

## ● EDUCAÇÃO

# AS PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES SOBRE A EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA: AS NOVAS MÍDIAS SOCIAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*\*Isabella Araujo Dias Damaceno<sup>1</sup>, Marcio Bonesso<sup>2</sup>*

**RESUMO:** Este artigo tem como tema apresentar parte dos resultados da pesquisa desenvolvida por bolsista de Iniciação Científica Júnior do CNPq no Instituto Federal do Triângulo Mineiro - Campus Uberlândia Centro. A pesquisa buscou compreender como as relações entre as antigas e novas mídias inseridas, em especial, nas animações musicais e desenhos voltados para o universo infantil, emitidas em novas tecnologias, interferem de maneira ampla e substancial na construção social da infância no Brasil. Consideradas como as duas principais formas digital/analógica de linguagens infantis, as animações musicais e os desenhos animados são elementos constitutivos do campo Bourdieu (1983) de produção, circulação e consumo das multimídias infantis no Brasil. Através dos múltiplos discursos dos entrevistados compilados em transcrições e tabulações, a pesquisa demonstrou como eles percebem essas mídias na própria formação cotidiana dos filhos. Como resultado, observou-se um corte histórico feito pelos entrevistados, os quais relacionam a violência física nas animações infantis com o período em que foram criadas, sendo as produzidas na própria infância (veiculadas analogicamente) consideradas pela maioria mais violentas. A violência física também é associada por uma parcela menor com a faixa etária que a mídia é destinada, quanto mais velho o público, maior a violência.

**Palavras-chave:** Sociologia da infância. Antropologia da infância. Formação tecnológica.

## THE TEACHERS PERCEPTIONS ON TECHNOLOGICAL EDUCATION: THE NEW SOCIAL MEDIAS IN CHILD EDUCATION

**ABSTRACT:** This article has the goal to present part of the results of the research developed by a Junior Scientific Initiation Scholarship Student from CNPq at the Instituto Federal do Triângulo Mineiro - Campus Uberlândia Centro. The research sought to understand how the relations between old and new media, inserted especially in the musical animations and designs directed to the children universe, emitted in new technologies, interfere in a broad and substantial way in the social construction of childhood in Brazil. Considered as the two main digital / analog forms of children's languages, musical animations and cartoons are constitutive elements of the field Bourdieu (1983) of production, circulation and consumption of children's multimedia in Brazil. Through the multiple discourses of the interviewees compiled in transcriptions and tabulations, the research demonstrated how they perceive these media in the daily formation of the children. As a result, it was observed a historical cut made by interviewed people, which related physical violence in children's animations with the period in which they were created, being the ones produced in the own childhood (transmitted analogically) considered by the most violent ones. Physical violence is also associated, by a smaller group, with the age group which the media is allocated to. The older the audience, the greater the violence.

**Keywords:** Sociology of childhood. Anthropology of childhood. Technological formation.

\* Autor correspondente: isa.araujo.dias@gmail.com

1 Discente do Curso Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM), Campus Uberlândia Centro. isa.araujo.dias@gmail.com

2 Doutor em Sociologia. Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro (IFTM), Uberlândia, MG. Brasil. marciobonesso@iftm.edu.br

## INTRODUÇÃO

Dentro do contexto da pós-modernidade, estudado por Hall (2006), é notório a influência que as novas tecnologias digitais móveis desempenham na vida dos indivíduos. As transformações no cotidiano, provocadas pela inserção destes dispositivos, fazem parte de um contexto mais amplo de mudanças que, por conveniência, pode ser sintetizado sob o termo globalização:

...àqueles processos, atuantes numa escala global, que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado. (HALL, 2006, p. 67)

Explicitando o termo, se algumas décadas atrás era necessário ir até um telefone fixo para se realizar uma ligação, hoje todos aqueles com acesso a smartphones podem realizar chamadas de vídeo e não só ouvir, como também ver a outra pessoa em tempo real em qualquer lugar que estiver, no trabalho, ônibus, rua, metrô, etc. Se antes para ler um livro era necessário adquiri-lo na livraria ou pegá-lo emprestado na biblioteca, com limitações de títulos e idiomas, ou ainda baixá-lo em um computador fixo, atualmente a leitura é facilitada por diferentes meios digitais, dos mais variados títulos e línguas em qualquer lugar. Esses são somente pequenos exemplos de como as tecnologias digitais móveis têm revolucionado ainda mais a nossa forma de se comunicar com as pessoas e com o mundo à nossa volta. A interação com o digital móvel (smartphones, tablets, notebooks, smartwatches) faz parte de um cenário mais recente da revolução técnico-científica, a qual é caracterizada pelo o que Hall (2006) denomina de “compressão de espaço e tempo”. Ou seja, trata-se dessa sensação de aceleração do mundo; processos globais e encurtamento de distâncias, a qual, segundo ele, pode ser descrita pela separação entre espaço e lugar:

Nas sociedades pré-modernas, o espaço e o lugar eram amplamente coincidentes, uma vez que as dimensões espaciais da vida social eram, para a maioria da população, dominadas pela presença-- por uma atividade localizada. A modernidade separa, cada vez mais, o espaço do lugar, ao reforçar relações entre outros que estão “ausentes”, distantes (em termos de local), de qualquer interação face-a-face. Nas condições da modernidade, os locais são inteiramente penetrados e moldados por influências sociais bastante distantes deles. O que estrutura o local não é simplesmente aquilo que está presente na cena; a “forma visível” do local oculta as relações distanciadas que determinam sua natureza. (GIDDENS citado por HALL, 2006, p. 18)

São justamente os dispositivos digitais móveis que permitem influências sociais distantes penetrarem

o local. Como consequência, o pós-moderno não altera somente o meio; estas transformações também mudam nossas identidades pessoais, abalando não só a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados, mas também os indivíduos passam a construir identidades “pós”, inclusive modificando os processos de crescimento e educação das crianças. Pensando na infância, as mídias que esses dispositivos difundem se configuram como instrumentos cotidianos no universo simbólico em desenvolvimento das “crianças pós-modernas”.

Assim surge, neste contexto, a importância de se estudar o impacto das novas mídias na construção do campo infantil brasileiro, atravessado por essa possibilidade múltipla de uma formação educacional propiciado pelo universo digital. Nesse aspecto, a pesquisa desejou interpretar os conteúdos poéticos e semióticos das animações musicais e desenhos infantis, por meio de um roteiro de entrevistas e questionários que permitiram descrever a construção dos *habitus* Bourdieu, (1983, 1998) científicos de mães/pais professoras e professores de uma rede pública federal de ensino, situada no município de Uberlândia/MG. Compilados em transcrições e tabulações, este artigo visa selecionar alguns dos resultados da pesquisa e como esses profissionais da ciência percebem as mídias sociais na própria formação cotidiana de educador e dos filhos.

## MATERIAL E MÉTODOS

O método utilizado nesta pesquisa foi a realização de entrevistas com professores voluntários do IFTM Uberlândia-Centro com filhos na faixa-etária de até 12 anos. Ao todo, dez professores foram entrevistados. A partir da transcrição das entrevistas, dados quantitativos foram levantados para respostas dentro da dimensão “sim/não” e, posteriormente, gráfica foram construídos usando como ferramenta o programa *Microsoft Excel 2013*. A interpretação qualitativa desses gráficos foi feita a partir das justificativas e explicações dadas pelos entrevistados acerca do seu posicionamento.

Dessa forma, o referencial teórico, que estruturou as análises dos discursos, foi o pensamento do sociólogo francês Bourdieu (1998). Segundo ele, uma das possibilidades da sociologia e da antropologia seria interpretar e analisar os *habitus* dos indivíduos inseridos em um determinado contexto histórico. E nesse contexto social da multimídia, perguntou-se: como ocorrem as interações simbólicas entre os diversos *habitus* do campo Bourdieu (1998) das animações musicais e desenhos animados infantis? Para responder tal pergunta, o trabalho interpretou os *habitus* semióticos e sonoros dessas produções multimídias, visando compreender como os professores pais/mães entendem a incorporação delas como uma ferramenta educacional para si e para seus filhos se socializarem cotidiana e extraordinariamente.

Os *habitus* seriam as ações que os indivíduos praticam aliadas ao porquê e como praticam. Tais ações são classificatórias e constituem tipos que são passados de geração em geração. Bourdieu (1998)

busca contrapor a ideia Durkheimiana de que indivíduo e sociedade são entes separados. Assim, visa unir sua objetividade do fato social à teoria de subjetividade de Weber. O mundo exterior é decisivo na forma em que os indivíduos são, portanto ele influi e cria condições para o indivíduo pense e aja de determinada maneira. Entretanto, os indivíduos de um mesmo campo social não são iguais (apesar de receberem o mesmo estímulo do meio), isso ocorre porque, segundo Bourdieu (1998), cada indivíduo irá internalizar de uma forma essas condições externas e, posteriormente, externalizá-las. Dessa forma, existe uma relação dialética entre indivíduo e sociedade em que as estruturas sociais estão sempre estruturando o pensamento do indivíduo, ao passo que o indivíduo também está estruturando as estruturas à sua volta. Segundo Ortiz (1983),

O *habitus* se sustenta, pois através de 'sistemas generativos' que, por um lado, antecedem e orientam a ação e, por outro, estão na origem de outros 'sistemas generativos' que presidem a apreensão do mundo enquanto conhecimento (ORTIZ, 1983, p.67).

O campo social, por sua vez, é o sistema de relações de força fundadas na distribuição desigual de *habitus*, acessos e oportunidades materiais e simbólicas. Consideradas como as duas principais formas (digital/analgica) de linguagens infantis, as animações musicais e os desenhos animados são elementos constitutivos do campo Bourdieu (1983) de produção, circulação e consumo das multimídias infantis no Brasil, adjunto aos videogames. Tais elementos se posicionam e se apresentam de formas diferentes ao decorrer da história; destaca-se que, na infância dos entrevistados, essas linguagens eram veiculadas analogicamente, diferentemente da atualidade em que são acessadas digitalmente por meio de inúmeros aparelhos. De acordo com a teoria de Bourdieu (1983), o campo das multimídias infantis é um lócus onde diferentes agentes possuem diferentes *habitus* e, através deles, promovem uma luta concorrencial do espaço em questão. Os agentes que estão no polo dominante do campo desejam manter os *habitus* da área em questão, reproduzidos de forma ortodoxa, enquanto que os agentes que estão no polo dominado do campo desejam que os seus *habitus* dominados sejam heterodoxos, isto é, subvertam e criem condições estruturantes para a modificação das condições objetivistas. Como menciona o sociólogo, o campo cria uma dupla naturalização que resulta na inscrição social tanto nas coisas e nos corpos (tanto dos dominantes como dos dominados):

Campos modelam os corpos inculcando-lhes, por meio dos condicionamentos vinculados a uma posição nesse espaço, as estruturas cognitivas que esses lhe aplicam (...). Tampouco se deve esquecer que esses pontos de vista determinados são também determinantes: contribuem, em graus diferentes, para fazer, desfazer e refazer o espaço, na luta entre os pontos de vistas, perspectivas e classificações (BOURDIEU, 1983, p. 222 - 223).

Dessa forma, o campo, por meio do que Bourdieu (1983) denomina de "ritos de instituição", pode marcar e naturalizar as diferenças. Os ritos representam uma fronteira entre duas parcelas de pessoas, as que passaram e as que não passaram por ele. Ou seja, é preciso entender as separações e diferenciações que o ritual estabelece dentro de um grupo. Justamente por instituir uma diferença, o autor propõe denominá-los de ritos de instituição. Todo rito consagra e legitima. A importância das linhas, que os ritos estabelecem, está na divisão que elas operam. Elas podem criar condições para o ocultamento de determinados grupos nas sociedades, espaço em que se encontra a violência simbólica. Portanto, esse tipo de violência é particular por agir principalmente sobre o grupo oposto às vítimas, legitimando-o. No caso das animações infantis, por exemplo, a presença em massa da família heteronormativa apenas naturaliza a concepção de que existe apenas um tipo de família.

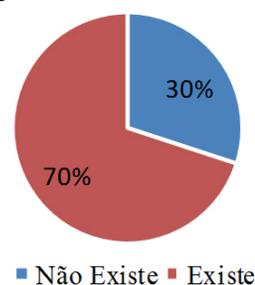
Através dos múltiplos discursos dos entrevistados, compilados em transcrições e tabulações, os resultados das pesquisas demonstraram como os professores perceberam essas mídias na própria formação cotidiana e dos filhos, visando uma reflexão aberta em que o entrevistado pode se posicionar de forma e no tempo que desejar. Além da possibilidade de apreender a dimensão tecnológica dessas multimídias, fazendo parte constitutiva da vida cotidiana, o conceito de *habitus* permite entender a percepção que os entrevistados têm sobre os personagens das animações e desenhos animados e como esses personagens influenciam os *habitus* de vida dos seus filhos, da família e das crianças brasileiras de maneira geral. Observou-se uma tendência geral dos entrevistados em relacionar a violência simbólica às mídias mais antigas, da própria infância, e o contrário em relação às animações atuais infantis.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Buscando compreender os *habitus* que levam as animações a serem inseridas na rotina das crianças brasileiras, a investigação tentou compreender as negociações entre pais e filhos nos momentos de escolha dentre quais animações assistir. Quem escolhe primeiro? Existem divergências de preferências? O responsável traz a animação ou interfere naquela que as crianças estão assistindo?

**Figura 1.** Divergência na escolha das mídias.

Divergência na escolha das mídias.



**Fonte:** autores.

As maiores partes dos entrevistados declararam que as divergências de gostos aumentaram conforme a idade: “quando eles eram crianças eles assistiam a que eu gostava, eles gostavam do que eu gostava. Hoje, estou percebendo que está começando a haver discrepância”. A dimensão do controle e limites foi levantada como algo positivo e que se torna mais difícil de praticar conforme as crianças amadurecem:

As crianças quando elas eram bem crianças mesmo, era uma coisa mais passiva. Elas aceitavam e fim, com o tempo elas vão demonstrando os gostos. Começa a gostar de um, mais de um, menos do outro, começa a gostar mais de um personagem, menos do outro.

Uma parcela maior dos pais, que representa 70% dos entrevistados, revelou que as escolhas partem primeiro dos filhos e, posteriormente, se algo os incomoda, fogem dos critérios que acreditam adequados, tentam negociar com os filhos a mudança: “eu tento negociar, ah então vamos assistir um pouquinho desse e depois nós vamos lá fora brincar um pouquinho na cama elástica”:

A gente deixa um pouco livre, mas quando eu vejo que ela está assistindo, quando ela acaba clicando em algo que eu não gosto, eu já converso com ela e ela muda. Eu falo com ela assim: ‘ó, esse aí é bobo’ aí ela ‘é bobo, mamãe?’, daí ela mesma muda.

Ainda assim em alguns momentos eu cedo por pouco tempo, eu deixo ela assistir um pouquinho porque eu sei que ela gosta do desenho. Não proíbo totalmente, mas a todo instante com ela, ela faz alguma coisa [Peppa] eu fico do lado dela falando que não aquilo não pode que não é assim. Tanto é que ela começa já com um desenho da Disney que tem alguma cena que alguém briga, ela já chora e já briga que não quer ver aquilo e para parar a briga, então isso vai gerando essa influência apesar de tão pouca idade.

Alguns pais comentaram os fatores que, na opinião deles, contribuem para os conflitos no momento de escolha dos desenhos: “existe divergência porque ele mora com a minha ex-mulher, ela tem valores eu tenho outros valores. Algumas coisas em comum a gente gosta, mas eu tenho uma ideia diferente sobre o que é formação cultural, artística.”. Além disso, disseram também as estratégias que utilizam para convencer as crianças a assistirem o que preferem:

Eu vou te falar uma coisa, eu tenho pesar de falar isso, mas a escola ela faz um des-serviço na educação infantil. Vou dar um exemplo da minha filha a [nome da filha] ela tem 6 anos, vai fazer 6 anos agora. A gente nunca apresentou lá em casa para a [nome da filha] a Xuxa, nunca. Não é que a escola apresentou pra ela a Xuxa e a menina ficou simplesmente viciada nela?

Doida coma Xuxa. Então isso tudo atrapalha o processo, mas por outro lado é bom que ela tenha contato com esse tipo de literatura, mas melhor seria se ela tivesse maturidade para escolher o certo, mas ela não tem. [Dentro de casa, como é?] Eu tento muito. Por exemplo, cinema infantil, têm muitas produções cinematográficas que elas são encantadoras para crianças, então o que eu faço, eu tento apresentar, assistir junto, comentar aí eu sou muito empolgado eu falo “nossa filha esse momento é lindo, observa isso, observa aquilo”. Eu também tento chamá-los para aquelas questões marcantes da obra que vai seduzir eles. Acho que isso também é um pouco de professor. Professor que tem essas coisas.

Ele se interessa muito por canais de Youtube, vídeos sobre jogos e são vídeos que prezam muito pela ação, mas pouco pelo conteúdo pela reflexão mais profunda. Então eu negocio sim, eu tento dizer para ele que se a gente assiste um filme, uma animação interessante depois ele pode assistir os vídeos dele. Algumas vezes eu imponho que ele só vai assistir as coisas que ele gosta se ele primeiro assistir um bom filme, uma boa animação.

Alguns entrevistados chamaram a atenção por acreditarem que faz parte da educação ceder em alguns pontos que acreditam ser importantes: “quando eles são mais novinhos a gente tem mais controle, depois a gente não tem não”:

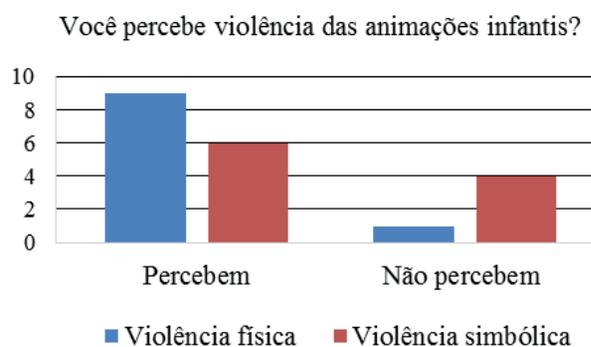
Então tem uma negociação é uma situação de conflito ali tremenda. Agora tem essa dimensão da violência simbólica, dos estereótipos aí que a gente está discutindo aqui então esses não têm jeito, esses ele ainda está vendo. E também eu acho que é importante a gente não colocar ele numa redoma de vidro, numa bolha, enfim, o mundo é cheio dessas coisas então ele vai acabar convivendo com isso e que conviva com isso com a gente que daí a gente pode dialogar um pouco com ele, explicar um pouco essas questões éticas do certo e do errado.

Considerando esses dados, foi perguntado aos pais quais grupos de animações eles gostavam que os filhos assistissem ou não, aliado ao porquê. O motivo, majoritariamente levantado como parâmetro de exclusão das animações, foi a violência física explícita, a qual procuram evitar em todos os desenhos.

A noção de violência física, proposta pela filósofa Arendt (2011), está intimamente ligada ao conceito de poder; não porque ela os considere sinônimos, muito pelo contrário. O poder em Arendt é a dimensão emancipatória de uma população ao agir em concerto coletivo, ou seja, é uma visão positivada de poder que remete à ação coletiva. A autora utiliza dois espaços da cultura grega antiga como exemplo, a *Ágora* e o *Oikos*. O primeiro era o espaço público, o responsável por gerar a capacidade reflexiva de debater, argumentar e discutir, logo, é onde surge a política. Já o *Oikos* era o espaço privado

da casa dos indivíduos, responsável pelas múltiplas privações. Dessa forma, a Ágora é o coletivo em concerto, criador de poder político, enquanto tudo aquilo que nos desvincula do grupo, e que está na esfera extrema do Oikos, é produtor de violência. Portanto, a diminuição de um necessariamente causa a instalação do outro. A violência é normalizada, nos Estados modernos, por meio do controle social a fim de pacificar a vida cotidiana. Essa pacificação muitas vezes é feita por meio instrumentos tecnológicos/bélicos autorizados, ou seja, há a ideia de que determinados segmentos da violência, quando em favor da manutenção do poder do Estado, são legítimos devendo reprimir a fala e as reivindicações de minorias de classe, gênero e éticas. O que é impossível dada a relação diametralmente oposta entre violência e poder. Por conseguinte, provoca-se a banalização da violência em outros momentos da vida cotidiana; afinal, abriu-se um precedente de que se ela for “justificada”, é “legítima”. Considerando o conceito de violência simbólica e física, os dados obtidos acerca da violência nas animações infantis foram analisados juntamente com trechos das entrevistas.

**Figura 2.** Percepção da violência física e simbólica nas



animações infantis.

Fonte: autores.

Dentro dessa dimensão, vários pais relacionaram a violência com desenhos para crianças mais velhas: “[prefiro] coisas mais voltadas para a idade dela que não vai estimular a violência, que não vai estimular nenhum tipo de comportamento agressivo”:

[não gosto] principalmente dessas animações que parecem ser infantis, mas é voltada mais para um público adulto. Esses desenhos, por exemplo: Simpsons, Cavaleiros do Zodíaco eu também acho um pouco forte, apesar de ser antigo eles têm acesso ainda, muita luta, muito sangue.

De modo geral, eu não gosto de nenhum voltado para o público adolescente e público pré-adolescente. Os infantis são excelentes, mas a medida que vai subindo a idade para mim aí começa a acontecer o inverso, o que você vê nos desenhos é desrespeito, violência o que você vê é aquela tentativa de fazer humor com ironia, você vê preconceito. Então é difícil

falar, não é que tem o melhor e o pior eu acho que para infância para crianças são todos bons. Agora para adolescente para mim são todos ruins.

E é interessante porque uma vez a gente estava até viajando de férias, em Trancoso e aí a gente ligou a televisão porque a gente estava tomando banho, se arrumando para sair para a praia e ele começou a ver um do Pato Donald que é “porrada”, então ele começou a chorar, só de ver inicialmente. Então ele já tem uma certa percepção destes de violência corporal, como estes da minha geração, ele não vê e quando ele viu ele chorou.

Baseado na apreensão dos responsáveis acerca da influência que as animações podem ter sobre os filhos, perguntamos se já haviam notado alguma mudança comportamental dos filhos após terem contato com as mídias. A principal resposta vai ao encontro do trecho destacado anteriormente sobre a repetição de ações e falas dos personagens: “eles repetem... eu acho que é o que de pior tem no desenho”. Os pais que perceberam essa mudança comportamental citaram histórias reais que presenciaram com seus filhos:

Por exemplo, alguns desenhos que têm carros e que os carros se jogam que os carros causam acidentes e tudo. Essas animações depois que ele assiste ele meio que tenta fazer também. Pega os brinquedinhos dele, joga um brinquedinho no outro e fala que está tendo batida e tudo.

Até mesmo palavras, por exemplo, “idiota”, ele tem um irmão mais velho, esses dias eu percebi ele dizendo “não, você é um idiota!”. E eu sei que ele escutou em algum lugar. Como a gente não tem o costume de usar essas palavras em casa, então provavelmente ele deve ter escutado isso em algum lugar. Uma que eu achei engraçado, mas na verdade não é tanto, ele disse para mim que um dia ele vai ser artista, que ele vai viajar o mundo e que ele vai viajar para França e ele vai comprar um bigode no mercado negro, para poder usar na França. Então assim, essa expressão “mercado negro” ele ouviu em algum lugar que não foi em casa: “eu vou comprar um bigode no mercado negro”. Então assim, isso é uma mudança de comportamento em relação à linguagem, uso de expressões. E agitação mesmo, eu percebo ele mais agitado quando ele assiste alguns programas televisivos que são mais agitados, têm uma animação mais forte, tem ações muito rápidas.

Ele estava com uma brincadeira, fazendo uma brincadeira estranha com o irmão, eu não lembro o que era. Eu até perguntei, “mas onde que esse menino aprendeu isso?” Aí meu esposo falou “naquele desenho”. Agora não lembro qual que é. Então assim, eu tenho muito

medo disso!

Se retomarmos Arendt (2011), veremos que nos precedentes que a banalização da violência abre, se encaixam, por exemplo, as animações: "... que tem violência deixam-na mais agitada, à noite ela não assiste, chega da escola vai e faz a tarefa. Claro, falar que não assiste, às vezes um dia ou outro sim, mas não":

Não animações especificamente, mas quando ele era mais novo eu percebi que ele estava um pouco agressivo, na escola ele teve alguns episódios de agressividade porque ele estava assistindo Chaves. E no Chaves a violência muitas vezes ela é tratada de uma forma banal, ela é banalizada porque eles trocam socos e eu acho que ele viu essa violência cartunesca que nessa série não tem consequências como uma coisa normal então eu tirei, eu tive uma conversa com ele. Essa consequência negativa acho que foi a única que eu vi.

Por outro lado, uma parcela menor cita a presença da violência simbólica nas animações por meio da repetição de estereótipos, preconceitos e discursos de intolerância como outro fator de exclusão, "nós não permitiríamos, por exemplo, desenhos que instiguem o machismo, que instiguem situações de perseguição a minoria". No trecho abaixo, o entrevistado destaca as instituições Bourdieu (1998) feitas pelas animações ao sancionar e santificar uma diferença preexistente; no caso a diferença biológica entre os sexos, e, como consequência fazendo-a ser reconhecida como diferença social:

Eu acho que aquele Fammer, são animações portuguesas, de traduções principalmente de animações e contos populares ingleses... que reafirma essa série de estereótipos. Como, por exemplo, a galinha gorda, a pata que serve o pretenso esposo dela que era um porco e um amigo dele que era a vaca. São homens que trabalhavam fora de casa e aí ela só serve os dois ela nem vai para a mesa de jantar com eles e nem depois ela acaba comendo, ela acaba só apenas servindo e ficando só ali como uma espécie de garçonete deles. Então assim, tem muita coisa ruim.

Quando perguntados sobre a existência de moldes de personagens, ou seja, a predominância de personagens que estão dentro das "fronteiras mágicas", essa parcela de pais os reconheceu rapidamente. A personagem *Moana* foi evidenciada pela metade dos pais que percebem a violência simbólica como exemplo de personagem que foge do espaço delimitado pelas naturalizações, conforme exemplificado nas citações abaixo:

Sem dúvida, existe personagens europeus, anglo-saxônicos, brancos e adultos. Sem dúvida há uma carência de personagens africanos... nós citamos aí a *Moana*, que é uma personagem da Malásia ou da Polinésia daquela região ali da Oceania, mas é uma

raridade isso. Personagens brasileiros, por exemplo, do folclore brasileiro, há carência. Sim, acredito que existe sim. E fico muito triste com isso, por exemplo, nessa mesma linha dos filmes da Disney, sempre houve uma predominância que as princesas da Disney têm que ser brancas, loiras ou ruivas ou até brancas com o cabelo negro. Então você não tinha, e eu fiquei muito feliz quando eu vi por exemplo um dos desenhos que a minha filha assiste é a princesa e o Sapo onde a princesa que é a Tiana, é negra. E eu acho muito legal essa diversidade, têm que ter isso sim. No caso da *Moana* que agora está no cinema que ela é exótica, ela também é morena e tudo mais. E acaba gerando uma outra linhagem de indígenas... então eu acho muito bacana despertar essa diversidade. Ainda assim, infelizmente, têm-se sim a predominância desses estereótipos mais bem-sucedidos digamos assim.

Ainda dentro dessa perspectiva, os pais entrevistados consideram nocivas as animações que estimulam o desrespeito e desobediência direcionada aos pais, por acreditarem que estimulam a falta de limites. O receio vem da possibilidade das crianças repetirem essas ações, ou seja, de influenciar no comportamento delas: "desenhos que eu não gosto, por exemplo, o caso da Peppa, pelos maus exemplos que ela dá, pela falta de postura, que os pais às vezes são omissos em relação a ela e acaba gerando essa influência ruim perante ela". Assim como o caso da animação musical *Galinha Pintadinha*, a personagem Peppa é uma divisora de águas quando se trata de opiniões:

Por exemplo, com uns três anos de idade, a [nome da filha] conheceu a Peppa que é uma porquinha. Essa porquinha virou a sensação da criançada e a Peppa ela tinha uma forma muito agressiva de falar com o pai, com a mãe, então ela falava assim "papai, seu bobinho". Rapidinho eles começam a reproduzir tudo. A Peppa é uma fala extremamente perigosa para criança e eles reproduzem na hora.

Têm alguns que eles colocam a...como é que eu vou falar...o filho no mesmo patamar do pai e por aí você deixa... mostra que não têm hierarquia e na verdade não é isso. A gente sabe que tudo na vida tem hierarquia e ensina desrespeito. Eu vou falar, A Peppa Pig é um que ele coloca o filho no mesmo nível do pai e ainda o filho meio que "esculachando" o pai. Então essa questão de hierarquia eu acho que é muito interessante, precisa ter. Porque o que acontece, a nossa vida é hierarquia. Então alguns desses eu não aconselho, não gosto.

Eu estou citando o exemplo da Dora, mas ela assistiu muito Peppa. Agora menos, mas ainda assiste. [Você gosta da Peppa?] Eu gosto, acho bacana, embora é uma família tradicional, é o modelo da família tradicional, a mãe que é dona de casa, o pai que

é o progenitor, mas é uma animação que assim...como eu vou dizer? Como eu vou caracterizar a Peppa? É uma animação, acho que feliz... não sei se feliz...não é feliz, a palavra não é feliz, é uma animação que é discreta e não é preconceituosa, nesse sentido.

Uma minoria, quando foi perguntada, admitiu mudanças positivas no comportamento, apesar de implicitamente em outras perguntas sobre os benefícios das animações muitos terem alegado esse elemento como proveitoso:

De consequências positivas, elas levam mais tempo, elas são indiretas, mas eu percebo sim que às vezes ele vem com uma ideia de sustentabilidade, de preservação, de aceitar o outro e parece que é um discurso que parte às vezes dessas animações.

Outros poucos, 30% dos entrevistados, julgaram que não existem mudanças comportamentais consistentes logo após o contato com as animações por si só:

Eu acho que em função dele não curtir esses de violência e ainda ele ser muito pequenininho ele está com nem 3 anos de idade, não. Porque eu acho que essa formulação de estereótipos de violência simbólica que a gente está falando dessas animações, ele não tem ainda como reproduzir isso, ainda não está processado na mente dele.

Eu não percebo uma mudança comportamental tão significativa não, depois de um desenho. Mas eu acredito que aquilo tem impacto sim no subconsciente deles, a repetição daquele episódio, daquela situação, eu tenho certeza que fica na mente deles, mas uma mudança de comportamento em virtude de ter assistido um filme, eu não vi. Até porque para você fazer esse tipo de coisa, para você mudar o comportamento depois de um filme, você só vai conseguir fazer isso se você desenvolve uma atividade pós-filme ou pós-animação. Então, estamos falando de uma animação que vai trabalhar com questão... não sei... emprestar os seus pertences para um coleguinha. Se a animação ela trabalha com isso, você só vai conseguir formalizar isso melhor com a criança se depois da animação você discutir, sobre a animação, você apresentar outras situações você fazer a criança perceber, ver situações cotidiana que tem a ver com aquela animação, então é só desse jeito que a animação vai realmente fazer diferença.

Portanto, identificou-se pontos de vistas diversos a respeito da classificação das animações. Apesar de ao todo 90% dos entrevistados perceberem nelas algum tipo de violência, nem todos as consideraram nocivas por

completo e as opiniões diferem quanto à influência que essas mídias exercem sobre as crianças.

## CONCLUSÕES

Conclui-se que o principal ponto de tensão identificado dentro do campo de referência, quando se trata da inserção das animações infantis na vida das crianças, é a violência. Esta é percebida pelos responsáveis como majoritariamente física e associada à época de criação da animação, visto que as mais antigas são consideradas mais violentas, ou seja, àquelas assistidas pelos entrevistados na infância por meio de tecnologia analógica. A gradação de violência física foi associada por 20% dos pais com a faixa etária à que se destina a animação. Nesse caso, se considera as animações para crianças maiores e adolescentes como focos de violência generalizada, tanto nas mídias analógicas antigas quanto nas novas mídias e dispositivos digitais. Uma parcela menor percebe a violência simbólica - 60% dos entrevistados que admitem a presença da violência física - e acredita que, por mais que seja feita uma seleção, é impossível filtrar todos os casos desse tipo de violência mais sutil. Nesse contexto, os entrevistados não classificaram as animações efetivamente como fizeram com o corte histórico ligado à violência física. Eles entendem que a violência simbólica sempre esteve presente, tanto na era analógica como digital, e reconhecem tentativas consideradas ainda tímidas de representação de grupos ocultados pelas mídias infantis. Como exemplo, 50% dos entrevistados que percebem a violência simbólica, elencaram Moana: Um Mar de Aventuras (longa de animação musical estadunidense produzido pelos estúdios de animação Walt Disney e lançado em 2016) como mídia que afirma outro perfil de personagem princesa que não o tradicional.

## REFERÊNCIAS

- ARENDRT, H. **Sobre a violência**. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- BOURDIEU, P. **A economia das trocas linguísticas: o que falar quer dizer**. 2. ed. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1998.
- BOURDIEU, P., **Pierre Bourdieu: sociologia**. ORTIZ, R. (org.). 2. ed. Ática. São Paulo, 1983.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.