

## **ARMA - NEM DE BRINCADEIRA!**

***Ute Craemer***

Atualmente a violência é um dos principais temas de discussão - violência doméstica, abuso, discriminação, injustiça social, econômica etc. Também existe a violência ligada à arma de fogo e por isso existe uma lei que regulamenta melhor o uso de armas.

Nós, da Aliança pela Infância, junto com o Conselho Parlamentar pela Cultura de Paz queremos incrementar estas ações com uma campanha de desarmamento infantil. Desarmamento de brinquedos e brincadeiras que incentivam a violência.

A pergunta fundamental nesta campanha é: Será que o brincar violento incentiva a criança a ser violenta quando adulta? E quais seriam as alternativas?

Podemos tecer algumas considerações do ponto de vista histórico. Sempre existiram brincadeiras violentas que, em parte, eram um preparo para guerrear, caçar ou se defender contra animais selvagens e invasores. O simples brincar do menino índio com sua flechinha, brincadeiras como polícia e ladrão, soldadinhos de chumbo etc. podem ser considerados como brincadeiras violentas neste sentido. Mas existe uma diferença radical: embora cruéis - as guerras antigamente eram guerras pequenas e locais, o que não é o caso desde a invenção da bomba atômica, que pode destruir o planeta todo de uma só vez. A partir deste momento histórico onde a inteligência humana conseguiu esta façanha, temos que conscientemente usar nossa inteligência para resolver conflitos de um modo diferente. Assim, devemos ensinar às crianças a cooperar.

O assunto não é tão simples! Por que? Porque dentro da alma humana existem impulsos de vontade, de energias enormes que, em primeiro momento, não são direcionadas para um fim específico. É uma força grandiosa que se movimenta, muitas vezes sem controle. Esta força existe! E ela precisa de uma meta, uma meta construtiva.

A palavra violência vem do latim "volere" que significa querer. Então, violência é uma força do querer, do atuar, do agir. Trata-se de direcionar esta força do querer.

A maneira de deixar esta força se manifestar é criar um espaço "almado" (com alma), inspirador para:

- brincar;
- movimentar-se no espaço;
- movimentar a alma (arte);
- exercitar suas mãos (artesanato etc);
- fazer algo para o outro;

- gastar sua força física (jardinagem, caminhadas etc).

Um denominador comum de todas estas atividades é que elas nascem de uma vontade interna. Se conseguirmos ouvir a criança em suas necessidades e interesses mais essenciais, teremos metade do caminho percorrido. A tarefa do adulto é principalmente a de criar um ambiente propício e não interferir com invasões de imagens externas que deformam a imagem do ser humano, como é o caso de muitas imagens de TV, jogos eletrônicos, brinquedos temáticos etc. As brincadeiras precisam ser à altura da criança, da sua "digestibilidade psíquica", senão embrutece a alma. Um ponto importante de reflexão é: este brincar enobrece a alma ou ele a dessensibiliza?

Mas será que jogos de competição como bola queimada, xadrez, vôlei não podem ser benéficos? Depende do como brincar, se é com alegria ou com raiva. Acredito que só se tornariam prejudiciais se, por exemplo, a mesma turma sempre joga contra a mesma; assim fixaríamos uma relação permanente de competição. Penso que a criança refaz o caminho da evolução humana onde, numa certa época, surgiram brincadeiras de competição; elas ensinam a criança, entre outras coisas, a lidar com frustrações e seus próprios limites. Talvez a criança também necessite ter esta experiência numa determinada idade, mesmo numa época em que precisamos aprender essencialmente a cooperar uns com os outros. De qualquer maneira não há dúvida de que os valores de cooperação precisam entrar no universo da criança para o equilíbrio interno e externo da acirrada competitividade que vivemos.

**Junte-se à campanha "Desarme a criança para amar":**

- recolhendo brinquedos educativos para trocar por brinquedos de guerra
- recolhendo brinquedos de guerra e jogos eletrônicos
- conscientizando pais, educadores etc.
- criando espaços condizentes com a infância
- juntando-se à campanha de denúncias da baixaria na TV (0800-619619 ou [eticanatv@camara.gov.br](mailto:eticanatv@camara.gov.br) / [www.eticanatv.org.br](http://www.eticanatv.org.br))
- informando-se sobre os efeitos nocivos dos jogos eletrônicos
- tornando-se parceiros da Aliança pela Infância (fone: 11-5853-8082 ou [alianca@aliancapelainfancia.org.br](mailto:alianca@aliancapelainfancia.org.br))

*Ute Craemer é co-fundadora da Aliança pela Infância e membro do Conselho Parlamentar pela Cultura de Paz*