. Aliás, todos os 4 são ainda muito criativos (a mais velha tem 42 anos), sempre me surpreendendo pela criatividade; certamente a educação escolar Waldorf, com sua intensa atividade artística em todas as séries, ajudou imensamente nesse ponto. Meu terceiro filho tornou-se aos 34 anos vice-presidente para o Brasil de uma das maiores empresas de *software* do mundo, graças, parece-me, à sua fantástica habilidade de liderar carinhosamente e de resolver criativamente conflitos sociais e profissionais.

"Psicólogos descrevem a imaginação do brincar infantil como importante para o desenvolvimento cognitivo, moldando as maneiras com que as crianças interagem com seu ambiente." (Thakkar, Garrison e Christakis 2006, p. 2.028). Patzlaff (2000, p. 89) tem uma seção dedicada ao fato de se dever incentivar a criação de imagens interiores. Ele cita o fisiologista especialista nos sentidos Horst Prehn: "Em crianças que sentam de 10 a 15 horas diárias frente à TV, o córtex cerebral é vazio como um deserto. Elas sofrem uma perda total da capacidade de imaginação. Algumas crianças não têm nem mesmo a capacidade de desenhar de memória um objeto de uso diário como uma xícara." Patzlaff cita ainda um artigo de D. Singer (1995, p. 127) em que esta diz: "Comparando-se os dados sobre comportamento ao brincar e consumo de TV, verificamos que aqueles que menos viam televisão tinham a maior fantasia."

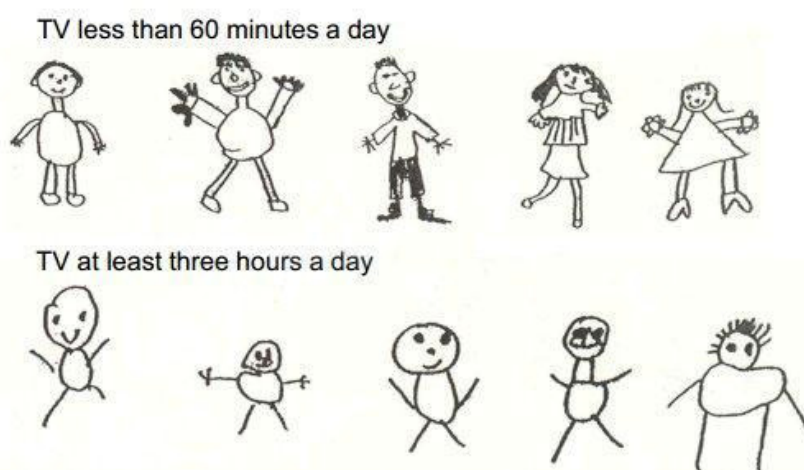
Penso que também a "concretividade" é prejudicada pela TV e pelos *video games*: neles, tudo é virtual, perdendo-se (ou mesmo, no caso de crianças e adolescentes, não se chegando a desenvolver) o senso da realidade necessário para realizar coisas práticas úteis. Para se ter "concretividade", é necessário ter um profundo conhecimento e senso prático da realidade do mundo e do relacionamento social. Isso é particularmente trágico com relação a crianças de menos de 8 anos de idade, pois ainda não distinguem claramente fantasia de realidade.

Assim, ambos os meios eletrônicos prejudicam a criatividade. Para considerações sobre o problema de criação artística com computadores, veja-se o capítulo "O computador

como instrumento de antiarte" em meu livro sobre meios eletrônicos e educação (Setzer 2005, pp. 167-198, ou o [artigo em meu site](#)).

Uma das conseqüências trágicas da aceleração do desenvolvimento abordada no item anterior é justamente o prejuízo que isso traz para a criatividade. De fato, todas as crianças são extremamente fantasiosas (quando ainda não deturpadas pela TV e pelos *video games*). De fato, somente ao redor dos 8 anos é que as crianças começam a distinguir fantasia de realidade. Antes disso, pode-se dizer que, quando ainda são saudáveis, elas "vivem no mundo da fantasia". Uma das coisas perniciosas garantidas que faz a educação no lar e na escola é matar essa fantasia. Ora, poder-se-ia dizer que o adulto imaginativo, que sabe fantasiar, é aquele que preservou essa capacidade desde sua infância. Infelizmente, matando a fantasia na idade infantil, não se conseguirá ter um adulto imaginativo e criativo.

Crianças que assistiam tv por menos de 60 minutos por dia são capazes de fazer desenhos mais completos e sofisticados sobre seres humanos do que crianças que assistem tv por mais 3 horas ao dia:



Winterstein, P & Jungwirth, R.J. (2006). Medienkonsum und Passivrauchen bei Vorschulkindern, *Kinder und Jugendarzt*. 37(4),205-211

Mais informações no site : <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/efeitos-negativos-meios.html#15>