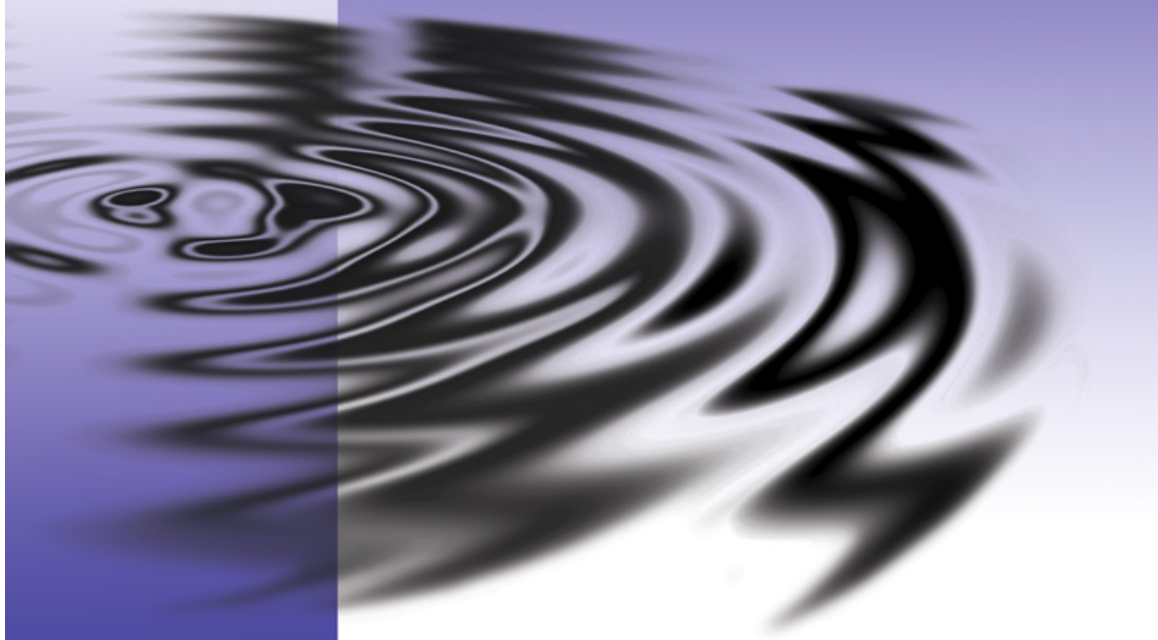


2

Revista
PSICOLOG

Ano 2 Vol. 2 No. 1



INSTITUTO
DE ESTUDOS
DO COMPORTAMENTO

www.revistapsicolog.com.br

Revista Psicolog
Ano 2, Volume 2, Número 1

Editor
Carlos Henrique da Costa Tucci

Ribeirão Preto - SP - Brasil 2009

Lilo e Stitch: ensinando o “mau” comportamento?

Lauriane dos Santos Moreira ¹ Ana Beatriz Dupré Silva ²

¹Centro Universitário Luterano de Palmas – CEULP/ULBRA

Av. Teotônio Segurado, 1501 sul, Prédio 2

Coordenação do Curso de Psicologia do CEULP/ULBRA

CEP 77054-970 – Palmas/TO

²Universidade de Brasília - UnB

Fundação Universidade do Tocantins – UNITINS

Centro Universitário Luterano de Palmas – CEULP/ ULBRA

laurianemoreira@uol.com.br

Resumo. *A influência da literatura, de filmes e de programas de televisão na vida das pessoas vem sendo discutida há algum tempo. Os desenhos animados dos últimos anos têm trazido temas importantes para o ambiente familiar, além de mostrarem algumas maneiras perturbadoras de comportamento. Neste artigo, baseado na perspectiva analítico-comportamental, o desenho animado Lilo e Stitch (EUA, 2002) teve suas contingências consequenciais analisadas, mostrando a sua influência sobre os comportamentos das crianças que o assistem e o papel fundamental dos pais como mediadores, podendo fazer dessa atividade uma ocasião de divertimento e também de educação.*

Palavras-chave: *Análise do Comportamento, contingências de reforçamento, desenhos animados.*

Há muitas gerações é tradição o hábito de contar e ouvir histórias. A cultura tem perpetuado essa atividade ao longo dos séculos, principalmente em relação às histórias infantis. Os Irmãos Grimm (Jacob 1785/1863 e Wilhelm 1786/1859) contribuíram para uma maior difusão da literatura para crianças, pois escreveram o livro Contos de Fadas para Crianças e Adultos (1812 – 1822), compilando as histórias conservadas por séculos através da tradição oral e que hoje são as mais conhecidas ao redor do mundo (COELHO, 1991).

Atualmente, além dos contos de fadas tradicionais, a indústria cinematográfica tem investido em desenhos animados infantis que abordam temas diversos e vêm ganhando cada vez mais espaço no cotidiano das famílias. Essas histórias, sejam elas em formato de livros, filmes, quadinhos ou desenhos animados, possibilitam

a discussão dos temas os quais abordam, combinando momentos de lazer e educação. Alguns estudos na área da psicologia já foram realizados buscando compreender a influência dessas histórias na vida das crianças (ver BETTELHEIM, 1980/2002; GOMIDE, 2000; GOMIDE; SPERANCETTA 2002; BATISTA; FUKAHORI; HAYDU, 2004; VASCONCELOS et al. 2006), partindo da premissa que o ler, o ouvir e/ou o assistir são, em alguma medida, influenciadores do comportamento que as crianças venham a apresentar.

A análise aqui pretendida está atrelada à aquisição de novos comportamentos por parte das crianças através do assistir desenhos animados e do contexto em que essa atividade acontece, mostrando o que provavelmente determina a alteração e/ou inclusão de comportamentos. Além disso, será demonstrada a importância do monitora-

mento das atividades dos filhos pelos pais e a relação dessas atividades com os comportamentos dos filhos. Segundo Baum (1999, p. 258) “uma criança pode bater em outra, imitando um comportamento agressivo visto na TV, mas a continuidade da agressão vai depender de o comportamento ser reforçado ou punido”, o que mostra o papel fundamental dos pais como mediadores, supervisionando as atividades às quais seus filhos estão submetidos.

O desenho animado Lilo e Stitch (EUA, 2002), produção da Walt Disney Pictures e com duração de 85 minutos, despertou o interesse em elaborar esse trabalho a partir da queixa formulada durante atendimento clínico em relação a esse filme. Ao assisti-lo as crianças parecem se comportar de maneira semelhante aos personagens que dão título a essa obra. Dentre tais comportamentos, destaca-se gritar, agredir, fugir, babar e colocar o dedo no nariz. Apesar de o desenho ter um final em que os personagens não apresentam comportamentos perturbadores, ainda assim as crianças parecem ser influenciadas pelo modo de se comportar anterior tanto de Lilo quanto de Stitch. Por outro lado, o filme também oportuniza a discussão de temas comuns no cotidiano, como o valor da família, o abandono, a adoção, dentre outros, facilitando a discussão de assuntos muitas vezes delicados tanto na clínica quanto no contexto familiar. Diante disso, surgiu a proposta de se fazer uma Análise Comportamental desse desenho animado, com vistas a esclarecer como as crianças podem aprender esse modo de se comportar e quais contribuições pode trazer.

A ABORDAGEM ANALÍTICO-COMPORTAMENTAL

A Análise do Comportamento, ciência proposta por Skinner (1904-1990), embasada na filosofia behaviorista radical, evidencia a importância do contexto ambiental

em detrimento de causas mentalistas para explicação do comportamento. Skinner (1953/2000, p. 33) coloca que “o hábito de buscar dentro do organismo uma explicação do comportamento tende a obscurecer as variáveis que estão ao alcance de uma análise científica. Estas variáveis estão fora do organismo, em seu ambiente imediato e em sua história ambiental”.

Além disso, neste tipo de análise são consideradas as variáveis filogenéticas (evolução da espécie), ontogenéticas (história de reforçamento) e culturais para a determinação do comportamento (BAUM, 1999) Os comportamentos operantes são o principal foco de estudo dessa abordagem e, segundo Matos (1993a, p. 143), é operante aquele comportamento que “afeta (atua sobre) o ambiente e, mais importante, que é afetado pelas consequências dessa atuação sobre o ambiente”. Conforme Pinto e Ferreira (2005, p. 7), “a capacidade de selecionar operantes por parte de um organismo em função de sua consequência, garante que comportamentos irão ser efetivamente adicionados ao repertório do organismo”.

A aquisição de novos comportamentos operantes se dá de diversas maneiras, destacando-se os processos de modelagem, modelação e comportamento controlado por regras.

A modelagem é um procedimento capaz de gerar novas respostas no sujeito através de aproximações sucessivas do comportamento final por meio de reforçamento diferencial, em que apenas as respostas que se assemelham ao comportamento que se deseja modelar são reforçadas e as outras não (CATANIA, 1999). Skinner (1953/2000, p.101) acrescenta que “um operante não é algo que surja totalmente desenvolvido no comportamento do organismo. É o resultado de um contínuo processo de modelagem”.

A imitação (ou modelação) é outra forma de aquisição de novo comportamento e, segundo Baum (1999, p. 249) a existência de uma cultura seria praticamente inviável sem a imitação. “Em outras palavras, os indivíduos que imitam têm maior chance de se comportar de maneiras novas que resultem em sobrevivência e reprodução no ambiente existente (...)”. A imitação está na base do condicionamento operante, pois um comportamento tendo sido induzido por meio de imitação pode ser reforçado e modelado até atingir formas mais evoluídas.

Além disso, Skinner (1989/1991, p. 73) coloca que “o comportamento operante é imitado porque existe possibilidade de ocorrência das mesmas consequências reforçadoras”.

Skinner (1989/1991, p. 61) diz ainda que “os membros de um grupo imitam-se uns aos outros e servem como modelos. Reforçam conformidade e punem desvios. Em algum ponto da história do grupo, porém, comportar-se de forma parecida com os outros apareceu sob o formato de uma regra.”

Segundo Baum (1999, p. 156), “o comportamento controlado por regras depende do comportamento verbal de outra pessoa (o falante), enquanto que o comportamento modelado por contingências não requer outra pessoa, requer somente interação com contingências”.

As pessoas estão sujeitas a aprendizagem por meio de regras, ordens e conselhos de outros. Em geral, essas regras disponibilizam ao sujeito um modo de se comportar mais aceitável no âmbito social. Exemplos disso podem ser percebidos em diversas placas normativas espalhadas pelas cidades, como “proibido uso de celular”, “não fume”, dentre outras. Os comportamentos controlados por regras têm uma característica peculiar, onde o sujeito é capaz de se

comportar adequadamente em uma situação pela qual nunca passou antes, sem ter sido modelado por contingências consequenciais (SCHIMIDT; SOUZA, 2003). Contudo, o sujeito só terá assimilado o significado de uma regra se houver engajamento no comportamento que ela especifica, passando por suas consequências, que por sua vez determinarão o seu cumprimento futuro (SKINNER, 1989/1991).

Diante disso, é percebido que os analistas do comportamento observam um organismo se comportar de maneiras novas e procuram entender seus determinantes, em que os processos de aquisição de novos comportamentos são frutos de condicionamento operante, ou seja, são mantidos pela consequência do comportamento (SKINNER, 1989/1991). Nesse sentido, acredita-se que essa abordagem fornece embasamento suficiente para a análise aqui pretendida, dando destaque para os processos de imitação (modelação) e de controle por regras, pois são os que mais apresentam elementos para uma interpretação comportamental de Lilo e Stitch.

RESUMO DA HISTÓRIA DE LILO e STITCH

626 é fruto de uma experiência genética de um cientista maluco, e foi criado com o único objetivo de destruir tudo que vê pela sua frente. Apesar de possuir inteligência e força acima do normal, 626 não possui nenhuma tendência à bondade. Por causa desse seu jeito nada sociável, ele foi obrigado a passar por um julgamento no Quartel General da Federação Galáctica no planeta Turo, onde foi condenado à execução e, seu criador, à prisão. No entanto 626 usa diversos artifícios na tentativa de fugir: morde, baba, atira, rouba, gargalha, grita, dentre outras coisas. Consegue, então, fugir e vai parar acidentalmente no Havaí. Como é um foragido intergaláctico e pouco se conhece sobre sua na-

tureza, Plinky (“profundo” conhecedor do planeta Terra) e Jumba (criador de 626) são indicados para trazer o alienígena de volta. Tentando fugir da equipe encarregada de capturá-lo, o alienígena se faz passar por cachorro e fica escondido em um canil.

Lilo é uma garotinha de cinco anos de idade, órfã criada pela irmã mais velha, Nani. Não tem amigas e as colegas com as quais tenta se relacionar nunca querem brincar com ela. Lilo costuma desobedecer à irmã e tem várias brigas em função disso, onde grita, baba, corre e morde. Além disso, Nani é sobrecarregada com as tarefas de cuidar da irmã e trabalhar ao mesmo tempo para sustentá-las, não sobrando espaço para cuidar de si nem namorar. Lilo está a ponto de ser levada por um assistente social que questiona a qualidade dos cuidados que recebe, pois fica sozinha em casa boa parte do tempo ou na rua. Para continuar com a guarda de Lilo, Nani tem que passar uma boa imagem para o assistente social, tarefa que fica difícil de ser cumprida com a chegada de 626.

Lilo, ao ver uma suposta estrela cadente faz um pedido de ter um amigo, pois diz precisar de alguém que fique com ela. Nani ouve o pedido de Lilo e no dia seguinte resolve levá-la ao canil para comprar um cachorro. Lilo escolhe 626 e lhe dá o nome de Stitch. Apesar da irmã e da veterinária do canil não concordarem que Lilo fique com Stitch, ela insiste e as duas acabam cedendo. A convivência entre Stitch, Lilo e Nani não é harmoniosa e Nani decide mandar o cachorro ir embora. Lilo, para defender o seu “cão” fala para a irmã sobre o’hana, palavra ensinada pelo seu pai que significa família e que família significa nunca mais abandonar ou esquecer. A irmã, diante da lembrança dos ensinamentos do pai, resolve aceitar Stitch.

Lilo começa a perceber a tendência de Stitch em destruir tudo o que toca e,

conforme a exigência do assistente social por um comportamento adequado do “cachorro”, resolve educá-lo de maneira que imite o cantor Elvis Presley, que é alguém romântico, gentil, canta e, para ela, é um cidadão modelo. Stitch, após aprender os comportamentos de Elvis, vai à praia para se apresentar, mas uma multidão fica ao seu redor tirando fotos e gritando. Ele, então, rasga as próprias roupas, quebra o violão e ataca as pessoas. Nani, mais uma vez, perde o emprego que havia acabado de conseguir como salva-vidas por culpa de Stitch. David, candidato a namorado de Nani, resolve chamar ela e Lilo para surfar. Stitch tem densidade molecular muito alta, o que o impede de ter contato com a água pois corre risco de não sobreviver, mas mesmo assim vai surfar também. Plinky e Jumba, vendo nessa ocasião uma oportunidade de capturar Stitch, o puxam para o fundo do mar, derrubando Nani e Lilo, que quase se afogam. Stitch consegue se livrar da dupla que tenta pegá-lo e volta para praia auxiliado por David.

Na areia da praia, observando tudo isso está o assistente social, que avisa que buscará Lilo no dia seguinte. Durante a noite, Stitch resolve ir embora, levando consigo o livro do Patinho Feio. Lilo insiste para que seu “cachorro” fique e relembra o significado de o’hana, mas aceita a sua decisão. Stitch vai para floresta e abre o livro na página em que o patinho feio diz estar perdido, e permanece ali esperando sua “verdadeira” família aparecer. Jumba aparece e diz para Stitch que ele não tem família, pois ele o criou. Até o momento, ninguém conseguiu capturar Stitch e diante deste fracasso a Federação Galáctica designa Gantu para pegá-lo.

Na manhã seguinte, David vai à casa de Nani dizendo que lhe arranhou um emprego. Nani pede a Lilo que fique em casa e que não abra a porta para ninguém, pois ela

terá de ir atrás de algo muito importante. Enquanto isso, Stitch, acuado por Jumba e Plinky, volta para casa de Lilo para se esconder e, na perseguição, destróem toda a casa. Lilo liga para o assistente social pedindo ajuda. Nani, ao chegar encontra a casa em ruínas e percebe que Lilo está sendo levada pelo assistente social. Contudo, Lilo foge do carro do assistente social e é capturada junto com Stitch por Gantu. Stitch consegue fugir, mas Lilo não. Então, Nani, Stitch, Jumba e Plinky, influenciados pelo significado de o'hana, se unem para salvar Lilo. Em meio a uma perseguição que passa pelo céu, vulcão, terra e mar, Stitch consegue impedir que Lilo seja levada para outra galáxia.

Todos falharam na tentativa de capturar Stitch. Então a conselheira responsável pelas ordens de busca resolve vir pessoalmente capturar a experiência genética 626. No entanto, ao encontrar Stitch, ela percebe que seus comportamentos haviam mudado, pois ele conversa calmamente, diz que seu nome agora é Stitch e não mais 626, apresenta a “família” que ele encontrou e pergunta se pode se despedir. A conselheira fica surpresa e comovida com a mudança e resolve que a sentença de Stitch será cumprida na Terra, sob a responsabilidade de Lilo e sua irmã e protegidas pela Federação das Galáxias Unidas, possibilitando que continuassem juntos.

ANÁLISE DE CONTIGÊNCIAS CONSEQUENCIAIS EM LILO E STITCH

De acordo com Sidman (1989/2003, p. 50) “o comportamento não ocorre no vácuo. Eventos precedem e seguem cada uma de nossas ações. O que fazemos é fortemente controlado pelo que acontece a seguir”. Na análise dos comportamentos das personagens Lilo e Stitch não é diferente, pois as consequências operantes do que fazem é que determinam a probabilidade de um comportamento ser emitido novamente,

além dos fatores filogenéticos e culturais.

No caso de Stitch, o nível filogenético influencia fortemente seu comportamento, pois ele foi criado para destruir e comporta-se quase que invariavelmente agredindo, fugindo e gritando. Já Lilo emite vários comportamentos perturbadores semelhantes aos de Stitch, mas as variáveis que determinam suas ações são fruto de reforçamento, pois vive em um contexto aversivo de perdas e agressões. No entanto, “o fato de um comportamento ter sido produzido por um processo (filó ou ontogenético) não significa que esteja ‘protegido de’ ou ‘imune a’ qualquer alteração ou regulação pelo outro processo (...)” (NETO; TOURINHO, 2001, p. 3). Sendo assim, apesar do tipo de determinante de um comportamento, ele ainda está sujeito a alterações frente à influência dos três níveis citados.

Apesar de ter apenas cinco anos de idade, a menina Lilo já sofreu várias perdas: seus pais morreram, sofre dificuldades financeiras e não tem amigos. Lilo, apesar do esforço para se aproximar de outras meninas de sua idade, sempre é rejeitada por seus comportamentos perturbadores. Exemplo disso é que ao ser chamada de “louca” por uma colega de escola, Lilo morde e bate na menina e como consequência é repreendida pelo professor e as colegas se afastam dela. Em seguida, ao perceber que as colegas vão brincar de boneca, ela se oferece para brincar junto e as meninas a deixam falando sozinha. Noutro momento, Lilo pede desculpas para a colega que mordeu e esta não aceita. Podemos perceber que as tentativas de Lilo de fazer amizade sempre são frustradas, mesmo quando ela usa sentenças verbais que geralmente causam aceitação, como pedir desculpas, por exemplo. Neste caso, os comportamentos tidos como adequados que Lilo emitiu, tem menor probabilidade de ocorrer novamente, pois as consequências não foram reforçado-

ras para ela.

Lilo também não tem um relacionamento agradável com sua irmã, pois a menina não costuma seguir as ordens de sua tutora. Diante da não colaboração de Lilo, a irmã grita, briga, ameaça e Lilo reage do mesmo modo. Segundo Sidman (1989/2003, p. 241), “esgotada a nossa paciência por uma criança mal comportada, gritamos, estapeamos e espancamos”. Além disso, ambas vivem sob as pressões de um Assistente Social que exige responsabilidade e emprego de Nani para que não perca a guarda de Lilo, o que traz ainda mais conflito para essa interação.

Obviamente, não parece esperado, diante deste contexto, acreditar que comportamentos mais adequados seriam emitidos, pois concorda-se com Sidman (1989/2003, p. 241) quando coloca que

"é demais esperar de nós mesmos que saibamos reagir o mais efetivamente possível em cada situação, que saibamos agir sempre sabiamente não importa quais as pressões do momento. E, assim, nós sempre cometemos erros, fazendo aquilo que traz alívio imediato, a despeito, ou na ignorância, do que possa acontecer mais tarde."

Contudo, não está aqui sendo pregado que devemos aceitar a vida tal com ela é, mas ter o conhecimento de que as relações entre eventos ambientais e as ações das pessoas estão profundamente ligadas. E é a partir da compreensão dessa relação que as pessoas podem tentar modificar as contingências às quais estão submetidas, visando obter melhor interação e conseqüentemente, melhores sentimentos.

Lilo e Stitch se encontram em função de Lilo querer um bicho de estimação por se sentir muito sozinha. Stitch, um ser criado para destruir, é confundido com um cachorro e passa a fazer parte dessa família. O contexto familiar, com a chegada

de Stitch, torna-se ainda mais conflituoso, pois ele não colabora para facilitar a convivência, já que tem como único interesse se esconder de seus perseguidores e encontrar formas de fugir, enquanto Lilo quer que ele faça parte da família.

Para os adultos que assistam ao filme, essa pode ser uma ocasião de esclarecer às crianças sobre os diversos tipos de família existentes e que o padrão pai-mãe-filhinhos é só mais um modelo de família. Além disso, é uma boa oportunidade de falar das dificuldades que muitas crianças enfrentam em relação à tutela.

Stitch é sempre agressivo em suas interações com outros sujeitos e se diverte diante de situações onde alguém se machuca ou sofre. Como exemplo, temos o episódio em que David queima um palco e Stitch bate palmas e dá gargalhadas. Outro momento é quando Stitch atira uma bola no rosto de um rapaz na praia e novamente gargalha frente à dor do outro.

Conforme Gomide (2000, p. 4), “participantes aprendem a se comportar agressivamente a partir de observação de um modelo que é reforçado pelo seu comportamento agressivo”. A idéia defendida neste artigo é consonante com essa afirmação, pois se acredita que ao assistir as cenas de comportamentos perturbadores, as crianças estão sujeitas a imitá-los. O próprio filme exemplifica tal relação, pois na cena em que Stitch assiste na televisão uma aranha gigante destruir uma cidade, ele começa a imitá-la, gritando e fazendo movimentos com os braços como se estivesse pronto para atacar. Noutro momento, Stitch constrói uma cidade de brinquedos e livros para em seguida destruí-la, mais uma vez imitando a cena que havia visto anteriormente na televisão.

Diante das perturbações causadas por Stitch e da exigência por parte do assis-

tente social para que seja “um cidadão modelo”, Lilo começa a treinar Stitch para que se comporte como o cantor Elvis Presley que, para ela, é um cidadão modelo. Através de imitação, Lilo vai inserindo novos comportamentos em Stitch, como dançar, tocar violão e ser romântico. Stitch imita todos os novos comportamentos, mas durante sua primeira apresentação agride as pessoas, rasga suas roupas e grita em função dos *flashes* e do tumulto em torno dele. Assim como Lilo, Stitch também não tem consequências reforçadoras para seus comportamentos tidos como adequados.

No entanto, gradualmente, Lilo e Stitch vão deixando de emitir os comportamentos perturbadores. Lilo, tendo Stitch como seu bicho de estimação, começa a perceber que cuidar de alguém “terrível” não é fácil e que as pessoas tendem a se afastar de quem sempre age de modo anti-social.

Lilo não precisou experimentar todos os comportamentos de Stitch que resultaram em consequências aversivas para aprender que aquele não era o modo mais adequado de agir. Sendo assim, pode-se constatar que os organismos estão sujeitos a aprender com os outros por meio da observação, aonde o comportamento de um permite que o outro atue com base nos estímulos disponíveis apenas para o primeiro (CATANIA, 1999).

Além disso, Stitch passa por mudanças ainda mais drásticas que Lilo, pois inicialmente ele não possuía um nome, não tinha família e tampouco comportamentos sociais. A convivência em um ambiente familiar que, apesar de ser conturbado, valoriza seus membros e emana afeto, que parece ter sido o principal fator dessa mudança. O significado que esta família atribui à palavra havaiana o’hana foi fundamental para este processo de adaptação de Stitch, pois segundo ensinado pelo pai de Lilo, o’hona significa família e família significa nunca

mais abandonar ou esquecer.

De acordo com Skinner (1953/2000, p. 335), “as palavras ‘simbolizam’ ou ‘expressam’ idéias ou significados, os quais então são ‘comunicados’ ao ouvinte” e, muitas vezes, aparecem como regras verbais, onde os comportamentos necessários e suas consequências são descritos. No caso de o’hana não se pode emitir comportamentos de abandonar ou esquecer, tendo como consequência um melhor relacionamento entre os membros da família. Stitch experimentou essa regra em dois momentos: quando Lilo tenta impedi-lo de ir embora e quando o próprio Stitch decide fazer o resgate de Lilo, sendo suficiente para que ele a assimilasse.

Skinner (1989/1991, p. 61) diz que “descobrimos o significado de uma regra quando nos engajamos no comportamento especificado por ela e quando somos afetados pelas consequências”, sendo exatamente isso o que ocorreu com Stitch. Ele foi submetido às consequências dessa regra ao não ser abandonado nem esquecido e reagiu do mesmo modo quando Lilo estava em perigo. A história do Patinho Feio que havia lhe indicado que ele era alguém sozinho não fez mais sentido.

Stitch é um sujeito diferente de Lilo e Nani, veio de um lugar também diferente e suas ações, apesar de haver semelhança com as de Lilo, não condiziam com muitos valores presentes nessa família. No entanto, apesar das divergências, ele foi acolhido, aceito, amado e, na convivência, se adaptou àquele estilo de vida. Essa situação pode ser proveitosa para famílias que têm filhos adotivos, mostrando que mesmo não tendo laços consanguíneos e apesar de histórias de vida pouco semelhantes (no caso de adoção de crianças maiores), eles são queridos.

Ao final do desenho animado, Lilo, Nani e Stitch formam uma família e o que se

vê são apenas comportamentos não perturbadores, uma vez que há a ampliação de repertório. É um final emocionante que chega a gerar lágrimas no público que o assiste. Contudo, não há demonstração de aprovação explícita como as gargalhadas que acompanham o início do filme. É interessante constatar que diante dos comportamentos “bons” a platéia chora e diante dos comportamentos “ruins” a platéia sorri. Daí, os comportamentos que tiveram reforços positivos imediatos através das risadas foram o gritar, o babar, o fugir, o agredir, passando a ter mais probabilidade de ocorrer, ao contrário dos comportamentos que aparecem no final do filme que geralmente não recebem nenhum reforçamento positivo por parte dos telespectadores, por se tratar de cenas menos empolgantes.

O desenho é de fato muito divertido tanto para os pais quanto para os filhos. As cenas onde Stitch ou Lilo se comportam inadequadamente são as mais engraçadas. É fácil constatar porque as crianças tendem a imitar os comportamentos de gritar, colocar o dedo no nariz, agredir e babar das personagens em detrimento aos comportamentos pró-sociais. Ao verem seus pais/familiares/outras crianças darem risadas frente às perturbações das personagens, as crianças são induzidas a agir do mesmo modo, pois esperam ter a mesma consequência de aprovação, risadas e atenção. Sendo assim, “embora os pais demonstrem aos filhos como fazer certas coisas, por exemplo em função do fato de que a criança necessitará de menos ajuda, essa consequência é atrasada” (SKINNER, 1989/1991, p.155). Portanto, é possível perceber influências “boas” e “ruins” nesse desenho animado, o que mostra, mais uma vez, a importância da companhia e monitoramento dos adultos nessa situação e em tantas outras as quais as crianças estão submetidas no dia-a-dia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o avanço da tecnologia, muitas crianças têm em casa aparelhos de DVD que facilitam o contato com desenhos animados e, frequentemente, o assistem várias vezes seguidas. No entanto, os pais parecem acreditar que, por se tratarem de filmes infantis, seus conteúdos tendem a ser leves, educativos ou inocentes. Um erro, pois o fato de ser infantil não confere ao desenho o título de adequado para a criança assistí-lo sem nenhuma ponderação.

Segundo Delgado (2001, p. 01) “a TV encarrega-se de levar ao público a realidade do mundo exterior; não importa se é ou não real, corresponde ou não à história, mas sim o que é o mundo de fato”. Nesse sentido, os pais devem se dispor a assistir o desenho animado antes de o apresentarem a criança para ver que tipo de “realidade” ele mostra ou acompanhar a criança nessa atividade, fazendo a mediação da história assistida com o que acontece no cotidiano daquela família e na sociedade a qual pertence.

Vale lembrar que os produtores de desenho animado, os desenhistas e animadores não devem estar cientes de que determinadas cenas, personagens e situações influenciam o comportamento da criança. É utopia pensar que, em função dos avanços tecnológicos na área de desenhos animados, eles tragam apenas histórias com bons exemplos e comportamentos pró-sociais. Entretanto, o que se espera não são animações que mostrem apenas um padrão socialmente aceito de comportamento, mas que as crianças possam assistir qualquer tipo de desenho animado infantil, tendo contato com diversas realidades e contem com a participação dos pais para fazerem intermédio das cenas do desenho com o dia-a-dia.

Por outro lado, os pais também não devem ficar como sentinelas frente aos momentos que seus filhos estão assistindo à te-

levisão, mas diante de um comportamento novo que a criança emita, não descarte a possibilidade de ela o ter adquirido dos desenhos animados que costuma assistir antes de rotulá-la como “mal-criada”. A reprodução de falas das personagens são bastante comuns e, muitas vezes, a criança não contextualiza se cabe repetir determinada fala ou não no seu ambiente social e os pais devem estar atentos a isso para instruí-las da melhor maneira, tendo em vista que as pessoas não são iniciadoras de suas ações, mas o palco onde as interações do comportamento com o ambiente se dão (MATOS, 1993b).

Diante das explicações feitas, não há como negar a influência até de transmissões voltadas ao público infantil, tanto para o “bem” quanto para o “mal”. De qualquer maneira, os desenhos animados podem funcionar como aliados na educação das crianças, se os pais souberem manejar as contingências ali presentes, e a análise do comportamento pode elucidar e auxiliar esse processo.

A televisão de modo geral parece possuir um poder fantástico frente aos telespectadores, conseguindo conferir mudanças de comportamentos, opiniões e atitudes. Sendo assim, seria complementar deste artigo a realização de uma pesquisa que verificasse a eficácia da mediação dos pais em relação aos seus filhos frente a algum desenho animado ou outro programa televisivo que venham a assistir, onde as análises aqui feitas pudessem ser testadas, comprovadas e/ou refutadas.

Referências Bibliográficas

BATISTA, A. P.; FUKAHORI, L.; HAYDU, V. B. Filmes com cenas de violência: efeito sobre o comportamento agressivo de crianças expresso no enredo de uma redação. *Interação em Psicologia*, Vol. 8, No. 1, p. 89-102, 2004. Disponível

em: <http://www.scielo.com.br>. Acesso em 10/06/2006.

BAUM, W. M. Compreender o comportamento: ciência, comportamento e cultura. (Silva, M. T. A. Trad.) Porto Alegre: Artmed, 1999.

BETTELHEIM, B. Psicanálise dos contos de fadas. (Caetano, A. Trad.) Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

CATANIA, A. C. Aprendizagem: comportamento, linguagem e cognição. (Souza, D. das G. Trad.) Porto Alegre: Artmed, 1999.

COELHO, N. N. Panorama histórico da literatura infanto/juvenil – das origens indoeuropeias ao Brasil contemporâneo. São Paulo: Editora Ática, 1991.

DELGADO, O.C. Programas infantis na televisão, o Caso Teletubies. In: Anais do 24º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2001, Campo Grande, MS. CD-ROM. Disponível em: <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/4877/1/NP11DELGADO.pdf>>. Acesso em 20 jul, 2006.

GOMIDE, P. I. C.; SPERANCETTA, A. O efeito de um filme de abuso sexual no comportamento agressivo das adolescentes. *Interação em Psicologia*, Vol. 6, No. 1, p. 1 - 11, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.com.br>. Acesso em 10 jun, 2006.

GOMIDE, P. I. C. A Influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, Vol. 13. No. 1, p. 127 – 141, 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.com.br>>. Acesso em 10 jun, 2006.

MATOS, M. A. Análise de contingências no aprender e no ensinar. In: E. S. Alencar (Org). *Novas contribuições da psicologia*

aos processos de ensino e aprendizagem. São Paulo: Cortez, 1993a.

MATOS, M. A. Behaviorismo Metodológico e Behaviorismo Radical. Em: Palestra apresentada no II Encontro Brasileiro de Psicoterapia e Medicina Comportamental, 1993b, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.cfh.ufsc.br/~wfil/matos.htm>>. Acesso em 15 abr, 2006.

NETO, M. B. C.; TOURINHO, E. Z. Notas sobre a dicotomia “inato” versus “aprendido”. *Interação em Psicologia*, Vol. 5, p. 123-132, 2001. Disponível em: <http://www.scielo.com.br>. Acesso em 10 jun, 2006.

PINTO, R. D.; FERREIRA, L. F. Ciência do comportamento e aprendizado através de jogos eletrônicos. I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas, no GT2 – Jogos Eletrônicos e Educação, 2005, Salvador, BA. CD-ROM. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/rodrigopinto.pdf>>.

Acesso em 11 jul, 2006)

SCHMIDT, A.; SOUZA, D. G. Controle instrucional: discussões atuais. In: C.E. Costa, J.C. Luzia e H.H.N. Sant’anna (Orgs). *Primeiros passos em análise do comportamento e Cognição*. Santo André: ESETec, 2003.

SKINNER, B. F. *Ciência e comportamento humano*. (Todorov, J. C. e Azzi, R. Trad.) São Paulo: Martins Fontes, 2000.

SKINNER, B. F. *Questões recentes na análise comportamental*. (Neri, A. L. Trad.) Campinas: Papyrus, 1991.

SIDMAN, M. *Coerção e suas implicações*. (Andery, M. A. e Sério, T. M. Trad.) Campinas: Editora Livro Pleno, 2003.

VASCONCELOS L. A. *Brincando com histórias infantis: uma contribuição da análise do comportamento para o desenvolvimento de crianças e jovens*. Santo André: ESETec, 2006.