

**Conselho Regulador da
Entidade Reguladora para a Comunicação Social**

**Deliberação
12/CONT-TV/2008**

ENTIDADE REGULADORA
PARA A COMUNICAÇÃO SOCIAL

**Participações contra o horário de exibição do programa
Smackdown! Wrestling na TVI**

Lisboa

27 de Agosto de 2008

Conselho Regulador da Entidade Reguladora para a Comunicação Social

Deliberação 12/CONT-TV/2008

Assunto: Participações contra o horário de exibição do programa *Smackdown! Wrestling* na TVI

1. Deram entrada, na Entidade Reguladora para a Comunicação Social, duas participações relativas ao horário de exibição do programa *Smackdown! Wrestling* transmitido no operador de televisão TVI.

2. A primeira, apresentada por Lúcia Lourenço Marques, foi recebida a 7 de Março de 2008. A participante questiona “o bom gosto e a extrema violência” que o programa veicula, mas queixa-se, sobretudo, do facto de a sua exibição decorrer num período horário em que a programação se destina essencialmente ao público infantil. Argumenta que “como mãe [se sente] indignada pela total falta de valores de um programa deste tipo inserido num horário de programação infantil”.

3. A segunda participação foi apresentada por José Gonçalves Teixeira, no dia 24 de Abril do corrente ano. O queixoso solicita à ERC que “mande retirar ou alter[ar] o horário para depois das 22h [d]o referido programa, por ser um incentivo à violência na Escola”.

Descrição dos programas

4. O programa *Smackdown! Wrestling* é exibido pela TVI nas manhãs de sábado, por volta das 09h15m. Com uma duração de 45 minutos, caracteriza-se pela transmissão televisiva de um espectáculo de luta gravado ao vivo perante uma assistência de

milhares de pessoas. O móbil desta prática proveniente da América do Norte consiste na disputa de um torneio entre diferentes lutadores ou *wrestlers*.

5. A primeira participação refere especificamente o programa exibido no dia 1 de Março de 2008, contrariamente à segunda que não refere um episódio específico. Verificando-se que a estrutura do programa não regista alterações significativas ao longo dos diferentes episódios, considera-se que a análise deste episódio em particular é generalizável aos restantes.

6. O programa transmitido a 1 de Março foi gravado no pavilhão de espectáculos de uma cidade do Texas, um espaço com capacidade para albergar até 10000 pessoas por evento. O recinto, em forma de anfiteatro, é organizado em dois níveis distintos: o centro da acção decorre num ringue semelhante ao dos combates de boxe, em redor do qual se posicionam milhares de espectadores das mais variadas idades. Podem ver-se, em toda a extensão do recinto, cartazes de apoio ou de insulto aos competidores, onde se lê, por exemplo: *Unleash the animal* (Liberta o animal), *You suck* (Não prestas!), ou o epitáfio *RIP Taker* (acrónimo de: *Rest in Peace*, ou seja, Descansa em Paz, Taker).

7. O espectáculo tem início com a apresentação de cada um dos participantes, numa encenação repleta de cor, som e luz. A entrada dos atletas no *plateau* é feita de forma individualizada, acompanhada por uma apoteose de emoções que é provocada pelo uso de fogo-de-artifício, potentes jogos de luzes e música “pesada”. A subida ao ringue de cada um dos participantes é acompanhada por aplausos e gritos ou por assobios e apupos, dependendo de a personagem ser do agrado do público – um herói –, ou gerar a antipatia das hostes – um vilão.

8. Os primeiros 11 minutos do programa transmitido no dia 1 de Março de 2008 são preenchidos com a apresentação de seis personagens, que se irão defrontar num duelo especial do torneio: a Câmara da Eliminação. Durante estes minutos iniciais, o apresentador vai chamando os concorrentes que competirão para chegar a este nível,

questionando-os sobre as hipóteses de conseguirem chegar à “violenta e brutal” batalha final.

9. Os seis concorrentes vão surgindo em cena, constatando-se que todos apresentam uma compleição física atlética e possante, inteiramente fora dos padrões normais de robustez (alguns dos atletas pesam mais de 200 kg e medem mais de 2 metros). O aspecto dos participantes é realçado pela sua indumentária, maioritariamente composta por fatos de licra.

10. À medida que surgem, os competidores vão subindo para o ringue e dirigindo palavras de desafio e agressividade uns aos outros. Os *close-ups* da câmara sobre os seus rostos mostram que os seis *wrestlers* estão ansiosos por iniciar o desafio.

11. É neste clima de confronto iminente e de elevada tensão que o espectáculo é intercalado por um primeiro separador televisivo de advertência destinado aos espectadores, para que não façam as manobras que vêem nos ecrãs. A mensagem é a seguinte:

“Olá. Daqui fala a Superstar da WWE, Batista, com uma mensagem muito importante para todos os nossos fãs. As Superstars da WWE são atletas profissionalmente treinados. As manobras que fazemos no ringue demoram anos a aperfeiçoar e a fazer em segurança. Peço a todos os fãs da WWE que nunca tentem imitar o que fazemos no ringue, seja em casa, seja na escola. Por favor, não se magoem e não façam isto.”

12. Quando a emissão retorna ao cenário da competição, as personagens já são outros mas mantêm a aparência exagerada e a mesma dinâmica de acção - música, luzes, pirotecnia. Assiste-se, pela primeira vez, a uma luta. Esta, mediada por um árbitro e relatada em directo por um comentador, consiste na aplicação de socos, pontapés, joelhadas, arremessos, saltos das cordas para cima do adversário, entre outros. Na sequência de um golpe, um dos intervenientes cai para fora do ringue, o outro persegue-o, transformando esse espaço circundante no novo campo de batalha. De regresso ao

ringue, continuam a lutar até que o soar do gongo interrompe o desafio, um dos *wrestlers* infringiu uma das regras do jogo e é desclassificado.

13. Assiste-se a uma nova interrupção no espectáculo para difundir publicidade a outros eventos da WWE, nomeadamente o facto de o programa ser transmitido em mais de 150 países. No seguimento é apresentada uma reportagem sobre a abertura de uma filial da WWE em Xangai, promovendo uma política de criação de laços com a cultura e tradição chinesas e apelando ao voluntariado numa organização juvenil deste país.

14. De regresso ao evento principal, assiste-se a um novo desafio entre duas equipas de *wrestlers*. Um dos membros de uma das equipas entra no recinto com um saco de papel enfiado na cabeça, gerando risos e a estupefacção dos adversários e da audiência. O seu parceiro informa que este foi sujeito a um tratamento psiquiátrico no intuito de superar a sua “deficiência de disposição” e destapa o seu rosto. Ouvem-se mais risos na plateia quando se deparam com a revelação de um homem com um semblante de grande apatia. Quando a campainha toca para o início do combate este competidor revela, então, a sua agressividade, contrastando com a ausência de expressão que o caracterizava anteriormente. O combate caracteriza-se pela aplicação dos diferentes golpes de *wrestling*, com fortes investidas sobre os rivais e quedas aparatosas.

15. Segue-se um separador de apresentação de um dos atletas da WWE para logo em seguida se mostrar um novo duelo, idêntico aos restantes, entre duas equipas de dois elementos.

16. Entra de novo a mensagem de uma super estrela alertando os fãs e espectadores para que não imitem as manobras protagonizadas pelos diferentes atletas, quer em suas casas quer na escola, de forma a evitarem acidentes e lesões.

17. A emissão do dia 1 de Março termina com o combate que envolve os seis atletas que haviam sido apresentados no início do programa, com vista à selecção dos que

participarão no evento especial. Por entre jogos de luzes, música, efeitos de pirotecnia, vídeos dos atletas em ecrã gigante, aplausos e demais demonstrações de apoio ou desagrado, os lutadores reentram em cena para o combate final. As manobras aplicadas reproduzem os restantes confrontos: socos, pontapés, arremessos contra o solo, saltos sobre o adversário, embates contra as cordas, etc. Os elementos deste sexteto vão lutando alternadamente entre si, até ao momento em que um deles utiliza um objecto proibido, obrigando o juiz a cancelar o combate. Assiste-se a alguma confusão sobre o ringue e o programa termina com imagens dos atletas.

Contextualização da série *Smackdown! Wrestling*

18. A análise do programa *Smackdown! Wrestling* requer uma descrição mais detalhada e contextualizadora deste género específico de espectáculo, de forma a apreciar a relevância das duas participações.

19. O *Smackdown! Wrestling* insere-se num formato específico de transmissão diferida de um evento gravado ao vivo perante diferentes plateias que, em alguns recintos, podem ultrapassar os 90000 espectadores. A modalidade, catalogada como “desporto-entretenimento”, alia elementos desportivos com características performativas, resultando num espectáculo teatralizado de disputa entre diferentes intervenientes.

20. Cada *wrestler* tem uma biografia que vai sendo construída nos desafios em que participa, na interacção com os companheiros, com os diferentes adversários e com os fãs. O ringue é o seu palco, tal como se de uma peça de teatro ou de uma telenovela se tratasse. Os *wrestlers* interpretam uma personagem, reproduzem estereótipos sociais, usam fatos burlescos, têm alcunhas e músicas específicas que os identificam, tudo com uma elevada hiperbolização e dramatização, que começa desde logo no próprio corpo dos atletas.

21. À semelhança de uma antiga arena romana ou de um contemporâneo ringue de boxe, a dinâmica do *wrestling* consiste numa competição entre dois ou mais atletas com o objectivo de vencer um desafio. A diferença reside no facto de este último se fundar na simulação, ou seja, todas as manobras acrobáticas do *wrestling* profissional são treinadas e forjadas para parecerem reais.

22. As manobras seguem regras muito específicas de execução para que ninguém saia ferido, existindo, por detrás da brutalidade do primeiro olhar, um conjunto de técnicas e regras que tornam esta prática exequível e que, acima de tudo, a definem como modalidade desportiva e de entretenimento. Uma das normas basilares consiste em aplicar os golpes com contactos do tipo “*flat to flat*”, ou seja, entre as zonas corporais mais planas (costas, tronco, antebraço, palma da mão, planta do pé), de modo a criar um impacto mais ruidoso e evitar lesões. Os golpes são também acompanhados pelo bater dos pés e das mãos contra o tapete e de gritos de júbilo ou de dor, dando ainda maior densidade aos acontecimentos. As cordas que delimitam o recinto do jogo são mais elásticas do que o habitual e o solo do ringue apresenta também maior flexibilidade, ampliando ainda mais a ilusão de agressividade e violência.

23. A especificidade deste espectáculo reside no facto de tudo ser combinado, desde os golpes aos resultados dos combates. É o herói quem vence, cumprindo o papel que o público lhe exige. Este protagonista tem por missão derrubar o vilão - um covarde, imprevisível e traiçoeiro, que utiliza truques para enganar e cometer transgressões às normas -, e restabelecer a ordem através da sua punição. O arquétipo do triunfo do Bem sobre o Mal prevalece e, de certa forma, o *wrestling* actualiza o paradigma mitológico de luta pela Justiça.

24. A indignação dos espectadores sobe de tom quando não existe vingança e o malfeitor não recebe o castigo merecido, regozijando-se quando a justiça é finalmente restabelecida. O público sabe qual o lugar que cada uma das personagens ocupa (e deve ocupar) neste jogo e o sistema de valores éticos e morais que cada um representa,

exercendo um elevado controlo social da acção e das narrativas pessoais de cada uma das personagens. É a confluência de todas as características elencadas que define a modalidade.

25. O advento da televisão e o início da transmissão destes eventos a partir da década de 50 do século passado marcam o ponto de viragem na popularidade desta modalidade. A profissionalização e a crescente especialização do sector, com vista essencialmente ao enquadramento num formato televisivo, transformaram-na num exemplo de cultura popular massificada na sociedade norte-americana que, posteriormente, se estendeu a outros países. Actualmente, os espectáculos de *wrestling* organizado pela WWE são vistos em mais de 150 países e têm milhares de fãs das mais diversas idades, mas também muitos críticos.

26. Em Portugal, a transmissão do programa *Smackdown! Wrestling*, na TVI, ocorre desde Agosto de 2007. O facto de estar inserido no período em que a TVI exhibe desenhos animados e outros programas para o público infantil e juvenil - manhãs de sábado - suscita a objecção dos dois espectadores, por, alegadamente, incutir comportamentos violentos nas crianças.

Direito aplicável

27. Aplicam-se as als. d) e j) do art. 8.º e a al. a) do n.º 3 do art. 24.º dos Estatutos da ERC, aprovados pela lei 53/2005, de 8 de Novembro, e o artigo 27.º da Lei da Televisão (Lei n.º 27/2007, de 30 de Julho) (limites à liberdade de programação).

28. Os n.ºs 1 e 2 do artigo 27.º, da Lei da Televisão, determinam como princípios gerais que “[a] programação televisiva deve respeitar a dignidade da pessoa humana e os direitos, liberdades e garantias fundamentais” e que “[o]s serviços de programas televisivos não podem, através dos elementos de programação que difundam, incitar ao

ódio racial, religioso, político ou gerado pela cor, origem étnica ou nacional, pelo sexo ou pela orientação sexual”.

29. O n.º 4 do artigo 27º da mesma Lei estabelece que “[q]uaisquer outros programas susceptíveis de influírem de modo negativo na formação da personalidade das crianças ou de adolescentes devem ser acompanhados da difusão permanente de um identificativo visual apropriado e só podem ser transmitidos entre as 22 horas e 30 minutos e as 6 horas”.

30. No caso em apreciação, cumpre analisar a adequação das cenas exibidas no programa a um horário dedicado à programação infantil, isto é, aferir se o conteúdo do programa é susceptível de influir de modo negativo na formação da personalidade das crianças ou de adolescentes.

Análise

31. A descrição do programa, feita supra, é um elemento crucial para entender a sua estrutura e o modo como as personagens interpretam e mimetizam sistemas de crenças, valores e representações sociais transversais às sociedades. A hiperbolização dos bonecos, dos gestos, dos sons, dos efeitos especiais, das narrativas e de toda a atmosfera em torno deste espectáculo de excesso deixam transparecer, claramente, a sua encenação. Ainda que as imagens revelem padrões inusitados de violência, não se vê uma gota de sangue ou ferimentos (haverá, seguramente, excepções acidentais), elemento essencial para se apreender que tudo não passa de uma teatralização e que os actos são inconsequentes, ao contrário da vida real.

32. E, muito embora, durante o programa, se reitere a advertência para que crianças e jovens não repitam as manobras observadas, não é despiciendo notar que tal programa pode gerar comportamentos imitáveis. Porém, o Conselho Regulador pode admitir que a encenação e a simulação de lutas faz parte dos processos de crescimento e das

dinâmicas de sociabilidades entre os indivíduos, podendo ser desencadeadas por um programa como o *wrestling*, ou por qualquer outro acontecimento.

33. Todo o processo de socialização assenta, aliás, na exposição a comportamentos pautados por distintos graus de agressividade, cabendo aos educadores um importantíssimo papel de contextualização e de descodificação das mensagens que são recepcionadas pelas crianças, apoiando a construção da sua identidade e da sua capacidade para distinguir entre o real e o ilusório, entre o bem o mal.

34. Tudo visto, o Conselho considera que o programa *Wrestling*, exibido pela TVI não contém cenas de carácter violento que imponham a sua submissão ao regime constante no artigo 27º n.º 4 da Lei da Televisão. Conforme ficou demonstrado através da análise realizada, trata-se sobretudo de uma representação teatral, sendo o carácter ficcional das cenas evidente. Por conteúdos violentos susceptíveis de influem negativamente crianças e adolescentes devem ter-se aqueles que representem, num cenário real, a brutalidade humana, coincidente com o exercício da força sobre a vítima, geralmente débil (física ou psicologicamente), que se vê agredida sob as mais diversas formas, mas, em todos os casos, sempre de modo cruel, chocante e violador da dignidade humana. Algo muito diferente dos conteúdos exibidos pelo programa *wrestling*, que consiste num simulacro, num jogo de fantasia e de representação, sendo este carácter evidente para o público em geral, incluindo criança e adolescentes.

35. Em suma, da análise realizada, não são identificados conteúdos de natureza violenta susceptíveis de ferir gravemente a integridade emocional de crianças e jovens ou que possam introduzir danos à sua formação.

36. Termos em que se propõe o arquivamento das participações subscritas, respectivamente por Lúcia Lourenço Marques e de José Gonçalves Teixeira contra a TVI. Em conformidade, devem os queixosos serem notificados do teor da presente informação.

Deliberação

37. Tendo apreciado duas participações subscritas, respectivamente, por Lúcia Lourenço Marques e José Gonçalves Teixeira contra a TVI, relativas ao horário de exibição do programa *Smackdown! Wrestling*, o Conselho Regulador da ERC, no exercício das atribuições e competências de regulação constantes das als. d) e j) do art. 8.º e da al. a) do n.º 3 do art. 24.º dos Estatutos da ERC, aprovados pela lei n.º 53/2005, de 8 de Novembro, e tendo presente o disposto no artigo 27.º da Lei da Televisão, delibera proceder ao arquivamento das participações, devendo os queixosos ser notificados do teor da presente deliberação.

Lisboa, 27 de Agosto de 2008

O Conselho Regulador

Elísio Cabral de Oliveira
Luís Gonçalves da Silva
Maria Estrela Serrano
Rui Assis Ferreira