



VIOLÊNCIA SIMBÓLICA EM ANIMAÇÕES E SUA DISSEMINAÇÃO ATRAVÉS DAS MÍDIAS DIGITAIS

VICTÓRIA KAMINSKI DENIZ¹; REBECA RECUERO REBS³

¹*Universidade Federal de Pelotas – victoria.kaminski06@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – rebeca.recuero.rebs@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa em andamento busca analisar como se dá a construção e a desconstrução da violência simbólica em animações infantojuvenis e a sua disseminação na era das mídias digitais. Engloba as áreas de Cinema de Animação, Psicologia e Mídias Digitais. O objeto principal de análise são episódios da série animada Peppa Pig que, no Brasil, passa no canal pago Discovery Kids, no canal aberto TV Cultura e na plataforma YouTube gratuitamente. A série possui classificação indicativa Livre, mas é possível afirmar que o seu foco são crianças na pré-escola.

Este seriado foi escolhido por apresentar um conteúdo capaz de evidenciar certa violência simbólica (BOURDIEU, 1989), Parte-se de que em certos episódios, seria possível perceber discursos "violentos", ou seja que implicam no reforço de estigmas sociais (GOFFMAN, 1963). Isso acontece justamente pela violência não percebida claramente e que está presente no discurso social, denominada por Bourdieu (1998) de Violência Simbólica. Em suas palavras: "o poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem" (BOURDIEU, 1998). Assim, a violência simbólica é um ato velado e incutido dentro de um inconsciente coletivo que dissemina certas noções morais e certos preconceitos de acordo com a moral e a ética de quem está no poder dentro de determinada sociedade.

Zizek (2008) trabalha a violência apresentando dois modos de apresentação: uma que é evidente (a subjetiva) e outra que é menos aparente (objetiva), ou seja, aquela que é tida como "normal", como integrante da estrutura social. Esta violência pode ser compreendida como sendo, justamente, a violência simbólica.

Desta forma, vale analisar a recepção do público diante das produções animadas televisivas em seu princípio e a diferença entre elas e as produções de hoje em dia, analisando o tipo de conteúdo mostrado para cada faixa etária nesses períodos e como eles mudaram ao longo do tempo. Tudo isto, dentro do contexto da ascensão da era digital e de como qualquer tipo de produto audiovisual é disseminado e propagado quase que instantaneamente para grande parte da população mundial, das mais distintas idades.

Para melhor compreensão do público alvo da animação em questão Jean Piaget (1896-1980) é uma das principais fontes teóricas do trabalho. Junto dele Phillippe Aries (1914-1984) surge como fonte ao conceituar a noção de Criança que temos atualmente, levando em conta suas etapas de crescimento e desenvolvimento. Ambos contribuem para entender a mente e o desenvolvimento infantil.



Em Crescer na Era das Mídias Eletrônicas de David Buckingham (1954-), acadêmico contemporâneo que estuda educação, mídia e comunicação, encontra-se uma visão mais atual da sociedade perante a Cibercultura e como as crianças e os adolescentes lidam com as mídias e como os pais e as autoridades filtram os conteúdos, ou tentam, já que uma das questões da modernidade digital é a falta de controle parental encontrada em muitos momentos perante a internet. Dentro desta perspectiva de mundo atual, entende-se a presença de Judith Butler (1956-), como uma complementação ao discurso proposto dentro do trabalho, que procura pensar de forma crítica sobre esta violência em discussão e o que ela gera e representa para a sociedade e principalmente para o público infantojuvenil, pensando na questão do indivíduo perante a sociedade.

2. METODOLOGIA

O trabalho está sendo realizado a partir da análise dos episódios de Peppa Pig escolhidos. A Peppa Pig é um exemplo de desenho animado que possui um grande público e quantidade significativa de repercussão nas mídias e na parcela da sociedade que consome este tipo de conteúdo. Desse modo, a metodologia será dividida em três etapas. A primeira é a observação da série e a comparação com outras séries que possuem abordagens diferentes diante da violência. A segunda consiste na pesquisa de campo, onde a proposta é que as crianças de uma escola assistam, comentem e preencham um questionário sobre os episódios da série em questão. Por fim, a terceira etapa serão entrevistas online, onde o direcionamento é para responsáveis legais de crianças e adolescentes que consomem a série, para arquitetar de forma mais quantitativa as questões qualitativas analisadas na pesquisa. Todos esses métodos buscam compreender ao final, como o público assimila e acessa a violência das produções audiovisuais na internet.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa encontra-se em andamento (fase de observação dos episódios), mas já é possível traçar algumas percepções, ainda que iniciais. Os resultados são em grande parte reflexões e análises sobre a forma com a qual a violência simbólica parece reverberar perante a sociedade atual. A violência simbólica parece ser encontrada em subtextos, ou seja, em discursos presentes nas ações e nas falas que geram, através de arcos narrativos e de personagens nos quais não é evidente para o público que ela esteja acontecendo, na maioria dos casos. Isto ocorre, pois a violência simbólica advém dos costumes e morais da cultura/classe dominante. Como, por exemplo, em um episódio de Peppa Pig, no qual a Mamãe Pig lava por acidente a roupa de Peppa junto com a roupa do Papai Pig, a roupa dele acaba ficando rosa e quando ele volta para casa, tinha saído para trabalhar, vê a camiseta, mas não acredita ser dele, afirma “não seja boba Peppa, esse é um dos vestidos da mamãe, é rosa” trazendo dessa forma o estereótipo de que homens usam azul e mulheres usam rosa, levando a crer que o contrário não é normal. Ao fim do episódio ele acaba usando a camiseta branca



do trabalho para jogar pois é entendido que homens realmente não podem usar rosa. Em nenhum momento é posto em questão que homens possam usar qualquer cor de roupa.

Esse tipo de violência parece estar incutido em padrões sociais e culturais determinados pela sociedade em voga e ele apenas é percebido como um ato violento quando os padrões sociais da classe dominante começam a mudar ou quando há um embate político, ou até econômico, sobre o que é considerado aceitável socialmente. As animações e outros tipos de produtos audiovisuais entram como um dos principais métodos de disseminação de morais e costumes e a propagação delas na era digital vai de encontro com os padrões sociais ou não e faz com que eles mudem ao longo do tempo.

A Peppa Pig narrativamente é muito mais simples e tem episódios muito curtos que visam manter crianças da pré-escola entretenidas do início ao fim. Seu conteúdo fomenta alguns estereótipos em relação aos pais da personagem principal Peppa e a própria relação dela com eles e com todos ao seu redor, como o Papai Pig que representa a figura “bobinha” e a mãe que é quem gerencia tudo na casa, a exemplo do episódio em que o Papai Pig tenta pendurar um quadro na parede, mas quanto mais tenta mais estraga a parede, chegando a criar um grande buraco e termina com a Peppa perguntando se a mãe dela irá notar e ele confirma dizendo “é, eu acho que ela vai notar” dando a entender que ela notará e ficará pelo menos incomodada com a situação.

4. CONCLUSÕES

A pesquisa encontra-se em andamento, portanto não possui conclusões finais. Apenas análises preliminares quanto ao seu objeto de pesquisa. Dito isto, o que pode ser afirmado até então são constatações sobre o assunto do ponto de vista do seriados abordado.

Peppa Pig possui críticas quanto ao seu conteúdo, do ponto de vista moral, isto é, da mensagem que passa e do que ensina para as crianças que a assistem. Não é estranho que isto ocorra, pois o momento atual é de mudança constante, tanto de discurso social quanto de plataforma de divulgação de conteúdo, partindo do pressuposto de que o seriado transmite a visão de mundo provinda de seus realizadores.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

ARIES, P. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Livros Técnico e Científicos Editora S.A., 1981.

BOURDIEU, P. **O Poder Simbólico**. Lisboa: Editora Bertrand Brasil S.A., 1989.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na Era das Mídias: após a morte da infância**. Florianópolis: Edições Loyola, 2006.



BUTLER, J. **Quadros de Guerra: quando a vida é passível de luto?** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2018.

GOFFMAN, E. **Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada.** New York: Touchstone, 1963.

PIAGET, J. **A Linguagem e o Pensamento da Criança.** Paris: Editora Fundo de Cultura S.A., 1956.

ŽIŽEK, S. **Violence: Six Sideways Reflections.** London: Profile Books. 2008.

Artigo

ROWE, R. **Shaping Girls: Analyzing Animated Female Body Shapes.** Animation: an interdisciplinary journal, EUA, v.14, p. 22-36, 2019.