AS NARRATIVAS TELEVISIVAS, SUA DIMENSÃO MÍTICA E IMPORTÂNCIA NA SUBJETIVAÇÃO INFANTIL

Sérgio Capparelli, Roselene Gurski Kasprzak, Flávio Roberto Meurer

Histórico da pesquisa

Em abril de 1998, iniciamos uma pesquisa que buscava analisar de que forma os desenhos animados representavam uma continuação das antigas narrativas (mitos e contos de fadas tradicionais), enquanto constituintes do processo de formação da subjetividade das crianças. A pergunta colocada é de que maneira essas novas formas narrativas tratam de questões importantes para a socialização da criança, ou seja, para a passagem de um novo ser a um conjunto de valores anterior a ele, a cultura.

Procuramos então, abordar essa questão a partir de três vias diretamente relacionadas à transmissão de valores: primeiro, uma revisão das principais teorias acerca dos mitos, e seu papel nas antigas civilizações; segundo, uma análise da importância das produções da cultura para a subjetivação das crianças; e em terceiro, uma investigação das formas atuais de produção e transmissão da cultura, especialmente a televisão. Até o momento, nos concentramos nas duas primeiras fases, de caráter teórico, que tratam da questão dos mitos segundo diferentes abordagens, e da subjetivação, segundo as perspectivas da psicanálise.

A parte que trata da televisão, que seria a pesquisa de campo, ainda se encontra em fase inicial. Primeiramente, iniciamos a leitura de textos que tratam de recepção e do papel da televisão na formação desta. Estas leituras têm como objetivo dar algum embasamento para a fase posterior, que seriam as entrevistas, que serão feitas com crianças em idade aproximada de oito anos, em escolas da cidade de Porto Alegre, a fim de verificar, primeiramente, de que maneira elas se relacionam com a televisão, que tipo de programas mais aparecem em suas falas, que questões elas levantam. A partir desses dados, buscaremos analisar os referidos programas, tendo como base as teorias vistas nas fases anteriores. Ou seja, tentaremos responder à pergunta: como os valores sociais aparecem nesses produtos da mídia? Podemos localizar neles uma dimensão mítica, que trata de questões fundamentais para os seres humanos: o destino, a morte, a diferença sexual?

A seguir, trataremos mais detalhadamente de cada uma dessas vias de abordagem.

Os mitos

Para sociedades sem escrita, também chamadas primitivas, os mitos representavam uma totalidade, um fenômeno que abrangia tanto a religião como a economia, a atividade social e os comportamentos individuais. Ao relatarem histórias dos deuses, de como o mundo surgiu pela ação destes, os mitos estipulavam maneiras de viver, tornando-se modelos que justificavam e legitimavam as ações humanas (Eliade, 1963).

Eram povos que, por sua tradição oral, tinham um tipo diferente de relação com a natureza e com sua tradição. Estavam, diferentemente dos povos com escrita, imersos na tradição de maneira total, pois era a partir dela que se constituíam enquanto indivíduos. Os mitos tinham um caráter basicamente coletivo, social, e essas narrativas permeavam o indivíduo de tal forma que praticamente todas as suas ações eram determinadas por elas. Enfim, esses povos viviam sob o signo do mito. Era através dele, e só através dele, que os integrantes dessas sociedades mantinham seu contato com o real, com o mundo empírico. Não se pode, portanto, dizer que os mitos se tratavam de explicações para os fenômenos do mundo, pois não havia o que explicar: os mitos eram a própria realidade.

Mas o que aconteceu com os povos que desenvolveram escrita? Estes eram povos cuja orientação interna estava voltada para a história, para a tecnologia, que implica não só em transformação, mas em acumulação. Enquanto a oralidade mantinha a circularidade dos valores e se baseava na continuidade, na repetição, o surgimento da escrita em certas sociedades permitiu que as narrativas ganhassem uma forma fixa, estabelecida. Segundo Jean-Pierre Vernant (1997), esse novo modo de transmissão permitia que o leitor mobilizasse somente sua capacidade crítica, deixando de lado o encantamento que faz parte dos relatos orais. Esse refere-se à Grécia Antiga, onde pode-se dizer que surgiu o pensamento racional, sob a forma do logos. Este é um momento-chave na cultura ocidental, pois é quando o mito começa a perder sua importância, dando lugar à razão. Mas há um período de transição, em que o mito – aí sim como explicação do mundo – vai se mesclar e até servir de complemento ao logos. Podemos citar como exemplo o "Mito da Caverna" de Platão, que o utiliza como analogia ao problema do conhecimento. Com a prevalência histórica do pensamento racional, as explicações que não podiam ser demonstradas acabaram sendo relegadas ao plano do obscuro.

Se considerarmos que o pensamento ocidental é orientado tecnologicamente, ou seja, tem em vista dominar e transformar a natureza de acordo com as necessidades materiais que se apresentam, veremos que a razão científica se mostra muito mais eficiente para tais propósitos. Essa hegemonia da razão, e a conseqüente rejeição do mito, dividiram a cultura em dois estratos distintos: o mítico e o tecnológico (Kolakowski, 1972). Se o pensamento científico move-se de acordo com as aplicações tecnológicas, práticas, há uma dimensão mítica em nossa cultura, que visa responder a perguntas sem possibilidade de demonstração, tampouco de aplicação prática. São necessidades de respostas que não podem

ser colocadas nos termos da ciência, mas que têm uma origem mítica, ou seja, visam uma concepção total de mundo (Kolakowski, 1972). Tais necessidades vão se expressar nas questões de ordem metafísica (que visam compreender um sentido nas realidades empíricas) e nas produções artísticas. São expressões que vão tomar outra via que não a da razão científica.

Dentre os fatores que contribuíram para essa dicotomia e o deslocamento do mito para uma dimensão parcial da nossa consciência, estão as transformações históricas que acabaram por produzir uma sociedade muito mais individualizada. A partir do fim da Idade Média, com as revoluções burguesas, a arte torna-se cada vez mais individualizada, tanto na sua produção como no seu consumo, pois começa a existir uma burguesia ascendente que, para diferenciar-se da plebe, procura consumir um tipo de arte muito mais sofisticado e pouco acessível (Cunha, prefácio a Lacan, 1980). Se antes o mito tinha um caráter coletivo, passa agora a se localizar no indivíduo, expressando-se de acordo com sua história pessoal. Daí por diante, já não há mais um único discurso que vai formar o homem (papel que, por exemplo, a Igreja desempenhava na Idade Média). O homem se torna um ser muito mais diverso, heterogêneo, individual.

Nesse novo contexto individualizado, as narrativas vão se apropriar do modo como os mitos eram transmitidos, mantendo certas estruturas míticas, pois é a partir dessas formas que se desenrola o fio condutor do nosso imaginário. E se é por essa via que passam os valores, os ideais sociais, pode-se dizer que as narrativas contemporâneas mantêm certas funções que pertenciam aos antigos mitos.

Os mitos na modernidade

A partir do desenvolvimento tecnológico, foram sendo criados novos formatos narrativos, dentre eles, o cinema, os quadrinhos, os desenhos animados, enfim a programação televisiva como um todo (considerando-a como uma narrativa). Podemos dizer, então, que há um novo contexto, uma nova fase na relação do homem com os produtos da cultura. Os mitos, como já vimos, não representam mais a totalidade da vida cultural do ser humano, e já não há apenas um elemento que rege e indica os caminhos que ele deve seguir. A modernidade coloca o mito numa esfera parcial da cultura, uma cultura que, por sua vez, está muito mais centrada no indivíduo.

Há um tipo de ideal que vai estar presente nessa nova cultura – a cultura de massa –, que é o da realização individual. Passam a ser valorizados aqueles são capazes de mudar o ambiente pela imposição de sua individualidade, aqueles que rompem com a tradição, com o lugar que a cultura lhes indica. Esses serão elevados à condição de heróis, como personagens das novas mitologias. Situando-se dentro da singular condição da modernidade, a cultura de massa, como qualquer outra cultura, vai constituir "um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade,

estruturam os instintos, orientam as emoções. Essa penetração se efetua segundo trocas mentais de projeção e de identificação polarizadas nos símbolos, mitos e imagens da cultura, como nas personalidades míticas ou reais que encarnam os valores (os ancestrais, os heróis, os deuses)." (Morin, 1977:14).

Se os novos valores agora centram-se no indivíduo, a formação dos sujeitos vai estar permeada por eles, indicando que há um ideal a ser seguido, qual seja, a busca de um lugar singular dentro da pluralidade existente. Aquelas figuras que encarnam esses ideais modernos de potência do indivíduo se estabelecem enquanto mitos, ou seja, enquanto transmissores de valores, pois é neles que os sujeitos vão depositar sua necessidade de identificação com um ser ideal.

E os heróis estão por toda a parte: os personagens de Disney, dos quadrinhos, as grandes personalidades do cinema, da música, da TV, e até os habitantes dos castelos de verdade. Estes ascendem a um moderno Olimpo, e têm seu valor multiplicado pelos meios de comunicação. Ao mesmo tempo que são deuses, mostram-se vulneráveis, tendo sua vida particular igualmente exposta. "Conjugando a vida cotidiana e a vida olimpiana, os olimpianos se tornam *modelos de cultura* no sentido etnográfico do termo, isto é, modelos de vida. São heróis modelos. Encarnam os mitos de auto-realização da vida privada." (Morin, 1977:107). Esses modelos não têm o caráter de dogma, portanto, não há uma imposição explícita dos valores. Representam maior efeito como uma sugestão, um aceno para a sedutora mitologia da felicidade.

Podemos perceber essas características em dois ícones da modernidade, dois heróis dos mais representativos dessa nova fase da cultura em que vivemos: o Superman e Mickey Mouse.

Umberto Eco (1970) trata das histórias em quadrinhos e, em especial, do Superman. Este herói, segundo o autor, foi mitificado, no sentido de simbolização inconscia, de uma identificação com finalidades nem sempre racionalizáveis, de projeção na imagem, de tendências de aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época. Sustenta-se como mito por possuir certas característica fixas, que seriam os desejos comuns aos mortais e, ao mesmo tempo por sofrer um desenvolvimento, uma mudança (Eco, 1970).

Já o Mickey, estudado por Brockway (1993), expressa um tema mítico devido à natureza de sua criação. Disney o fez para sua própria criança interior, para a criança no interior de cada adulto, muito mais do que para as crianças propriamente ditas. Mickey nunca envelhece, expressando os desejos de eterna juventude daquela geração que foi criança quando o personagem nasceu. Representa o paraíso perdido da infância, do qual as crianças começam a ser expulsas quando chegam à adolescência e são chamadas a responder com atos ao que antes respondiam com brincadeiras. É o mito de que o tempo é reversível, de que existe um lugar, mesmo que imaginário (como a Terra do Nunca de Peter Pan), onde não há responsabilidade, pois tudo pode ser recuperado.

E é dentro de toda essa confusão de narrativas que o homem moderno vai se estruturar enquanto sujeito, num constante diálogo com os produtos da cultura.

Narrativas culturais e subjetivação infantil

Como se vê, desde tempos primordiais o humano vem construindo (e se construindo) através dos diversos símbolos que as culturas e civilizações lhe têm proposto. Das narrativas míticas orais até as formas imagéticas e virtuais da atualidade, o instrumental de produção e transmissão cultural vem ajudando o homem, principalmente, a criança, a emergir no mundo das humanidades, operando processos de simbolização da existência.

A bem de entender um pouco mais a função dos produtos e narrativas culturais em nossas vidas, diríamos que o próprio fabrico do humano é efeito da ordem simbólica, da linguagem. A cultura é, simultaneamente, causa e consequência do humano, assim como a constituímos somos também constituídos por ela, já que é no surgimento dos símbolos que o homem assim se torna, inaugurando nessa operação o estatuto do objeto natural para sempre perdido. Frente à ausência de um objeto exato e natural que dê conta da falta-a-ser instalada na própria criação do humano pela estrutura da linguagem, passamos a buscar o objeto ideal no mundo das palavras, da produção de símbolos. Ou seja, narrativas são simbolizações necessárias, através das quais o homem busca preencher o vazio deixado por esta falta estrutural. Com os símbolos e as palavras, mediadores absolutos da relação do homem com o mundo, inaugura-se a polissemia e o arbítrio, características estruturais da linguagem.

É portanto, através da linguagem, enquanto portadora dos valores e ideais da cultura, que o filhote do homem humaniza-se. Como diz Alfredo Jerusalinsky (1989), o indivíduo da espécie humana é um deficiente instintivo, não possui em seu código genético-neurológico nada que defina a priori o objeto capaz de acalmar suas necessidades. Tal condição é observada também por Marx quando diz que "o homem não é só um animal social, mas ainda um animal que não se individualiza a não ser na sociedade".

Como Freud (1921) ensinou, da identificação a diferentes objetos – pessoas – surge a instância psíquica denominada de ideal de eu. A esta instância psíquica cabe reunir as influências e marcas recolhidas do meio no qual o sujeito está inserido. Lacan, na leitura cuidadosa do texto freudiano, compreende que o próprio nascimento do Eu deve sua gênese aos objetos com os quais se identifica. Isto é, os valores e ideais presentes nas diferentes instâncias da cultura funcionam como referências ao processo de identificação das crianças.

As brincadeiras e o mundo irreal e fantasioso da criança, funcionam como uma espécie de ponte entre as experências do mundo interno e o mundo real. Por isso, o brincar, o jogar, o fantasiar cumprem uma função estruturante na infância, possibilitando à criança "brincar" e não repetir simplesmente as demandas que lhe são endereçadas desde os ideais sociais e familiares.

O que precisamos sublinhar é que se o brincar com tais ideais ao invés de atuá-los, permite a polissemia na interpretação da demanda recebida, por outro lado, não diminui em nada, a participação dos mesmos na tecitura da subjetivação infantil. Visto que no desenvolvimento infantil trata-se exatamente de um verdadeiro trabalho de entrelaçar os traços recolhidos da cultura familiar e social com as fantasias, através de um processo onde a criança vai construindo a tarefa de significar a experência de ser humano e de ter um lugar para si na sua comunidade e no mundo em geral.

Os conteúdos irreais propostos pelos instrumentos que cada cultura apresenta às suas crianças devem ser tomados como matéria-prima da construção psíquica (Freud, 1908). As propostas, ideais, valores e conceitos presentes nos brinquedos, nas histórias infantis, nos contos de fadas e mais recentemente nos desenhos animados e jogos de vídeo game, formam o universo simbólico que a cultura oferece para a criança se constituir. Concordamos com Freud (1908) quando sublinha que o brincar é diferente do real mas não do sério; a seriedade do faz de conta na infância protagoniza a construção da realidade psíquica. Dessa forma, sublinhamos que o desenho animado deve ser tomado como qualquer outra ferramenta cultural que veicula modelos, ideais, conceitos, valores e principalmente formas de lidar com a falta estrutural do humano, mesmo que através do "faz-de-conta".

Neste sentido, os desenhos animados seriam mais uma das formas que atualmente temos oferecido para o infante lidar com o paradoxo de sua insuficência presente e a demanda antecipada que lhe é endereçada. Pensamos que esses novos formatos de transmissão da cultura têm uma estrutura semelhante à dos mitos, pois constituem produções que a cultura oferece à infância como uma forma de lidar com perguntas sobre a vida, a morte, o destino... É na ordenação discursiva das histórias, fábulas, contos, desenhos animados, entre outras produções, que a cultura sinaliza e legitima aos pequenos – e aos grandes – os caminhos e lugares por onde seguir, os estilos de ser e de agir. Não muito diferentes do homem das sociedades orais, e apesar da parafernália tecnológica que acumulamos, seguimos precisando de histórias, de discursos, enfim, de um acervo imaginário que nos ajude na elaboração de questões caras ao existir, orientando-nos na construção de um lugar no mundo e na cultura onde vivemos.

Conclusões

Já de posse de algumas noções acerca da função dos mitos e de outras produções da cultura na subjetivação infantil, nos perguntamos, será que os desenhos animados tem a mesma função que os mitos e contos de fadas tiveram? Conseguem eles ter a mesma eficácia simbólica e assegurar o apoio psíquico necessário às crianças? Podem eles ser considerados nossos mitos e contos de fadas eletrônicos? É no rastro dessas questões que pretendemos iniciar o trabalho de campo. Partimos de algumas pesquisas já realizadas na área; uma delas, da Prof. Rosa Fischer (1984), intitulada "O mito na sala de jantar", onde a autora afirma que a televisão, além dos aspectos ideológicos de sua transmissão, propicia a vivência eletrônica do mito. Especificamente com relação aos desenhos animados ela sugere que a produção televisiva utiliza a mesma linguagem dos mitos mais antigos, nos quais era abolida a ordem racional. Em uma direção semelhante, Maria Rita Kehl (1995) também sublinha que no discurso televisivo há um efeito-imagem tão pregnante que acaba por operar quase unicamente a lógica imediata da realização de desejos, sendo o pensamento substituído pela eficácia da imagem. Deduções como esta nos levam a questionar aqueles trabalhos que propõem a reflexividade da criança como forma de lidar com aspectos nocivos de algumas produções da cultura. Pois, se os desenhos animados e outras produções televisivas captam a criança muito mais pelo apelo ao imaginário e não pelos aspectos racionais, como podemos pensar que só a reflexão cognitiva vai possibilitar a economia de seus efeitos? Não concordamos com a crença quase absoluta na racionalidade, mas, por outro lado, ainda não temos outras respostas como alternativas.

Pensamos que com relação à configuração imagética dos desenhos animados e na forma como são atualmente consumidos pelas crianças reside uma das grandes diferenças com os mitos e contos de fadas. Se nos mitos e contos a narrativa oral era dominante, nos desenhos animados a imagem passou a ser a protagonista da transmissão por excelência. Falamos acima que cada época vai ter, de acordo com o respectivo desenvolvimento tecnológico, instrumentos diversos de transmissão cultural; atualmente, temos o predomínio das transmissões por imagens, razão pela qual, pouco vemos pais, avós, educadores ocupando-se de narrar histórias, sejam elas de ficção ou de realidade, com o acento de suas marcas e posições individuais. Parece que deixamos cada vez mais à cargo da telinha e de outros produtos da mídia, a tarefa de transmitir e historiar mitos de origem e outras experências importantes da existência. Pensamos que a ausência de um interlocutor de fato, quer dizer, alguém de "carne e osso" que possa ouvir e comentar a observação que a criança faz do que assiste e ouve, alguém que possa ser testemunha de um outro final de estória criado pela própria criança, acaba por dificultar a possibilidade dela articular outros significantes às significações recebidas das mensagens televisivas. Uma das perguntas que fica é, se deixamos praticamente tudo com a televisão, nos eximindo de ofertar experências e histórias a partir das marcas de nosso próprio desejo, de nossas próprias experências, será que temos como reclamar quando assistimos à repetição quase sígnica que algumas crianças fazem do que vêem na televisão?

Se nos assustamos tanto com a violência nas escolas, com índices altíssimos de delinqüência juvenil, com a possibilidade de um roubo de tênis virar latrocínio ou com a atrocidade de crimes hediondos praticados pelos "inocentes", devemos, antes de mais nada, analisar os discursos que fazemos circular nos instrumentos e produtos culturais que diariamente legitimamos, transmitindo no que pode ser considerado o maior código que rege nossa cultura atual, a televisão. Pois talvez, o que nos custa admitir é que a brutalidade dos atos de algumas crianças sejam a versão mais crua das relações com objetos e semelhantes que propomos nas mais diferentes instâncias do laço social. Ou seja, os pequenos demonstram em seus atos que captam bem o que queremos tanto recalcar, quando acreditamos que o impacto da brutalidade presente em desenhos animados muito violentos, como Cavaleiros do Zodíaco, ou ainda o maniqueísmo de um Rambo, será menor por se tratar de meras ficções e não de realidade. Ora, se já em 1908, Freud constatava que as crianças utilizam o faz-de-conta, tanto ou mais que elementos da realidade "concreta" para a sua construção psíquica, ou seja, nos construímos também por ficções, o que estamos afinal transmitindo com os roteiros ditos de ficção que veiculamos na televisão?

Acreditamos que a ampliação da pergunta acerca do nosso desejo, se não nos traz uma resposta imediata para estes impasses, ao menos, pode ajudar-nos a romper com a alienação que se instala ao reduzirmos, muitas vezes, os problemas sociais e de formação das crianças e adolescentes a esse ente virtual que é a "Instituição Televisão"; alienação esta que nos impossibilita perceber que o discurso televisivo é somente mais um dos elementos que compõem a trama dos laços sociais. Talvez, então, a partir daí possamos fazer algo mais do que simplesmente nos tomar de pavor ao ver o que nossos baixinhos são capazes de produzir a partir das mensagens que lhes ofertamos sob efeito de nosso próprio recalque.

Metodologia/Pesquisa de campo

A fim de compreendermos de que forma a dimensão mítica da programação televisiva participa da construção subjetiva das crianças, precisamos analisar como os elementos das narrativas televisivas aparecem no discurso das crianças. Para tal, serão realizadas entrevistas com crianças de aproximadamente 8 anos. Optamos por crianças do período operatório-concreto, já na latência, em função de nesta etapa, do ponto de vista emocional, não estarem mais sob o impacto das ansiedades edípicas, e do ponto de vista cognitivo terem abandonado os aspectos egocêntricos do seu pensamento. As crianças desta fase já abandonaram o egocentrismo que caracterizava seu pensamento até o período pré-operatório. O efeito dessa mudança na qualidade do raciocínio é uma ampliação da socialização. Este é o momento em que os aspectos de socialização realmente começam a se consolidar, sendo característico da criança desta fase a

maior necessidade de aceitação social, o que obviamente às expõe de forma mais incisiva ao que lhes é ofertado desde a cultura familiar e social.

As entrevistas serão feitas em duas escolas de Porto Alegre, uma particular, de classe média e outra de subúrbio, pública. Além da questão da classe social, pretendemos também realizar a pesquisa junto a uma comunidade rural no Interior do Estado (Fazenda Souza, de Caxias).

A partir do material coletado nesta etapa e à luz das considerações teóricas pretendemos qualificar nossa compreensão acerca da tão discutida relação da criança com a televisão.

A seguir esboçamos uma possibilidade de encaminhamento das entrevistas, baseada na pesquisa realizada por Buckinghan sobre televisão e publicada no livro "Moving Images" (1995). Não quer dizer que esse método será seguido fielmente, justamente pela dificuldade de se encontrar um único caminho em pesquisas dessa natureza. É apenas o registro de uma experiência a partir da qual poderemos tecer algumas reflexões.

Primeira fase: crianças de oito a nove anos. Mesmo número de meninos e de meninas; duas escolas urbanas e uma rural, para equilibrar em termos de classes sociais. A amostra refletiu também o problema único. Os que não tinham videocassete ou viam pouca televisão foram deixados de lado. Pediu-se aos professores que excluíssem aqueles que não se sentissem bem em entrevistas de grupo. Os grupos de três crianças saíam de suas aulas e eram entrevistados por mais ou menos 45 minutos, um pouco menos para os mais novos. Os grupos eram mistos e também do mesmo sexo (dois mistos e quatro do mesmo sexo em cada grupo de idade).

Antes das entrevistas, ocorreu reunião em pequenos grupos para falar sobre a pesquisa. E para ver como falavam sobre programas a que eles assistiam.

- A entrevista era não-estruturada.
- Que tipos de coisas os chocavam na televisão?
- Apavorantes, tristes, nojentas, preocupantes?
- Eles mesmos indicavam os nomes dos programas. Encorajados a detalhar experiências. O que você fez quando viu isso?

Segunda fase:

Voltaremos para entrevistar pequenos grupos sobre programas ou gêneros, para obter mais detalhes. Nas entrevistas iniciais, colocaremos o problema da televisão e realidade, para depois discutir mais.
Os participantes nesta Segunda fase serão selecionados com base no interesse que tenham demonstrado nesses tópicos, nas entrevistas da primeira fase. Agora será mais focada no problema. No começo, perguntas gerais sobre o que gostam e o que não gostam no programa ou gênero, porque ficaram interessados na primeira vez. Nas novas entrevistas, mostraremos partes de gravações para discussão mas bem pouco.

Os pais

Paralelo a estas últimas, entrevistas com as famílias de crianças na amostra. Na seleção levamos em consideração a etnicidade e classes sociais, com grandes e pequenas famílias e também famílias que tenha apenas pai ou mãe. As entrevistas acontecerão nas casas das pessoas, com duração de até sessenta minutos. Um entrevistador falava com os pais, outro com os filhos.

- Hábitos e preferências
- Como eles disciplinavam o ato de assistir tv.
- Programas selecionados e por quem
- Exigências dos pais
- Problemas com os filhos (perturbações) com os filhos a partir dos programas assistidos
- Normas de censura para assistir filmes em vídeo.

Com os filhos, mesmas entrevistas, mas centrando-se nas normas e restrições dos pais quanto aos programas a serem assistidos e ao ato de ver televisão. Na ocasião, pais e crianças preencherão um questionário com informações gerais, demográficas. Os programas que eles venham a citar serão classificados a partir de um código/categorias e outras informações entrarão em outros códigos/categorias, como regulação, restrição, tratamento do problema. Depois haverá cruzamento desses códigos, para se chegar a uma teoria explanatória mais ampla.

Bibliografia

BROCKWAY, Robert. Secular myths in novels; The masks of Mickey Mouse. In: Myth from the Ice age to Mickey Mouse. New York, SUNY, 1993.

CUNHA, Tito Cardoso e. Do mito coletivo ao mito individual. Preficio a LACAN, Jacques. O Mito Individual do Neurótico. Lisboa, Cooperativa, 1980.

ECO, Umberto. O mito do Superman. Apocalípticos e Integrados. São Paulo, Perspectiva, 1970.

ELIADE, Mircea. Aspectos do Mito. Lisboa, Perspectivas do Homem, 1963.

FISCHER, Maria Rosa Bueno. O mito na sala de jantar. Porto Alegre, Movimento, 1984.

FREUD, Sigmund. Escritores Criativos e Devaneios. In: J. Stranchey. Edição Standard Brasileira das Obras completas de Sigmund Freud (Vol.IX). Rio de Janeiro, Imago, 1980. Publicado originalmente em 1908.

FREUD, Sigmund. Psicologia das Massas e Análise do Eu. In: J. Stranchey. Edição Standard Brasileira das Obras completas de Sigmund Freud (Vol.XVIII). Rio de Janeiro, Imago, 1980. Publicado originalmente em 1921.

JERUSALINSKI, Alfredo. Psicologia e Desenvolvimento Infantil. Porto Alegre, Artes Médicas, 1989.

KEHL, Maria Rita. Imaginário e Pensamento. In: Sujeito, o lado oculto do receptor. São Paulo, Ed. Brasiliense/ECA-USP, 1995.

KOLAKOVSKI, Leszek. La presencia del mito. Madrid, Catedra, 1972.

MORIN, Edgar. Cultura de Massas no Século XX. O Espírito do Tempo I: Neurose. Rio de Janeiro, Ed. Forense/Universitária, 1977.

VERNANT, Jean-Pierre. Razões do Mito. In: Mito e Sociedade na Grécia Antiga. Brasília, UnB/José Olympio S/A, 1997.