

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE PARANAVAI
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
FORMAÇÃO DOCENTE INTERDISCIPLINAR - PPIFOR**

REBECA BARBOSA BASSETTO

**VÍDEOS INFANTIS NO YOUTUBE:
INFLUÊNCIAS NO DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO DA CRIANÇA**

REBECA BARBOSA BASSETTO

**PARANAVAI
2023**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE PARANAVAI
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
FORMAÇÃO DOCENTE INTERDISCIPLINAR – PPIFOR**

**VÍDEOS INFANTIS NO YOUTUBE:
INFLUÊNCIAS NO DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO DA CRIANÇA**

REBECA BARBOSA BASSETTO

**PARANAVAI
2023**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE PARANAÍ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
FORMAÇÃO DOCENTE INTERDISCIPLINAR - PPIFOR**

**VÍDEOS INFANTIS NO YOUTUBE:
INFLUÊNCIAS NO DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO DA CRIANÇA**

Dissertação apresentada por REBECA BARBOSA BASSETTO, ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Paraná – Campus de Paranavaí, como um dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Ensino.

Área de Concentração: Formação docente interdisciplinar.

Orientador(a):
Prof. Dr.: ADÃO APARECIDO MOLINA

FICHA CATALOGRÁFICA:

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Basseto, Rebeca Barbosa
Vídeos infantis no YouTube: Influências no desenvolvimento psíquico da criança / Rebeca Barbosa Basseto. -- Paranaíba-PR, 2024.
82 f.: il.

Orientador: Adão Aparecido Molina.
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado Acadêmico em Ensino: "Formação Docente Interdisciplinar") -- Universidade Estadual do Paraná, 2024.

1. Educação e Ensino. 2. Criança. 3. Teoria Histórico-Cultural. 4. Teoria Crítica. 5. YouTube. I - Molina, Adão Aparecido (orient). II - Título.

REBECA BARBOSA BASSETTO

**VÍDEOS INFANTIS NO YOUTUBE:
INFLUÊNCIAS NO DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO DA CRIANÇA**

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Adão Aparecido Molina (Orientador) – UNESPAR

Prof.^a Dr.^a Rosângela Trabuco Malvestio da Silva – PROFEI –
Unespar – Paranavaí

Prof.^a Dr.^a Cássia Regina Dias Pereira – UNESPAR

Data de Aprovação:
30/09/2024

Dedico este trabalho a todos os professores que fizeram parte da minha trajetória, desde a educação infantil até o ensino superior e a pós-graduação, bem como aos meus estimados colegas de trabalho. Agradeço profundamente aos meus pais, que contribuíram para a minha formação humana, e aos amigos que me acompanharam nesta jornada. Por fim, dedico com todo o meu carinho à Caroline, minha amada companheira.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, ao meu orientador, Professor Doutor Adão Aparecido Molina, por sua acolhida e orientação ao longo deste período. Obrigada pelas trocas enriquecedoras e pelo respeito à minha jornada.

Aos membros da banca, Professora Doutora Cássia Regina Dias Pereira e Professora Doutora Rosângela Trabuco Malvestio da Silva, sou grata pelas contribuições valiosas que aperfeiçoaram este trabalho. Um agradecimento especial à Professora Rosângela, minha "jardineira" carinhosa, que me acompanhou desde a graduação em pedagogia.

Agradeço também ao grupo de estudos e aos membros do GEPEHPE/UNESPAR, pelos encontros, discussões e análises que enriqueceram minha pesquisa.

Meu profundo agradecimento aos amigos que me deram suporte em momentos de alegria e de tristeza, especialmente Paulo, Josi e Carol, e a todos que, de forma indireta, também me ajudaram ao longo desse percurso.

Em particular, agradeço à Caroline, que sempre me apoiou com cuidado, afeto e atenção, acreditando em mim e ajudando-me a alcançar meus objetivos. Obrigada por confiar em mim.

Por fim, deixo minha gratidão aos meus pais, pelo incentivo constante nos estudos, e a todos os professores e professoras que passaram pela minha vida.

“O homem é tão bem manipulado e ideologizado que até mesmo o seu lazer se torna uma extensão do trabalho.”

(Theodor Adorno)

BASSETTO, Rebeca Barbosa. **Vídeos Infantis no YOUTUBE:** influências no desenvolvimento psíquico da criança. 82 f. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Universidade Estadual do Paraná – Campus de Paranavaí. Orientador: (Adão Aparecido Molina). Paranavaí, 2024.

RESUMO

Esta pesquisa se insere na linha de estudos sobre Educação, Ensino e Formação de Professores do Programa de Pós-Graduação – Mestrado Acadêmico em Ensino – Formação Docente Interdisciplinar da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR) – Campus de Paranavaí. O estudo realiza uma discussão sobre os vídeos infantis disponíveis no YouTube e sua influência no desenvolvimento psíquico das crianças. Apoiase nos fundamentos da Teoria Crítica a partir do pensamento de autores como Theodor W. Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973) que, baseados na concepção materialista-histórica e tentando explicar a influência da mídia sobre o comportamento das pessoas na sociedade industrial, criaram o termo “Indústria Cultural”. Além da Teoria Crítica, o estudo também se utiliza das categorias da Teoria Histórico-Cultural para explicar como ocorre o desenvolvimento psíquico na infância, por intermédio dos postulados do psicólogo soviético Lev Vygotsky (1896-1934) e seus colaboradores. Apesar das mudanças ocasionadas na forma de organização social, por meio da economia e da política mundial, o final do século XX e o início do século XXI foram marcados por um desenvolvimento tecnológico acelerado que impulsionou, sobremaneira, a forma de os indivíduos se relacionarem com as informações de modo rápido e instantâneo. Esse frenético consumo de conteúdo na internet absorve uma boa parte do tempo das pessoas, adultos e crianças estão cada dia mais direcionando seu foco atencional para as redes de distribuição das novas tecnologias visuais. Nesta pesquisa destacamos as transmissões do canal Youtube direcionadas ao público infantil. As escolas, por sua vez, passaram a competir com esse universo de informações com o qual a criança se comunica. A facilidade e precocidade do acesso aos meios digitais feitos pelas crianças tem despertado preocupação entre pais e educadores. Essa apreensão se deve ao fato da necessidade de entender em que medida essas informações podem repercutir no desenvolvimento psíquico delas. Por essa razão, esta pesquisa busca responder à seguinte questão, a saber: Quais são as influências dos vídeos infantis veiculados no youtube para o desenvolvimento psíquico das crianças? O objetivo geral deste estudo é analisar a influência dos vídeos infantis veiculados no Youtube no desenvolvimento psíquico da criança, recorrendo a essas duas teorias, anteriormente citadas. Para a realização dos estudos, têm-se como base os pressupostos do materialismo histórico e dialético que concebem que um objeto não pode ser compreendido fora de seu contexto socioeconômico e político. Por conseguinte, para a compreensão desse fenômeno e para a realização da síntese de múltiplas determinações do nosso objeto de estudos, organizamos o desenvolvimento do texto em três seções. Os resultados deste estudo reafirmam a importância de uma mediação consciente e criteriosa por parte de pais, educadores e da sociedade em geral. O YouTube e outras plataformas digitais desempenham um papel significativo no cotidiano das crianças e, por isso, a supervisão do que é consumido e a busca por conteúdos mais educativos e menos comerciais são fundamentais para garantir um desenvolvimento psíquico saudável.

Palavras-chave: Criança. Teoria Histórico-Cultural. Teoria Crítica. YouTube.

BASSETTO, Rebeca Barbosa. **Children's videos on YOUTUBE: influences on the child's psychic development.** 82 f. Dissertation (Master's in Teaching) – State University of Paraná – Paranavaí Campus. Advisor: (Adão Aparecido Molina). Paranavaí, 2024.

ABSTRACT

This research is part of the line of studies on Education, Teaching and Teacher Training of the Postgraduate Program – Academic Master's Degree in Teaching – Interdisciplinary Teacher Training at the State University of Paraná (UNESPAR) – Paranavaí Campus, whose objective is to “Offer opportunities of scientific development aimed at training research teachers with broad knowledge of their field of knowledge”. The study discusses children's videos on YouTube and their possible influences on children's psychic development. To achieve this feat, it is based on the foundations of Critical Theory based on the thoughts of authors such as Theodor W. Adorno (1903-1969) and Max Horkheimer (1895-1973) who, based on the materialist-historical conception and trying to explain the influence of the media on people's behavior in industrial society, created the term “Cultural Industry”, one of the main themes of their reflection. In addition to Critical Theory, studies also use the categories of Historical-Cultural Theory to explain how psychic development occurs in childhood, through the postulates of Soviet psychologist Lev Vygotsky (1896-1934). Despite the changes caused in the form of social organization, through the economy and world politics, the end of the 20th century and the beginning of the 21st century was marked by an accelerated technological development that greatly boosted the way in which individuals relate to people. information quickly and instantly. Children were not left out, they quickly accessed new visual technologies in the media, especially broadcasts directed at them through communication channels. Schools, in turn, began to compete with this universe of information with which children communicate. Concerns arising from this information began to concern parents and educators trying to understand to what extent this information can influence children in their behavior and cognitive development. For this reason, this research will seek to answer the following question, namely: What are the influences of children's videos broadcast on YouTube on children's psychic development? The general objective of this study is to analyze the influences of children's videos broadcast on YouTube on the child's psychic development, using these two previously mentioned theories. To carry out the studies, the assumptions of historical and dialectical materialism assume that an object cannot be understood outside its socioeconomic and political context. Therefore, to understand this phenomenon and to carry out the synthesis of multiple determinations of our object of study, we organized the development of the text into three sections. The results of this study reaffirm the importance of conscious and judicious mediation on the part of parents, educators and society in general. YouTube and other digital platforms play a significant role in children's daily lives and, therefore, monitoring what is consumed and the search for more educational and less commercial content are essential to guarantee healthy mental development.

Key words: *Children. Historical-Cultural Theory. Critical Theory. YouTube.*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. TEORIA CRÍTICA E SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO NA CRIANÇA.....	16
2.1. TEORIA CRÍTICA E SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO.....	17
2.2. IMAGEM E LINGUAGEM: DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO NA INFÂNCIA.....	28
3. TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO.....	37
3.1. O CASO YOUTUBE.....	37
3.2. A PERSUASÃO DA SUBJETIVIDADE VIA DESENHOS INFANTIS.....	49
4. ANÁLISE DO CANAL LUCCAS NETO – LUCCAS TOON NO YOUTUBE.....	54
4.1. A INFLUÊNCIA DO YOUTUBE.....	54
4.2. “LUCAS NETO – LUCAS TOON”: ANÁLISE DO CANAL.....	61
4.3 ANÁLISE DOS VÍDEOS	66
4.3.1 Luccas Trocando Presentes Surpresa com Amigos.....	66
4.3.2 Pulando Dentro de Formas Impossíveis e Diferentes na Piscina!!	68
4.3.3 Luccas Neto - Meu Melhor Amigo (Música Oficial) - Luccas Neto	70
4.4 LINGUAGEM	72
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
REFERÊNCIAS	79

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se insere na linha de estudos sobre Educação, Ensino e Formação de Professores do Programa de Pós-Graduação – Mestrado Acadêmico em Ensino – Formação Docente Interdisciplinar da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR) – Campus de Paranavaí, cujo objetivo é “Oferecer oportunidade de desenvolvimento científico destinado à formação de professores pesquisadores com amplo domínio de seu campo de saber”. Ela também está relacionada com as discussões feitas pelo Grupo de Estudos e Pesquisas em Estado, História, Políticas e Educação – Gepehe, vinculado ao Diretório de Grupos de Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

O estudo realiza uma discussão sobre os vídeos infantis no YouTube¹ e sua possível influência no desenvolvimento psíquico das crianças. Para a realização desse feito, apoia-se nos fundamentos da Teoria Crítica a partir do pensamento de autores como Theodor W. Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973) que, baseados na concepção materialista-histórica e tentando explicar a influência da mídia sobre o comportamento das pessoas na sociedade industrial, criaram o termo “Indústria Cultural”, que foi um dos temas principais da reflexão do autor. O termo foi criado para designar a exploração sistemática e programada dos bens culturais com finalidade de lucro na sociedade do consumo, que induz as pessoas a consumirem de forma aliciadora e acrítica.

Além da Teoria Crítica, o presente estudo também se utiliza das categorias da Teoria Histórico-Cultural para explicar como ocorre o desenvolvimento psíquico na infância, por intermédio dos postulados do psicólogo soviético Lev Vygotsky (1896-1934). Devido a muitos fatores, especialmente pela divisão geopolítica do mundo, após as guerras ocorridas na primeira metade do século XX, que geraram uma tensão política entre os Estados Unidos e a União Soviética durante a Guerra Fria²,

¹ O YouTube é uma plataforma de compartilhamento de vídeos que permite aos usuários fazer carregamento, visualizar e interagir com conteúdo em vídeo.

² A Guerra Fria foi um período de tensão geopolítica e ideológica que durou aproximadamente de 1947 a 1991, após a Segunda Guerra Mundial. Esse conflito não envolveu combates diretos entre as superpotências da época, os Estados Unidos e a União Soviética.

o trabalho de Vygotsky permaneceu desconhecido por um longo período no Ocidente.

Foi somente após o fim da Guerra Fria que os estudos de Vygotsky começaram a ganhar reconhecimento e a influenciar significativamente as teorias educacionais e psicológicas e a fundamentar os estudos ocidentais sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, servindo de base para muitas pesquisas acadêmicas no Brasil, no âmbito dos programas de mestrado e doutorado em educação.

Além das mudanças ocasionadas na forma de organização social, por meio da economia e da política mundial, o final do século XX e o início do século XXI foram marcados por um desenvolvimento tecnológico acelerado que impulsionou, sobremaneira, a forma de os indivíduos se relacionarem com as informações de forma rápida e instantânea.

Com o desenvolvimento tecnológico, a evolução das Tecnologias de Comunicação e Informação (TICs) - os meios pelo qual a mídia se propaga, embora a televisão ainda continua sendo o maior meio de comunicação na atualidade, possuindo o maior alcance midiático, sua programação destinada ao público infantil veio diminuindo.

De acordo com Sammur e Santos (2022) a programação infantil na TV brasileira ocupou uma grande parte dos horários das principais emissoras, tornando-se um meio de diversão, aprendizado, ensino e entretenimento para as crianças, permitindo que os pais se dediquem a outras atividades diárias. Em seu auge, lançou apresentadoras como estrelas internacionais, mas, em seu declínio, desapareceu quase completamente das principais emissoras de TV aberta.

A programação para o público infantil acontece geralmente por meio dos desenhos animados, estes podem trazer em seus episódios representações gráficas reproduzindo a realidade ou criando uma ficção para o seu telespectador. Seria tamanha ingenuidade conceber que a transmissão realizada por meio do desenho não possui uma ideologia, e que seu conteúdo também não é internalizado pela criança.

No entanto, ocorre uma naturalização dessa dicotomia da relação da mídia e a formação do indivíduo no plano ideal, cultural e social; quando na verdade, não há essa dicotomia, tendo em vista que a mídia influencia na formação do sujeito.

Estamos inseridos no mundo da mídia, o qual postula uma formulação do real, formando-nos enquanto indivíduos, construindo nossas ideias, conceitos, moral etc.

Ressalta-se que o estado de menoridade, para Kant (1985, p. 100), “[...] é a incapacidade de fazer uso do seu entendimento sem a direção de outro indivíduo”, ou seja, alguém faz o direcionamento pelo indivíduo. Considera-se nesse sentido, a mídia como direcionadora da criança que, de acordo com Adorno (1996), a formação cultural da sociedade de massa é transformada em semicultura, isto pela Indústria Cultural a qual está inserida nos meios de comunicação, gerando a semiformação no indivíduo.

No entanto, as mudanças ocasionadas nas relações sociais, por meio da política mundial e da economia no século XXI, acarretaram em um aceleração na forma de relacionamento dos indivíduos, fazendo com que as informações ficassem de forma rápida e instantânea. Deste modo, as formas midiáticas também tiveram suas transformações e, conseqüentemente, o modo de transmissão modifica-se, nascendo as plataformas *streamings*, onde o usuário da *internet* tem acesso ao conteúdo a qualquer hora ou a qualquer momento, sem a necessidade de fazer *download*.

Esse frenético consumo de conteúdo na internet absorve uma boa parte do tempo das pessoas, adultos e crianças estão cada dia mais direcionando seu foco atencional para as redes de distribuição das novas tecnologias visuais. Nesta pesquisa destacamos as transmissões do canal Youtube direcionadas ao público infantil.

As escolas, por sua vez, passaram a competir com esse universo de informações com o qual a criança se comunica. Devido a isso, essas informações começaram a preocupar pais e educadores tentando entender em que medida essas informações podem influenciar as crianças no seu comportamento e desenvolvimento cognitivo.

Em detrimento disso, esta pesquisa buscará responder às seguintes questões, a saber:

Qual a influências dos vídeos infantis veiculados no youtube para o desenvolvimento psíquico das crianças?

Por essa razão, o objetivo geral deste estudo é analisar as influências dos vídeos infantis veiculados no Youtube no desenvolvimento psíquico da criança, recorrendo as duas teorias, anteriormente citadas. Para a realização dos estudos,

têm-se como base os pressupostos do materialismo histórico e dialético que concebem que um objeto não pode ser compreendido fora de seu contexto socioeconômico e político. Por conseguinte, para a compreensão desse fenômeno e para a realização da síntese de múltiplas determinações do nosso objeto de estudos, organizamos o texto da seguinte forma:

Na seção dois do texto abordamos sobre Teoria crítica e sociedade da informação e comunicação, considerando os impactos no desenvolvimento do pensamento na criança. Nessa mesma seção, recorreremos a Vygotsky para discutir a relação entre imagem e linguagem e explicar o desenvolvimento psíquico na infância a partir das relações sociais que a criança estabelece com o meio no qual se insere, nos dois círculos, família e sociedade.

Na seção três discutimos sobre as Tecnologias digitais da informação e da comunicação, o seu contexto e desenvolvimento na sociedade, bem como o caso do Youtube, a partir do qual buscaremos evidenciar alguns pontos que implicarão no desenvolvimento do psiquismo da criança.

Na seção quatro, para o fechamento dos estudos e a realização das análises, tomaremos como objeto de estudo os vídeos mais visualizados do canal "Luccas Neto – Luccas Toon" e sua influência no desenvolvimento do psíquico da criança

Com base na análise de vídeos do canal "Luccas Neto – Luccas Toon", verificou-se que, embora o conteúdo possa ser divertido e aparentemente inofensivo, a constante inserção de marcas e produtos voltados ao consumo infantil, assim como a linguagem simples e exagerada, reforçam comportamentos de consumo e contribuem para a construção de uma identidade voltada para o consumismo. Esse processo pode gerar impactos duradouros no desenvolvimento psíquico das crianças, moldando valores e comportamentos de maneira acrítica.

Por fim, a presente pesquisa reafirma a importância de uma mediação consciente e criteriosa por parte de pais, educadores e da sociedade em geral. O YouTube e outras plataformas digitais desempenham um papel significativo no cotidiano das crianças e, por isso, a supervisão do que é consumido e a busca por conteúdos mais educativos e menos comerciais são fundamentais para garantir um desenvolvimento psíquico saudável.

A necessidade de regulamentação da publicidade infantil e de políticas educacionais que promovam o uso crítico das tecnologias digitais são caminhos essenciais para que as crianças possam usufruir dos benefícios dessas plataformas

sem prejuízos ao seu desenvolvimento psíquico. Assim, espera-se que os resultados deste trabalho possam contribuir para uma reflexão mais aprofundada sobre o papel da mídia digital no processo educativo e no desenvolvimento infantil.

2 TEORIA CRÍTICA E SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO: IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO DA CRIANÇA

Esta seção tem por objetivo discutir o desenvolvimento psíquico da criança na sociedade capitalista atual, considerando a influência pela Indústria Cultural. Portanto, é necessário apresentar concepções teóricas desenvolvidas a partir da perspectiva da Teoria Crítica da Sociedade e da Teoria Histórico-Cultural.

Nesse sentido, organiza-se o estudo em duas subseções principais: a primeira aborda os fundamentos da Teoria Crítica da Sociedade, destacando os pensadores da Escola de Frankfurt e sua relação com a mídia; a segunda subseção trata do Desenvolvimento Psíquico da Criança com base na Teoria Histórico-Cultural de Lev Vygotsky (1896-1934).

Na primeira subseção, são abordados os fundamentos da Teoria Crítica, como já citado acima, o desenvolvimento tecnológico e seus problemas na sociedade atual. Explora-se a abordagem crítica desses intelectuais em relação à sociedade capitalista, examinando como estes autores analisaram os fenômenos sociais, políticos e culturais presentes em sua época. Além disso, será discutida a relação entre a Teoria Crítica da Sociedade e a mídia, considerando a influência da Indústria Cultural na formação da subjetividade e na reprodução das relações sociais capitalistas.

A segunda subseção, apresenta uma discussão sobre o Desenvolvimento Psíquico da Criança com base na Teoria Histórico-Cultural de Lev Vygotsky. São discutidos os principais conceitos vygotskianos relacionados ao desenvolvimento infantil, como a zona de desenvolvimento proximal, a importância da interação social e o papel da linguagem e da cultura no processo de aprendizagem e formação da subjetividade desses indivíduos. Assim, explora-se a relevância desses conceitos para compreender o desenvolvimento psíquico da criança na sociedade capitalista atual, considerando a influência da Indústria Cultural e das mediações socioculturais presentes no contexto contemporâneo.

Ao final da seção, espera-se fornecer uma visão abrangente das abordagens teóricas da Teoria Crítica da Sociedade e tecnologia e da Teoria Histórico-Cultural, contribuindo para a compreensão do desenvolvimento psíquico da criança na sociedade capitalista atual, permeada pela Indústria Cultural.

2.1. TEORIA CRÍTICA E SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

No final do século XVIII e início do século XIX, o mundo testemunhou a consolidação do capitalismo, um novo modo de produção que deu origem à "sociedade da tecnologia". Esse período, conhecido como Revolução Industrial, foi caracterizado por avanços tecnológicos rápidos, essenciais para a formação e o estabelecimento das empresas privadas, que se tornaram típicas desse novo modo de produção.

Nesse cenário, a chave para o sucesso tornou-se a produtividade. Quanto mais se pudesse produzir e vender, mais lucros poderiam ser obtidos, impulsionando a acumulação de capital. A introdução de tecnologias, que demandavam menos mão de obra, aumentava os lucros promovendo a expansão do capital. Esse é o cerne do capitalismo, como observado por Marx. Portanto, o desenvolvimento tecnológico tornou-se crucial para a expansão do capitalismo, sendo considerado seu motor principal. "A riqueza das sociedades em que domina o modo de produção capitalista aparece como uma 'imensa coleção de mercadorias', e a mercadoria individual como sua forma elementar (Marx, 1985, p. 45).

No entanto, na sociedade resultante desse processo, a tecnologia começou a ser vista como algo separado das necessidades do capitalismo, sendo tratada como um fenômeno isolado, independente das relações sociais. Essa percepção equivocada da tecnologia levou a uma compreensão distorcida de seu funcionamento e evolução. A divisão do processo produtivo e a especialização do trabalho levaram as pessoas a se subdividirem em áreas fragmentadas, perdendo a visão do todo e criando uma compreensão distorcida da realidade.

A alienação do trabalho impediu que os trabalhadores entendessem verdadeiramente sua participação na produção e seu papel na reprodução do capital. De acordo com Tumolo (2003),

A transição histórica da subsunção formal para a subsunção real do trabalho ao capital, quer dizer, da mais-valia absoluta para a mais-valia relativa, exigia que o capital tivesse o real controle sobre todo o processo de trabalho. Ao longo do desenvolvimento capitalista, tal controle foi se operando, entre outros fatores, por um gradual e efetivo processo de alienação do trabalhador, que perde a propriedade dos meios de produção e, sobretudo, por desdobramento do produto de seu trabalho, dos meios de subsistência. Por essa razão, sem condições de sobrevivência, só

lhe resta a propriedade de sua força de trabalho, que, não sendo para ele valor de uso, acaba por aliená-la vendendo-a para o capitalista. É a consolidação do trabalhador como proletário, quer dizer, como vendedor de sua única propriedade, a força de trabalho, para o capitalista (Tumolo, 2003, p. 163-164).

O avanço tecnológico tem uma relação crucial com a transição da mais-valia absoluta para a mais-valia relativa no sistema capitalista, uma vez que a mais-valia relativa está ligada ao aumento da produtividade do trabalho. O avanço tecnológico contribuiu diretamente para isso ao permitir que os trabalhadores produzam mais em menos tempo ou com menos esforço. Por exemplo, a introdução de máquinas mais eficientes e sistemas de produção mais avançados permite uma produção mais rápida e menos custosa (Tumolo, 2023).

Além disso, para a subsunção real do trabalho ao capital, o capitalista deve controlar o processo produtivo de maneira eficiente. O avanço tecnológico facilita esse controle ao proporcionar novos métodos de organização do trabalho, como linhas de montagem, automação e *software* de gestão. Essas inovações tecnológicas permitem um controle mais direto sobre o trabalho, reduzindo o tempo necessário e aumentando a produção total (Tumolo, 2023).

Dessa forma, o avanço tecnológico é fundamental para a transição da mais-valia absoluta para a mais-valia relativa, pois permite um aumento na produtividade do trabalho, facilita o controle mais direto do processo produtivo pelo capitalista, e contribui para a redução dos custos de produção e para o aumento da eficiência. Contudo, esse progresso tecnológico também pode intensificar a alienação do trabalhador e aumentar a concentração de capital, resultando em desigualdades sociais mais acentuadas no sistema capitalista.

É necessário questionar essa visão limitada da tecnologia e adotar uma abordagem mais abrangente, considerando que a sociedade é moldada pelas relações humanas que, por sua vez, interferem no desenvolvimento tecnológico. Sociedade e tecnologia são fenômenos interligados e as mudanças que ocorrem em uma delas afetam a outra de maneira recíproca, como por exemplo, com a inserção das tecnologias no mundo do trabalho altera-se o modo de organização das relações estabelecidas na produção e reprodução da vida em sociedade.

Também é importante entender que a sociedade não é uma entidade abstrata que dita o comportamento das pessoas. Ela é composta por indivíduos que, apesar de seguirem normas sociais, têm a capacidade de transformá-las por intermédio de

suas ações. São esses indivíduos, por meio de suas interações sociais, que impulsionam as mudanças na sociedade, incluindo inovações e desenvolvimentos tecnológicos. Por consequência, a tecnologia depende da sociedade para a sua existência e o seu desenvolvimento (Moran; Massetto; Behrens, 2000).

Para entender melhor a interação entre sociedade e tecnologia, é possível analisar o exemplo da sociedade industrial moderna que, ao tratar a tecnologia como algo separado, perdeu de vista os aspectos sociais e humanos envolvidos no processo de desenvolvimento tecnológico.

Ao observar a história da humanidade, vemos que os seres humanos viveram como coletores e caçadores em bandos nômades por cerca de 30 mil anos. Entre 8 mil e 4 mil anos a.C. surgiram os primeiros vestígios de agricultura em várias partes do mundo. Isso exigiu conhecimentos mais complexos sobre a natureza e o uso de instrumentos de trabalho mais elaborados, além de uma organização social tribal sedentária e diversificada (Leakey, 1995).

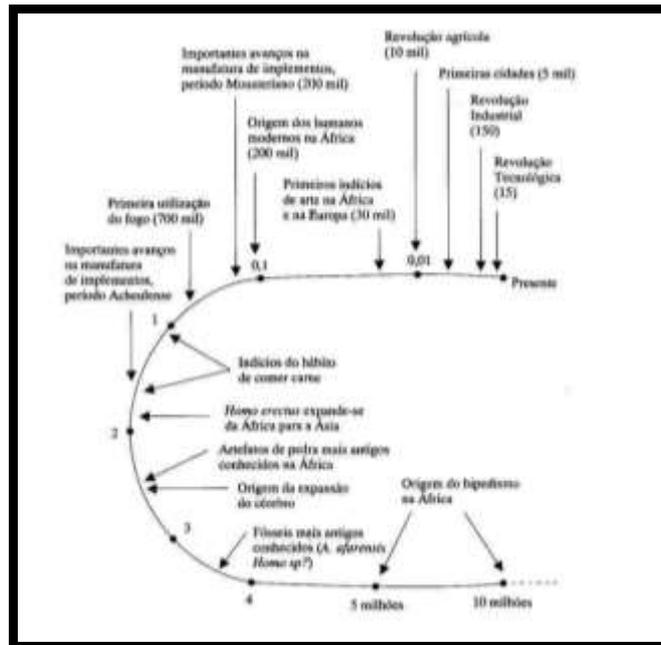
Com o crescimento das tribos, houve uma especialização cada vez maior do trabalho e o surgimento de conhecimentos em metalurgia, levando a alterações na base técnica e na estrutura social desses grupos. Por volta de 3 mil anos a.C., surgiram os Estados como forma de organização política, tornando a sociedade cada vez mais complexa em todos os aspectos.

A era atual começou com o nascimento de Cristo e a expansão do Império Romano. Hoje, estamos no final do segundo milênio dessa era, que modificou gradualmente os conhecimentos tecnológicos e a estrutura social. Após a Revolução Industrial, cerca de 200 anos atrás, esse movimento se acelerou. Foi apenas na segunda metade do século passado, nos últimos 50 anos, que a humanidade acumulou vastos conhecimentos e acelerou o processo de transformações sociais (Leakey, 1995). No entanto, os membros da sociedade enfrentam incertezas em relação a valores, padrões e modelos de comportamento considerados ultrapassados. A cultura, compreendida aqui como um conjunto de mecanismos de controle que regulam o comportamento humano na sociedade, não conseguiu acompanhar a velocidade das mudanças tecnológicas atuais, devido ao acelerado processo de transformação social.

A intensidade das transformações recentes faz com que percamos de vista o caminho percorrido pelos nossos antepassados, que começou há mais de 40 mil anos. Considerando esses dados, percebemos que os seres humanos viveram a

maior parte de sua história como coletores e caçadores, e a menor parte como sociedades industriais modernas. As mudanças tecnológicas mais significativas, que revolucionaram a vida na Terra, representam uma pequena parte de toda a história da humanidade (Leakey, 1995).

Figura 1: Linha do tempo da história da humanidade



Fonte: Richard Leakey (1995, p. 4).

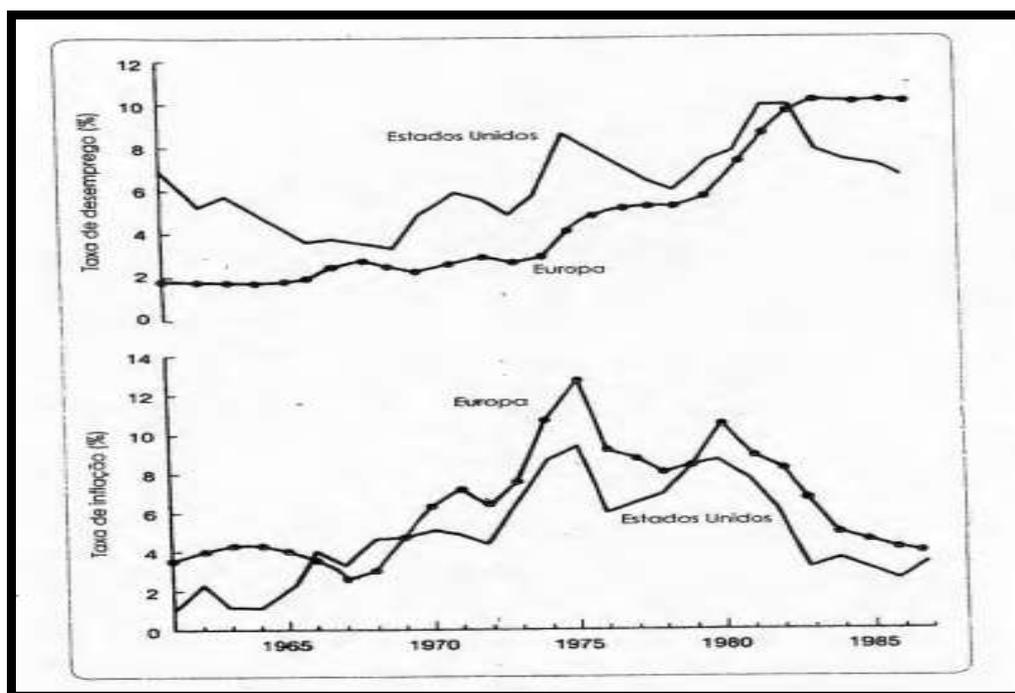
É crucial lembrar que nem toda a humanidade seguiu esse último processo de transformações sociais. Existem povos em diferentes partes do mundo que trilham caminhos históricos diferentes e não se encaixam nas características sociais das sociedades industriais modernas do Ocidente.

Diante desses dados, é possível inferir que a sociedade capitalista baseada no desenvolvimento tecnológico não é a única forma de organização social criada pela humanidade. Ela é passível de mudança e superação, como aconteceu com outras formações sociais no passado. No entanto, não podemos negar que o desenvolvimento tecnológico, ao criar novas necessidades para os seres humanos, é um processo irreversível. Apesar de muitas pessoas não terem acesso aos benefícios desse desenvolvimento, não podemos ignorar que o progresso tecnológico tem o potencial de instrumentalizar e subsidiar a sobrevivência humana para seu melhor desenvolvimento.

Esse progresso tecnológico é uma das razões para o sucesso do capitalismo, transformando definitivamente a vida na Terra, criando novas relações sociais e culturais. No entanto, também traz consigo desafios, como a oposição entre riqueza e pobreza, uma característica fundamental do capitalismo desde seu início.

A mecanização da produção, com máquinas que dispensam, cada vez mais, a mão de obra humana, tornou-se essencial. Esse avanço tecnológico ocorre à medida que o capitalismo se consolida, levando a transformações sociais e à criação de novos problemas, como o desemprego em massa que, conforme escreveu Harvey (2005), ao tratar sobre a crise do capital, explicando que na década de 1970 houve a crise de acumulação do capital, unindo inflação e desemprego.

Figura 2: Inflação e desemprego nos Estados Unidos e na Europa em 1960 – 1970



Fonte: David Harvey (2005, p.15).

Durante o período de desenvolvimento do capitalismo, desde o início da Modernidade e até meados do século XIX, as mudanças nas formas de propriedade da terra expulsaram camponeses sem meios de produção das áreas rurais, levando a uma migração para as cidades em busca de trabalho industrial. Esse excedente de trabalhadores contribuiu para a desvalorização da força de trabalho, limitando as reivindicações por melhores salários e condições de trabalho. Assim, a oposição

entre riqueza e pobreza cresceu à medida que a acumulação de capital se intensificou (Harvey, 2005).

Os conflitos entre diferentes grupos persistiram ao longo da história. Na Europa feudal, transformações profundas levaram ao surgimento de agentes sociais que buscaram modificar a sociedade, seja por meio de revoluções políticas como a Revolução Francesa, seja por meio de relações econômicas que gradualmente superaram o feudalismo como modo de produção. A relação entre capital e trabalho é a contradição fundamental do capitalismo. Os conflitos existentes entre essas classes nas relações de produção material levaram à busca por novas tecnologias que substituiriam o elemento humano na produção.

Segundo Harvey (2005),

O processo de neoliberalização, no entanto, envolveu muita "destruição criativa", não somente dos antigos poderes e estruturas institucionais (chegando mesmo a abalar as formas tradicionais de soberania do Estado), mas também das divisões do trabalho, das relações sociais, da promoção do bem-estar social, das combinações de tecnologias, dos modos de vida e de pensamento, das atividades reprodutivas, das formas de ligação à terra e dos hábitos do coração. Na medida em que julga a troca de mercado "uma ética em si capaz de servir de guia a toda ação humana, e que substitui todas as crenças éticas antes sustentadas", o neoliberalismo enfatiza a significação das relações contratuais no mercado. Ele sustenta que o bem social é maximizado se se maximizam o alcance e a frequência das transações de mercado, procurando enquadrar todas as ações humanas no domínio do mercado. Isso requer tecnologias de criação de informações e capacidades para acumular, armazenar, transferir, analisar e usar massivas bases de dados para orientar decisões no mercado global. Disso decorre o interesse do neoliberalismo pelas tecnologias de informação e sua promoção dessas tecnologias (o que levou alguns a proclamar a emergência de um novo tipo de "sociedade da informação") (Harvey, 2005, p. 4).

Essas transformações sociais também se espalharam pelo mundo por meio da expansão do capitalismo. Inicialmente, por meio da ocupação de novos continentes e, mais tarde, por intermédio da colonização dessas terras, o capitalismo estendeu suas relações econômicas e sociais, impondo seu modo de vida a populações dominadas e dependentes. A ocidentalização do mundo tornou-se uma realidade, com a cultura ocidental sendo imposta a várias partes do globo.

No século XX, logo após a Segunda Guerra Mundial, esse processo de expansão acelerou-se, com os Estados Unidos assumindo o papel de potência mundial. O avanço tecnológico continuou a ocorrer rapidamente, especialmente

após guerras, impulsionando inovações em várias áreas científicas. A tecnologia tornou-se a marca distintiva deste momento histórico.

Em resumo, a interação entre sociedade e tecnologia é complexa e multifacetada. O desenvolvimento tecnológico, embora traga benefícios, também cria desafios sociais e econômicos significativos, como o desemprego em massa e a desigualdade crescente.

Nesse período surgiu a Teoria Crítica da Sociedade, proposta pelos intelectuais frankfurtianos, que emerge como uma análise da realidade vivenciada durante um período marcado por eventos significativos, como o nazismo (1933-1953), o stalinismo (1924-1953) e a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), na sociedade moderna ocidental.

O termo "Teoria Crítica" foi cunhado por Max Horkheimer (1895-1973) em um texto publicado na Revista de Pesquisa Social (*Zeitschrift für Sozialforschung*). Essa revista era associada ao Instituto de Pesquisa Social (*Sozialforschung*), fundado em 1923 em Frankfurt, Alemanha, e presidido por Horkheimer de 1930 a 1958.

O Instituto de Pesquisa Social tinha como objetivo realizar investigações científicas de caráter interdisciplinar, abrangendo áreas como economia, direito, ciência política e psicologia, a partir da obra de Karl Marx (1818-1883), principalmente "O Capital". Por esse motivo, a Teoria Crítica possui uma base materialista. Horkheimer buscava um trabalho coletivo no campo das ciências humanas, e essa abordagem ficou conhecida como "materialismo interdisciplinar".

Segundo Nobre (2004),

Para que se tenha uma ideia da amplitude desse projeto basta citar alguns nomes envolvidos: em economia, além de Friedrich Pollock, Henryk Grossmann (1881-1950) e Arkadij Gurland (1904 – 1979); em ciência política e direito, Franz Neumann (1900-1954) e Otto Kirchheimer (1905-1965); na crítica da cultura, Theodor W. Adorno (1903-1969) – que viria posteriormente a ser o grande parceiro de Horkheimer na produção em filosofia -, Leo Lowenthal (1900-1993) e, alguns anos mais tarde, Walter Benjamin (1892-1940); em filosofia, além de Horkheimer, também Heber Marcuse (1898-1978); e em psicologia e psicanálise, Erich Fromm (1900-1980) (p. 15-16).

Diversos nomes notáveis passaram pelo Instituto, como citado, no entanto, surgiram divergências internas, especialmente em relação às interpretações teóricas, uma vez que ter a obra de Marx como referência não implicava em uma visão unificada.

Não obstante, o maior obstáculo enfrentado pelo Instituto foi o nazismo, que provocou uma significativa alteração na composição de pesquisadores. Com a ascensão de Hitler ao cargo de chanceler do governo alemão em 1933, o Instituto teve que se transferir para Genebra, abandonando Frankfurt. Horkheimer foi exonerado, o Instituto foi depredado pelos nazistas e a editora informou que não poderia mais publicar seus trabalhos. O exílio do Instituto e de Horkheimer durou até 1950, quando retornaram a Frankfurt e reinauguraram a instituição, que se tornou conhecida como Escola de Frankfurt.

A partir desse momento, a Teoria Crítica continuou a se desenvolver, influenciando diferentes campos do conhecimento e mantendo sua proposta de análise crítica da sociedade moderna ocidental, com intuito de compreender suas contradições e buscar possibilidades de transformação.

Com seu intenso movimento histórico, a sociedade moderna tem sido palco para a emergência e a consolidação da Indústria Cultural. Esse termo é utilizado por Max Horkheimer e Theodor W. Adorno em 1947, substituindo o conceito anteriormente utilizado de "cultura de massas" – conforme referido pelos autores em questão, que estava sendo erroneamente empregado.

A Indústria Cultural representa uma forma específica de produção e disseminação cultural que se desenvolveu no contexto da sociedade capitalista, especialmente a partir do século XX. Ela se baseia na lógica da produção industrial, caracterizada pela padronização, repetição em série e comercialização em larga escala de produtos culturais, como músicas, filmes, programas de TV, revistas, livros, entre outros (Adorno; Horkheimer, 1985).

Horkheimer e Adorno destacaram que a Indústria Cultural não se limita apenas à produção de entretenimento, mas também exerce influência sobre a maneira como as pessoas pensam, agem e se relacionam. Ela molda as percepções, os desejos e os valores da sociedade, contribuindo para a reprodução das relações de poder e a dominação, presentes no sistema capitalista.

Ao substituir o termo "cultura de massas", Horkheimer e Adorno buscaram enfatizar que a produção cultural não é simplesmente um reflexo das demandas populares, mas sim uma forma de controle social, na qual os interesses econômicos e políticos estão intrinsecamente envolvidos. A Indústria Cultural, nessa perspectiva, produz uma cultura massificada, estandardizada e alienante, que promove a conformidade e inibe a reflexão crítica.

Aliada à ideologia capitalista, e sua cúmplice, a indústria cultural contribui eficazmente para falsificar as relações entre os homens, bem como dos homens com a natureza, de tal forma que o resultado final constitui uma espécie de antiluminismo (Adorno, 1996, p. 8).

Assim, o conceito de Indústria Cultural, proposto pelos frankfurtianos, destaca a natureza industrializada, mercadológica e ideológica da produção cultural na sociedade capitalista contemporânea, apontando para a necessidade de uma análise crítica e questionadora desse fenômeno.

Como dito anteriormente, a Indústria Cultural tem o papel de integrar os consumidores aos bens culturais, mas frequentemente promove uma produção de arte inferior, ou seja, uma criação sem qualidade, massificada. Muitas pessoas têm acesso a programas populares com uma linguagem simples e pouco elaborada. Essa exploração comercial e cultural à qual os indivíduos estão submetidos emerge a cultura das massas e formadora da arte popular (Adorno; Horkheimer, 1985).

A Teoria Crítica demonstra como os meios de comunicação convencem a população a se tornar cada vez mais consumista, servindo, em primeira mão, aos interesses do capital, ao veicularem imagens e palavras com fins comerciais. A intenção é promover a aceitação do produto, aumentando suas vendas e seu comércio. Utilizando-se das mídias e tecnologias digitais para propagar a sua ideologia dominante.

Sobre essa questão, Silva (2004) aponta que a cultura, ao ser desvinculada da experiência social concreta, acaba se tornando uma mercadoria. A Indústria Cultural, nesses termos, restabelece a conexão que a economia e a cultura tiveram no momento em que o trabalho começou a se formar na história do capitalismo.

[...] Superestrutura e base econômica, estes referenciais didaticamente apresentados por Marx, agora passariam a se confundir. Deste modo, já não seria mais o trabalho que 'forma', mas a Indústria Cultural que 'trabalha'; assim se pode compreender o uso do termo indústria no sentido de processo produtivo geral sob determinada forma social, como a produção artesanal, por exemplo (Maar, 1998, p. 78).

Segundo os autores da Escola de Frankfurt, a sociedade atual apresenta uma padronização do pensamento, dos gostos, dos valores, dos sentimentos e desejos que estão voltados para o consumo. Existe uma identificação imediata e automática do indivíduo com a sociedade e seus produtos. Como consequência, a formação das

crianças nos moldes da sociedade industrial tem resultado em uma perda da capacidade de dar unidade à sua própria história.

A cultura do consumo, que torna tudo efêmero, tem contribuído para privar as pessoas da organização da temporalidade. Segue-se a lógica do império da mercadoria, onde o novo é cultuado, mas rapidamente se torna velho e logo é descartado para que haja espaço para se consumir novamente (Adorno; Horkheimer, 1985).

Adorno (1986) argumenta que a dominação técnica é uma ilusão que subjuga a consciência das massas e impede a emancipação, ou seja, impede as pessoas de se rebelarem contra o modo de ser estabelecido. As crianças, criadas nesse meio social, reproduzem a mesma situação.

Na mesma linha de raciocínio, Marcuse (1997), ao examinar as implicações sociais da tecnologia moderna, destaca a falta de capacidade de reflexão e de entendimento da sociedade que os seres humanos possuem, o que, segundo ele, facilita ainda mais a dominação dessa dinâmica do capitalismo.

Vivemos no "século da imagem, em que o que é percebido pela visão se torna determinante para a concepção do real" (Costa, 1997, p. 187). As crianças, assim como os adultos, estão constantemente expostas a mensagens, imagens, sons e movimentos que podem tanto limitar as faculdades mentais quanto promover sentidos específicos. Atualmente, as imagens sintéticas, programadas conforme as leis do mercado, invadem a vida das pessoas, restringindo a capacidade de compreensão, pois são criadas com base nessas leis.

A superabundância de imagens às quais o indivíduo é submetido diariamente também contribui para a fragmentação das capacidades psíquicas, pois são rápidas e curtas. Para lidar com a grande quantidade de mensagens e de imagens efêmeras, a atenção se torna seletiva e teleguiada, enquanto a memória se torna fotográfica e mecânica, desprovida de compreensão (Rubinstein, 1973).

Silva (2004) escreve que a atenção e a memória não são faculdades isoladas, de modo que essas limitações se estendem também a outras áreas da percepção humana. Haja vista que, a formação cultural é influenciada pela apropriação subjetiva do indivíduo, que valoriza e se relaciona com o mundo de acordo com suas características e sentimentos, moldando sua visão de mundo conforme sua individualidade. Nesse processo, o sujeito incorpora os valores imersos em sua cultura, que desempenha um papel fundamental na construção de sua identidade.

Dessa forma, a cultura é transformada em semicultura, onde os valores e as expressões culturais são moldados para atender aos interesses de determinados grupos ou de classes dominantes. Essa manipulação pode levar a um processo alienador, onde o potencial emancipatório da formação cultural é substituído por uma conformidade passiva com o que é imposto para a assimilação e a aceitação pelos indivíduos.

A Indústria Cultural direciona essa semiformação, levando os indivíduos a se conformarem com os padrões e as ideias previamente estabelecidos. Esse direcionamento e a formatação do pensamento podem levar à perda da capacidade crítica e à aceitação acrítica das mensagens, das imagens e ideias veiculadas pelos meios de comunicação e de outras formas de cultura de massa (Adorno; Horkheimer, 1985).

Por conseguinte, a formação cultural, que deveria ser um processo enriquecedor e emancipatório, pode ser deturpada pela Indústria Cultural, tornando-se um instrumento de controle e de manipulação, afetando a capacidade dos indivíduos de desenvolverem uma compreensão mais profunda e mais autêntica do mundo e de si mesmos.

A formação cultural agora se converte em uma semiformação socializada, na onipresença do espírito alienado, que, segundo sua gênese e seu sentido, não antecede à formação cultural, mas a sucede. Deste modo, tudo fica aprisionado nas malhas da socialização. Nada fica intocado na natureza, mas, sua rusticidade — a velha ficção — preserva a vida e se reproduz de maneira ampliada. Símbolo de uma consciência que renunciou à autodeterminação, prende-se, de maneira obstinada, a elementos culturais aprovados. Sob seu malefício gravitam como algo decomposto que se orienta à barbárie. Isso tudo não encontra explicação a partir do que tem acontecido ultimamente, nem, certamente, como expressão tópica da sociedade de massas, que, aliás, nada consegue explicar mesmo, apenas assinala um ponto cego ao qual deveria se aplicar o trabalho do conhecimento. Apesar de toda ilustração e de toda informação que se difunde (e até mesmo com sua ajuda) a semiformação passou a ser a forma dominante da consciência atual, o que exige uma teoria que seja abrangente (Adorno, 2005, p. 2).

Os meios de comunicação têm um papel cada vez mais difundido na sociedade, mas infelizmente, muitos deles trabalham sob a perspectiva da Indústria Cultural, onde a cultura é tratada como uma mercadoria e a formação cultural dos indivíduos é comprometida. Isso resulta no definhamento da cultura autêntica, pois a cultura é vista como um produto comercial. Nesse contexto, as mídias estão

envolvidas nessa semiformação, onde os valores e as ideologias são transmitidos para atender aos interesses comerciais e políticos.

Essa semiformação faz com que a sociedade se torne adaptativa às ideologias impostas, diminuindo a capacidade de reflexão e crítica dos indivíduos. As mídias, como um dos principais meios de comunicação, muitas vezes desempenham um papel de semiformação e de alienação, levando à desinformação do sujeito.

As crianças estão imersas nessa realidade histórica e social, onde a presença dos meios de comunicação na vida diária do ser humano causa impactos significativos, influenciando diretamente sua percepção e sua compreensão da realidade. As tecnologias de comunicação estão intrinsecamente ligadas à sociedade industrial, sendo desenvolvidas e produzidas para atender às necessidades do capital. Portanto, não podem ser vistas isoladamente dos interesses que orientam sua produção. Além disso, não se pode ignorar a lógica subjacente a esses recursos, que, muitas vezes, limita seu uso a uma única dimensão.

As tecnologias de comunicação, desenvolvidas no início do século XX, são caracterizadas principalmente pela comunicação de massa. Isso significa que essas tecnologias têm a capacidade de alcançar e de impactar uma grande quantidade de pessoas ao mesmo tempo, abrangendo uma audiência ampla e diversificada. Essa comunicação de massa pode ter efeitos significativos, especialmente nas crianças em fase de desenvolvimento. A exposição constante às tecnologias digitais e de informação, conteúdos midiáticos pode moldar suas percepções, seus valores e seus comportamentos (Altoé; Silva, 2005).

Com isso, o advento da tecnologia causou grandes impactos na sociedade contemporânea, as alterações nas paisagens e a presença de novas máquinas em circulação, novas técnicas de produção, tecnologias de ponta aumentaram crucialmente no mundo e no Brasil, especialmente a partir dos anos 2000.

Diante do exposto até o momento, no próximo subitem este trabalho discorrerá sobre a imagem e a linguagem no desenvolvimento psíquico da criança.

2.2. IMAGEM E LINGUAGEM: DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO DA CRIANÇA

Para abordar o desenvolvimento psíquico da criança, utilizaremos como base a Teoria Histórico-Cultural de Lev Vygotsky (1896-1934). Ele nasceu em 1896 em

Orsha, Bielorrússia, parte do Império Russo, realizou seus estudos na Universidade de Moscou, inicialmente focando na literatura e arte. No entanto, a partir de 1924, houve uma mudança significativa em sua carreira, quando começou a se dedicar aos estudos sobre psicologia evolutiva, educação e psicopatologia. Ele permaneceu trabalhando nessas áreas até sua morte em 1934, causada por tuberculose.

Devido a vários fatores, especialmente pela tensão política entre os Estados Unidos e a União Soviética durante a Guerra Fria, o trabalho de Vygotsky permaneceu desconhecido por um longo período no Ocidente. Foi apenas após o fim da Guerra Fria que os estudos de Vygotsky começaram a ganhar reconhecimento e a influenciar significativamente as teorias educacionais e psicológicas.

O acesso as obras de Vygotsky trouxeram uma nova perspectiva para a compreensão do desenvolvimento infantil, destacando a importância da linguagem, do contexto social e das práticas culturais na formação das habilidades cognitivas. Seus trabalhos proporcionaram uma base teórica sólida para práticas educacionais que valorizam a colaboração, a interação social e a contextualização cultural como elementos fundamentais no processo de aprendizagem (Oliveira, 1997).

A abordagem histórico-cultural de Lev Vygotsky tem uma importância fundamental na educação. Tendo o materialismo histórico-dialético como fundamento, tanto a pedagogia histórico-crítica, quanto a psicologia histórico-cultural defendem que o psiquismo humano se transforma nas interações do homem e o mundo, como um ser social vinculado a sua atividade com a natureza, o que o caracteriza como ser humano (Martins, 2016).

A psicologia histórico-cultural ancora-se nos pressupostos do materialismo histórico e nas categorias e princípios do materialismo dialético, que explicam que a realidade, seja objetiva ou subjetiva, constitui-se a partir das condições materiais da existência humana e do seu desenvolvimento histórico (Oliveira, 1997).

Para esse aporte teórico, a realidade é vista como algo concreto e construído ao longo da história, no confronto dialético e contínuo das ideias e dos fatos. Isso significa que a realidade é um processo constituído por múltiplas determinações e, por isso, é intrinsecamente contraditória, mas forma uma totalidade que está em constante transformação.

Na figura que se segue, apresentamos a estrutura da sociedade que, segundo Marx (1985), possui uma base ou infraestrutura que determina uma forma

de Estado, uma consciência social e uma superestrutura jurídica e política, organizando a vida em sociedade e regulamentando as relações sociais de trabalho, mantendo a hegemonia econômica, também no âmbito da hegemonia política das classes privilegiadas pela divisão social do trabalho, nas relações de produção.

Figura 3 – Estrutura Social Segundo Marx



Fonte: Elaborado pela autora com base em Marx 1985.

Durante sua vida social, o homem vai se humanizando à medida que mantém relação com o meio no qual está inserido, com a natureza, a sociedade, a cultura e outras pessoas. Ao nascer o homem vem com características genéticas da espécie, mas o convívio social, a apropriação cultural, ele desenvolve suas características físicas e morfológicas, assim como, as funções psíquicas, ou seja, humanizando-se.

Segundo Martins,

[...] o processo de aquisição das particularidades humanas, isto é, dos comportamentos complexos culturalmente formados, demanda a apropriação do legado objetivado pela prática histórico-social. Os processos de internalização, por sua vez, interpõem-se entre os planos das relações interpessoais (intrapésicas), o que significa dizer: instituem-se baseados no universo de objetivações humanas disponibilizadas para cada indivíduo por meio da mediação de outros indivíduos, ou seja, por processos educativos (Martins, 2016, p. 14).

Portanto, a partir da relação do homem com o mundo, implicando em confrontos dialéticos dos fatos, continuidade e simultaneidade, o homem vai se constituindo homem, criando sua realidade subjetivamente ou objetivamente (Martins, 2016).

Prosseguindo com essa epistemologia, Vygotsky viu a necessidade de estudar o ser humano, levando em conta sua materialidade e historicidade. Para isso, ele desenvolveu o método histórico-genético e instrumental, com o objetivo de investigar o funcionamento das funções psíquicas desde sua origem até sua transformação em funções superiores, utilizando instrumentos psicológicos (Carvalho; Matos, 2021).

Para desenvolver o método de investigação, Vygotsky formulou três princípios fundamentais para a análise psicológica. Primeiro, a natureza dos fenômenos psíquicos: Os fenômenos psíquicos não são permanentes, fixos e imutáveis. Eles devem ser estudados como processos em desenvolvimento e não apenas como produtos finais. Segundo fenômeno é a história dos fenômenos psíquicos: Todo fenômeno psíquico possui uma história caracterizada por mudanças quantitativas e qualitativas, que devem ser explicadas e não apenas descritas. E por fim, o desenvolvimento histórico: As mudanças nos fenômenos psíquicos são constituídas ao longo do desenvolvimento histórico e, portanto, devem ser estudadas em suas fases, mudanças e história, e não como algo estagnado. Esses princípios permitiu a Vygotsky descobrir a essência dos fenômenos psicológicos, as leis que regulam suas causas e as mudanças quantitativas e qualitativas, além de formular categorias e conceitos relevantes (Carvalho; Matos, 2021).

A necessidade de estudar o ser humano, considerando sua materialidade e experiência histórica, levou Vygotsky a desenvolver a tese sobre a construção social, histórica e cultural do psiquismo humano. Ele elaborou três argumentos principais para explicar esse modo de funcionamento psicológico tipicamente humano, que constituem as ideias centrais de seu pensamento:

Quadro 1 - Funcionamento Psicológico segundo Vygotsky

Suporte Biológico:	Origem Social das Funções Psíquicas:	Mediação por Instrumentos Simbólicos:
Todas as funções psíquicas superiores têm uma base biológica, com o cérebro sendo o órgão principal da atividade psicológica.	As funções psíquicas emergem e evoluem nas relações sociais do indivíduo com o mundo social, histórico e cultural.	As relações sociais são mediadas por instrumentos, sendo os instrumentos simbólicos responsáveis por provocar transformações nos processos psíquicos.

Fonte: elaborado pela autora com base em Vygotsky 1993.

O método visa a identificar os mecanismos pelos quais a cultura se torna parte da natureza de cada pessoa, analisando as transformações no psiquismo humano, causadas pelo uso de instrumentos psicológicos como a linguagem, diferentes formas de numeração e cálculo, entre outros meios auxiliares. No desenvolvimento desse método, Vygotsky utilizou técnicas como o experimento e a observação em suas pesquisas sobre memória, cálculo e formação de conceitos em crianças em idade escolar.

De acordo com Vygotsky, Luria e Leontiev (2010) as diferenças culturais influencia no pensamento humano,

Não somos, de forma alguma, os primeiros a perceber que a comparação da atividade intelectual em diferentes culturas poderia produzir informações importantes acerca da origem e da organização do funcionamento intelectual do homem. Durante muitas décadas, antes que eu conhecesse Vigotski, houve um debate muito difundido acerca da questão que consiste em saber se as pessoas que crescem sob circunstâncias culturais diversas serão diferentes no que tange às capacidades intelectuais básicas que desenvolverão quando adultas. Já no começo do século, Durkheim admitia que os processos básicos da mente não são manifestações da vida interior do espírito ou o resultado da evolução natural; a mente origina-se na sociedade. As ideias de Durkheim formaram a base de um grande número de estudos e discussões. Entre aqueles que desenvolveram a questão destaca-se o psicólogo francês Pierre Janet, ao propor que as formas complexas da memória, assim como as ideias complexas de espaço, tempo e número, originavam-se na história concreta de uma sociedade; elas não eram categorias intrínsecas da mente como a psicologia idealista clássica acreditava (Vigotski; Luria; Leontiev, 2010, p. 39).

Com isso, por intermédio de diversos experimentos, ele constatou que o uso de instrumentos psicológicos pelo homem recria e reconstrói toda a estrutura de seu comportamento, ampliando infinitamente suas possibilidades e dando origem às funções psíquicas superiores. Em outras palavras, Vygotsky demonstrou, por meio de uma análise, que o uso de instrumentos psicológicos no desenvolvimento de uma ação comportamental provoca mudanças qualitativas na psique humana, transformando funções elementares em superiores.

É possível inferir que, para Vygotsky o conceito de desenvolvimento também diz respeito a uma teoria da educação, “[...] uma palavra é um microcosmo da consciência humana”. O pensamento e a linguagem, segundo o estudioso em questão, são pontos cruciais para o entendimento da consciência humana. De acordo com Silva; Beerbaum e Boff (2022, p. 4), Vygotsky entende que “[...] a fala

mais primitiva da criança é essencialmente social, apresentando um esquema de desenvolvimento no qual inicia com a fala social, após, a fala egocêntrica, e então a fala interior”.

Nesse sentido, Silva; Beerbaum e Boff (2022, p. 6) afirmam que a linguagem determina o desenvolvimento do pensamento, “pelos instrumentos linguísticos do pensamento e pela experiência sociocultural da criança”. Sendo assim, para que haja a apropriação e o desenvolvimento dos conceitos, sentidos e significados é necessário ter desenvolvido funções psicológicas superiores tais como fala, atenção, memória, emoção, entre outras; e, por isso, para o autor a natureza do desenvolvimento se modifica do biológico para o sócio histórico.

Para Vygotsky uma das molas propulsoras para formação e desenvolvimento de conceitos está no aprendizado da criança em idade escolar, tornando-se uma força direcionada no desenvolvimento. Através do aprendizado escolar a criança vai entrar em contato com o mundo dos conhecimentos científicos, que a induzirá à percepção generalizante, de extrema importância para a conscientização de seus próprios processos mentais. Assim, esse direcionamento está relacionado com as condições externas e internas de desenvolvimentos dos conceitos (Silva; Beerbaum; Boff, 2022, p. 7).

Diante disso, na estreita relação entre pensamento e linguagem, temos a compreensão de que o pensamento para Vygotsky (1993) é resultante da dinâmica entre as palavras; o pensamento passa por muitas transformações até se transformar em fala. Essa transformação das funções psíquicas elementares para superiores é fundamentalmente moldada pela mediação simbólica, através da qual o indivíduo se apropria da cultura em que está inserido.

Por conseguinte, é por meio dessa mediação que o ser humano desenvolve capacidades avançadas, como a de planejar, controlar voluntariamente o próprio comportamento, gerir as atividades. Vygotsky (1993) deixa claro que essa relação entre o indivíduo e o mundo não é direta; ela é sempre mediada, seja por instrumentos técnicos, seja por signos, que são componentes centrais para o desenvolvimento do psiquismo humano.

Quando Vygotsky (1993) fala de mediação, ele se refere ao processo pelo qual um elemento intermediário intervém em uma relação, convertendo uma interação direta em uma interação mediada. Este elemento mediador pode ser tanto uma ferramenta técnica quanto uma ferramenta psicológica. Por exemplo, os

instrumentos técnicos, como o machado, o lápis ou o computador, servem para modificar objetos e, assim, ampliar as possibilidades de transformação do mundo físico. Esses instrumentos técnicos não apenas facilitam a realização de tarefas específicas, mas, também, expandem as capacidades humanas, permitindo que o indivíduo atinja seus objetivos de forma mais eficiente (Oliveira, 1997).

Os signos, por outro lado, funcionam como instrumentos simbólicos que auxiliam na resolução de problemas psicológicos. Eles incluem indícios, marcas, sinais e sistemas simbólicos que, ao representar algo para alguém, ajudam a realizar operações cognitivas complexas, como lembrar, comparar, relatar e classificar. Esses signos são ferramentas psicológicas poderosas que provocam transformações internas nos indivíduos, modificando a maneira como percebem, compreendem e interagem com o mundo ao seu redor. Diferentemente dos instrumentos técnicos, que modificam o objeto de trabalho, os signos transformam a própria psique e, conseqüentemente, o comportamento humano.

Na sua forma mais elementar o signo é uma marca externa, que auxilia o homem em tarefas que exigem memória ou atenção. Assim por exemplo, a utilização de varetas ou pedras para registro e controle de cabeças de gado ou a separação de cereais em pilhas diferentes que identificam seus proprietários são formas de recorrer a signos que ampliam a capacidade do homem em sua ação no mundo (Oliveira, 1997, p. 30).

Um exemplo claro de sistemas simbólicos são as diversas formas de linguagem, os sistemas de numeração e cálculo, os mapas, e outros símbolos convencionais, como sinais de trânsito e placas indicativas. Esses sistemas estão profundamente enraizados no meio social e não são fenômenos sobrenaturais ou imposições externas que atuam de fora para dentro. Pelo contrário, são ferramentas que mediam a relação entre os atos naturais e o contexto social, ocorrendo de maneira intencional e através de conexões mentais que cada indivíduo desenvolve ao longo de sua vida (Oliveira, 1997).

A importância da mediação simbólica no funcionamento psicológico não pode ser subestimada. Ao utilizar sistemas simbólicos, o ser humano é capaz de controlar seu comportamento de maneira artificial, utilizando mecanismos que não provêm da evolução biológica ou do amadurecimento natural, mas sim de aprendizagens e experiências adquiridas socialmente.

Esses mecanismos artificiais não só regulam o comportamento humano no plano social, como também dentro do próprio indivíduo. Assim, ao adotar um determinado instrumento simbólico, o ser humano não apenas contribui para a produção e transmissão da cultura, mas, também, transforma a si mesmo, promovendo o desenvolvimento das funções psicológicas superiores (Oliveira, 1997).

Sendo assim, a transformação da cultura humana e do próprio indivíduo são processos interdependentes. A cultura, ao ser internalizada por intermédio da mediação simbólica, enriquece e aprimora as funções psíquicas, levando a uma evolução contínua do comportamento e das capacidades cognitivas humanas.

A mediação simbólica, conforme delineada por Vygotsky, é o processo pelo qual os indivíduos utilizam signos e instrumentos simbólicos para interagir com o mundo, desenvolver capacidades cognitivas superiores e internalizar a cultura. Esses signos, que incluem a linguagem, a numeração, os mapas e outros símbolos sociais, não apenas mediam as relações entre o sujeito e o objeto, mas também moldam a maneira como os indivíduos percebem, compreendem e agem no mundo (Oliveira, 1997).

Por outro lado, a Indústria Cultural, assunto que foi abordado anteriormente, refere-se ao conjunto de instituições e de práticas que produzem e disseminam cultura em massa com fins comerciais. Dessa forma, a cultura é padronizada, homogeneizada e comercializada, transformando-se em mercadoria destinada ao consumo em massa. A indústria cultural inclui filmes, programas de televisão, música popular, livros *best-sellers*, publicidade, desenhos, conteúdo infantil e outros produtos culturais que são amplamente distribuídos pelos meios de comunicação.

A relação entre mediação simbólica e Indústria Cultural é profunda e multifacetada. A Indústria Cultural utiliza símbolos, signos e narrativas para criar e disseminar produtos culturais, exercendo uma poderosa influência sobre a maneira como as pessoas percebem o mundo e se relacionam com ele. Esses produtos culturais, ao serem consumidos, servem como mediadores simbólicos, moldando o pensamento, as emoções e o comportamento das pessoas (Adorno; Horkheimer, 1985)

Por exemplo, um filme produzido pela Indústria Cultural não é apenas uma obra de entretenimento, ele também transmite valores, ideologias e normas sociais que são internalizados pelos espectadores. A linguagem cinematográfica, as

narrativas e os estereótipos apresentados atuam como mediadores simbólicos, influenciando a forma como os indivíduos compreendem conceitos morais e éticos.

A repetição e a padronização desses símbolos na cultura de massa criam uma visão de mundo homogênea, na qual os indivíduos são incentivados a adotar comportamentos e pensamentos que estão em conformidade com os ideais promovidos pela Indústria Cultural (Adorno, 1986).

Além disso, a Indústria Cultural tende a simplificar e reduzir a complexidade dos signos e narrativas, oferecendo produtos culturais que são facilmente consumíveis e compreensíveis. Essa simplificação, embora facilite o acesso à cultura, também limita o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como o pensamento crítico e a reflexão profunda. A mediação simbólica, quando realizada por meio de produtos da Indústria Cultural, muitas vezes leva à internalização de ideias e valores de maneira passiva, sem que a criança questione ou reflita criticamente sobre o conteúdo que está consumindo.

Por outro lado, a mediação simbólica também pode ser uma ferramenta de resistência contra a hegemonia da Indústria Cultural. A apropriação crítica dos signos e dos símbolos da cultura de massa permite que os indivíduos reinterpretem e ressignifiquem os produtos culturais, utilizando-os de maneira a promover a diversidade, a reflexão crítica e o desenvolvimento de uma consciência social mais ampla. Nesse sentido, a mediação simbólica pode servir para subverter as mensagens padronizadas da Indústria Cultural e fomentar a criação de novas formas de expressão cultural que reflitam a pluralidade e a complexidade da experiência humana.

Em suma, a mediação simbólica e a Indústria Cultural estão intimamente interligadas, com a primeira sendo instrumentalizada pela segunda para moldar a percepção e o comportamento dos indivíduos. No entanto, essa relação também oferece espaço para a resistência e para a transformação, mostrando que os símbolos e os signos podem ser tanto ferramentas de conformidade quanto de emancipação, dependendo da forma como são utilizados e apropriados pelos indivíduos.

Diante do exposto, na próxima seção abordaremos a cerca das tecnologias digitais da informação e comunicação e suas relações intrínsecas na sociabilidade capitalista.

3 TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO - TDICs

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) desempenham um papel essencial na sociedade contemporânea, conectando pessoas, empresas e governos de maneira eficiente. Elas abrangem recursos como a internet, softwares, redes e dispositivos móveis, facilitando a troca de informações e a automação de processos. As TDICs têm transformado áreas como a educação, o comércio e a saúde, promovendo maior acessibilidade e inovação.

Na subseção intitulada "O Caso do YouTube", será tratado o contexto histórico das TDICs, explorando sua evolução desde os primeiros avanços tecnológicos até a criação do YouTube. Com o advento da internet nos anos 1990, uma nova era de conectividade global foi inaugurada, permitindo o surgimento de plataformas multimídia, como o YouTube, em 2005.

Já na subseção "Influências do YouTube no Desenvolvimento Psíquico da Criança", será discutido o uso massivo do YouTube por crianças, levantando preocupações quanto ao impacto no desenvolvimento psíquico infantil. O acesso desenfreado a conteúdos não moderados pode interferir na capacidade de concentração, no desenvolvimento de habilidades sociais e na formação de valores.

3.1. O CASO YOUTUBE

Antes de mergulharmos na análise do impacto das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na sociedade moderna, é essencial entender o conceito fundamental de "tecnologia". A etimologia da palavra remonta ao grego antigo, onde "tecnologia" deriva de "techne", que significa "saber fazer", e "logia", que se traduz como "razão" ou "estudo" (Brasil, 2015, p. 58).

Em sua essência, tecnologia refere-se a qualquer ferramenta, técnica ou método desenvolvido pelo ser humano para facilitar e aprimorar suas atividades diárias. Esta definição abrange uma vasta gama de inovações, desde os utensílios mais simples, como um copo, até tecnologias complexas como satélites e sistemas avançados de computação. Em resumo, a tecnologia é a aplicação prática do conhecimento para resolver problemas e melhorar a eficiência das atividades humanas (Brasil, 2015).

Quando combinamos o termo "tecnologia" com "informação" e "comunicação", chegamos ao conceito de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

(TDICs). Estas tecnologias englobam um conjunto diversificado de ferramentas e sistemas destinados a facilitar o acesso, processamento e troca de informações, além de promover a comunicação entre indivíduos e grupos. As TDICs incluem desde simples métodos de transmissão de dados até plataformas digitais sofisticadas que possibilitam a interação em tempo real em escala global.

Entende-se que TIC consistem de todos os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar na comunicação. Em outras palavras, TIC consistem em TI bem como quaisquer formas de transmissão de informações e correspondem a todas as tecnologias que interferem e mediam os processos informacionais e comunicativos dos seres. Ainda, podem ser entendidas como um conjunto de recursos tecnológicos integrados entre si, que proporcionam por meio das funções de software e telecomunicações, a automação e comunicação dos processos de negócios, da pesquisa científica e de ensino e aprendizagem (Oliveira; Moura; Sousa, 2015, p. 77-78).

O desenvolvimento das TDICs é um reflexo do contínuo avanço tecnológico ao longo da história humana. Desde os tempos pré-históricos, o ser humano tem buscado aprimorar suas ferramentas e técnicas para atender às suas necessidades básicas. No período Paleolítico, as primeiras ferramentas desenvolvidas para caça e coleta representam os primeiros exemplos de inovação tecnológica. No Neolítico, a transição para a agricultura e a domesticação de animais permitiram o estabelecimento de comunidades fixas e o desenvolvimento de ferramentas mais avançadas. Esses avanços marcaram o início de um processo contínuo de inovação e adaptação tecnológica que moldou as sociedades humanas (Altoé; Silva, 2005).

Um marco crucial na evolução tecnológica foi a Revolução Industrial, que começou na Inglaterra no século XVIII e rapidamente se espalhou para outros países. Este período foi caracterizado por uma série de inovações que transformaram a produção e o trabalho, impulsionando um crescimento econômico sem precedentes. A introdução de máquinas a vapor, a produção em massa e novas técnicas de manufatura foram algumas das inovações que permitiram a industrialização e o avanço econômico. Descobertas como a luz elétrica de Thomas Edison (1879), a fotografia de Louis Daguerre (1831), e o telefone de Alexander Graham Bell (1876) são exemplos de inovações que tiveram um impacto profundo na sociedade. Outras invenções, como a televisão e o computador, continuaram a moldar o século XIX, proporcionando novas formas de comunicação e acesso à informação.

A televisão como impacto profundo, foi protagonista até a chegada da internet, a televisão como todo objeto histórico, teve seu percurso até chegar no formato da atualidade, qual seja: tela fina, várias polegadas, luz de *LED*, imagem *3D*, acesso à *internet*, ouvir música, entre outras funções, a televisão virou multifuncionalidades, adequando-se para as necessidades atuais, inclusive, conectada às redes o tempo todo.

A ideia da invenção da televisão teve seu início em 1817, com o cientista sueco Jakob Berzellus, que observava o selênio e sua fotossensibilidade à luz, e acabou percebendo que o selênio poderia transformar energia luminosa em elétrica. Porém, em 1873 o cientista Willougeby Smith May conseguiu comprovar essa ideia, e assim começou a corrida para criar a televisão a partir do elemento selênio. No ano de 1884, Paul Nipkow, conhecido como o fundador da técnica da televisão, pois o mesmo patenteou a ideia, em um disco fez perfurações e o girava em alta velocidade, conforme girava se reproduzia imagens em formato de cruz.

Os pequenos buracos estavam dispostos em forma espiral e colocados na frente de um cristal de selênio. [...] girando o disco rapidamente, a luz correspondente a cada partícula da imagem focalizada produziria no selênio diferentes impulsos elétricos que seriam amplificados e enviados por um fio até o aparelho receptor, onde outro disco igual ao primeiro, girando na mesma velocidade, faria a recuperação da imagem de modo inverso. Era a solução de ordem mecânica, e implicava o uso de fio condutor (SQUIRRA, 1995, p. 33).

Os cientistas Juluis Elstere e Hans Geitel, em 1892, inventaram a célula fotoelétrica, e partir dessa invenção, no Congresso Internacional de Eletricidade em Paris de 1900, Constantin Perskyi apresentou uma tese de um equipamento com base nas propriedades fotocondutoras do selênio, transmitindo imagens a distância, o trabalho se intitulava “Televisão”, que no grego *tele* significa “longe”, e “visão” do latim que é *videre*.

As primeiras transmissões aconteceram em um sistema mecânico, em 1925, onde o cientista escocês John Baird transmitiu imagens para o vizinho da casa ao lado. Em 1928 Baird realizou a primeira transmissão transatlântica, e em 1930, na Inglaterra foi inaugurada a BBC (British Broadcasting Corporation), a primeira a transmitir um programa de televisão.

A primeira transmissão televisiva aconteceu no Brasil em 1950, na TV Tupi no Estado de São Paulo, e meses depois a TV Tupi inaugura outra filial no Rio de

Janeiro. Inicialmente a televisão era um artefato de luxo na casa do brasileiro, somente a elite brasileira possuía devido ao seu alto custo.

Quanto a programação infantil da TV Tupi, Sammur e Santos (2022, p. 312), afirmam:

De acordo com Maria (2000), desde o início a programação infantil já fazia parte da TV Tupi, trazendo entretenimento para este público. Os programas infantis seguiam os mesmos moldes dos programas para adultos, como o teleteatro (“Fábulas Animadas”), telenovelas infantis (“Poliana” e “O Jardineiro”), programas de episódios que podiam ou não ter continuidade no dia seguinte (“Sítio do Pica-Pau Amarelo”, “Nos tempos da Vovó” e “Segredos da Vovó”), programas de auditório (“Gurilândia”), programas com modelo circense (“Cirquinho Bombril” e “Fuzaca e Torresmo”). Foram surgindo programas que envolviam disputas entre escolas onde havia a avaliação de conhecimento e tarefas a ser cumpridas, como por exemplo o Sabatinas Maizenas. Surgiu também o modelo que intercalava desenhos, tarefas, brincadeiras e concursos, sempre com um cenário dinâmico, estimulando a imaginação das crianças, como por exemplo o “Capitão Aza” e “Meire, Meire Queridinha”.

A princípio a televisão brasileira não tinha ideia de como fazer sua programação, então a ideia foi trazer o que havia no rádio para a TV, trazendo até os funcionários do rádio. Após sua estreia um dos mais famosos jornais foi o “Repórter Esso” adaptado pela TV Tupi Rio de um rádio jornal. Apesar disso, temos que, inicialmente, a programação infantil tinha uma intencionalidade de utilidade educativa, um caráter interativo entre o público de crianças.

Com isso,

Como vimos, portanto, embora a era da TV no Brasil comece oficialmente em 1950, somente nos anos 60 o novo meio de comunicação vai se consolidar e adquirir os contornos de indústria. Nos anos 50 a televisão era operada como uma extensão do rádio, de quem herdou os padrões de produção, programação e gerência, envolvidos num modelo de uso privado e exploração comercial. Nos anos 60 a televisão começou a procurar seu próprio caminho, a adquirir processos de produção mais adequados às suas características enquanto meio e transformou-se assim no poderoso veículo de transmissão de ideias e de venda de produtos e serviços que é hoje (Jambeiro, 2001, p. 51).

No entanto, Sammur e Santos (2022) asseveram que em um levantamento sobre a programação infantil ainda disponível nos principais canais da TV aberta, realizado entre 18/09/2022 e 24/09/2022, revela que a Rede Globo, a emissora com maior audiência no Brasil, não exibia nenhum conteúdo voltado para o público

infantil. No SBT, durante a noite de segunda a sexta-feira, eram exibidas as novelas “Poliana Moça”, com classificação indicativa para crianças a partir de 10 anos, e “Cúmplices de um Resgate”, com classificação livre. No sábado de manhã, eram apresentados os programas “Sábado Animado” e “Sábado em Série”. À tarde, o “Programa do Raul Gil” incluía quadros direcionados ao público infantil, e à noite, novamente, a novela “Poliana Moça” era transmitida. No domingo, a programação infantil era restrita à manhã, com a exibição de “Hot Wheels Legends Brasil”.

A Record TV não exibiu conteúdo infantil durante a semana, mas no sábado apresentou o “Cine Aventura”, com filmes para crianças, e no domingo, o “Record Kids”, com desenhos animados e séries com classificação livre. A Bandeirantes (Band) transmitiu de segunda a sábado o programa “Mais Geek”, que exibia animes, mas não teve programação infantil no fim de semana. A Rede TV não ofereceu programação infantil durante toda a semana. Por outro lado, a TV Futura exibiu no início da manhã de domingo desenhos animados como “As Aventuras de Amí”, “O Diário de Mika”, “Mundo de Amigos” e “Bino e Fino”, e continuou a transmitir desenhos e séries infantis no início da manhã e no final da tarde durante toda a semana.

Desse modo, ao longo desse processo de diminuição da programação infantil em TV aberta, houve a maior busca por outros recursos midiáticos de acesso a conteúdos considerados como infantis. Com isso, tivemos a crescente busca pela plataforma YouTube, desde canais com apresentadores mirins à desenhos animados.

O desenho é apontado como a primeira forma gráfica de comunicação entre os seres humanos. Os homens primitivos desenhavam nas paredes das cavernas, tendo o objetivo de registrar o que acontecia no seu dia a dia, e repassar conhecimento para as gerações futuras. Posteriormente, no Egito Antigo, os desenhos eram utilizados como uma forma de linguagem para representação de fatos históricos. Portanto, o homem sempre se comunicou através de desenhos.

O desenho animado, etimologicamente deriva do latim do verbo *animare*, que significa dar vida a algo, e acabou se referindo a imagens em movimento, mas o desenho animado nasce a partir de experimentos científicos. Em 1645, Athanasius Kircher, com uma caixa e uma fonte de luz e um espelho, conseguia projetar figuras desenhadas em lâminas de vidro.

Após 100 anos, o cientista Pieter Van Mussechenbroek colocou um disco giratório e percebeu que as imagens em sequência faziam uma ilusão de movimento, e após colocar mais fontes de luz e desenhos elaborados, nasceu a primeira exibição animada. Os primeiros instrumentos que apresentariam um desenho animado, fenaquistocópio e o estroboscópio, foram inventados por Joseph Plateu e Simon Stampfer em 1828 e 1832. Em 1834, o cientista William Horner aprimorou as invenções anteriores, e em 1868 criou o *flipbook*, equipamento barato, ampliando o acesso (Bezzerra, 2012).

Até esse período, nota-se que somente cientistas se interessavam por isso, mas em 1906, o desenho *Humorus Phases of Funny Faces*, do artista plástico James Stuart Blackton, de curta duração foi o primeiro desenho em exibição pública *frame a frame*. Em 1908, o francês Émile Cohl criou o *Fantasmagoria*, e alguns teóricos consideram esse o primeiro filme de animação (Andrade; Scareli; Estrela, 2012).

Com isso, nasceu o expoente para artistas criarem desenhos animados com enredo e histórias, e o público que acabou se simpatizando com esses formatos de desenhos foi o público infantil. Rapidamente a indústria da animação crescia, o país que se destaca na criação de desenhos animados é os Estados Unidos. Após a Primeira Guerra Mundial a indústria cinematográfica cresceu massivamente, assim aumentando a concorrência, e o desenho animado não é mais visto somente como arte, mas como um produto de consumo e lucro.

Com o investimento na indústria de animação surgiram diversas empresas de produção em massa. Uma das que mais se destaca até hoje é a Disney. Walt Disney conseguiu criar uma nova forma de fazer cinema infantil, utilizando-se dos elementos da sociedade atual para conseguir, além de encantar as crianças, conquistar consumidores do seu produto: o entretenimento (BEZERRA, 2012, p.1192).

Como citado, o crescimento da indústria do desenho animado, destaca-se a Disney com o Walt Disney, criando os seus personagens, que acabou virando uma produção em massa, visando ao consumismo desenfreado que, de acordo com Adorno e Horkheimer (1985), torna-se uma manobra da Indústria Cultural.

O desenho animado e a televisão se atrelaram por décadas e acabaram passando por várias fases juntos até chegar o que é na atualidade, da forma que, no Brasil em 1951 a televisão brasileira já destinava uma parte da sua programação

para o público infantil. E, atualmente, existem canais que destinam sua programação somente para o público infanto-juvenil.

Os desenhos animados não são somente mais transmitidos por meio da televisão, os meios de comunicação se alteraram conforme o desenvolvimento eletrônico da humanidade, e outros aparelhos possuem a função de transmitir desenhos animados através de plataformas *streamings* por meio da *internet*.

Os desenhos animados são de fácil acesso, pois com um *smartphone* na mão é possível acessar plataformas que transmitem vídeos de desenho animado e de forma gratuita, no entanto a televisão ainda é o meio que se tem mais acesso no Brasil segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2018).

Vale ressaltar que os desenhos animados são produzidos por indústrias que visam ao mercado e tem a necessidade de venda de seus produtos, ou seja, o desenho animado faz parte de uma lógica do capital, que visa a uma formação fragmentada do indivíduo, isto é, a semiformação.

Com essa transição para a era digital no final do século XX trouxe novas dimensões para a comunicação e o acesso à informação, é essencial entender o conceito fundamental de "tecnologia". A etimologia da palavra remonta ao grego antigo, onde "tecnologia" deriva de "techne", que significa "saber fazer", e "logia", que se traduz como "razão" ou "estudo" (Brasil, 2015, p. 58).

Em sua essência, tecnologia refere-se a qualquer ferramenta, técnica ou método desenvolvido pelo ser humano para facilitar e aprimorar suas atividades diárias. Esta definição abrange uma vasta gama de inovações, desde os utensílios mais simples, como um copo, até tecnologias complexas como satélites e sistemas avançados de computação. Em resumo, a tecnologia é a aplicação prática do conhecimento para resolver problemas e melhorar a eficiência das atividades humanas (Brasil, 2015).

Quando combinamos o termo "tecnologia" com "informação" e "comunicação", chegamos ao conceito de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Estas tecnologias englobam um conjunto diversificado de ferramentas e sistemas destinados a facilitar o acesso, processamento e troca de informações, além de promover a comunicação entre indivíduos e grupos. As TDICs incluem desde simples métodos de transmissão de dados até plataformas digitais sofisticadas que possibilitam a interação em tempo real em escala global.

Entende-se que TIC consistem de todos os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar na comunicação. Em outras palavras, TIC consistem em TI bem como quaisquer formas de transmissão de informações e correspondem a todas as tecnologias que interferem e mediam os processos informacionais e comunicativos dos seres. Ainda, podem ser entendidas como um conjunto de recursos tecnológicos integrados entre si, que proporcionam por meio das funções de software e telecomunicações, a automação e comunicação dos processos de negócios, da pesquisa científica e de ensino e aprendizagem (Oliveira; Moura; Sousa, 2015, p. 77-78).

O desenvolvimento das TDICs é um reflexo do contínuo avanço tecnológico ao longo da história humana. Desde os tempos pré-históricos, o ser humano tem buscado aprimorar suas ferramentas e técnicas para atender às suas necessidades básicas. No período Paleolítico, as primeiras ferramentas desenvolvidas para caça e coleta representam os primeiros exemplos de inovação tecnológica. No Neolítico, a transição para a agricultura e a domesticação de animais permitiram o estabelecimento de comunidades fixas e o desenvolvimento de ferramentas mais avançadas. Esses avanços marcaram o início de um processo contínuo de inovação e adaptação tecnológica que moldou as sociedades humanas (Altoé; Silva, 2005).

Um marco crucial na evolução tecnológica foi a Revolução Industrial, que começou na Inglaterra no século XVIII e rapidamente se espalhou para outros países. Este período foi caracterizado por uma série de inovações que transformaram a produção e o trabalho, impulsionando um crescimento econômico sem precedentes. A introdução de máquinas a vapor, a produção em massa e novas técnicas de manufatura foram algumas das inovações que permitiram a industrialização e o avanço econômico. Descobertas como a luz elétrica de Thomas Edison (1879), a fotografia de Louis Daguerre (1831), e o telefone de Alexander Graham Bell (1876) são exemplos de inovações que tiveram um impacto profundo na sociedade. Outras invenções, como a televisão e o computador, continuaram a moldar o século XIX, proporcionando novas formas de comunicação e acesso à informação, em especial a *internet*.

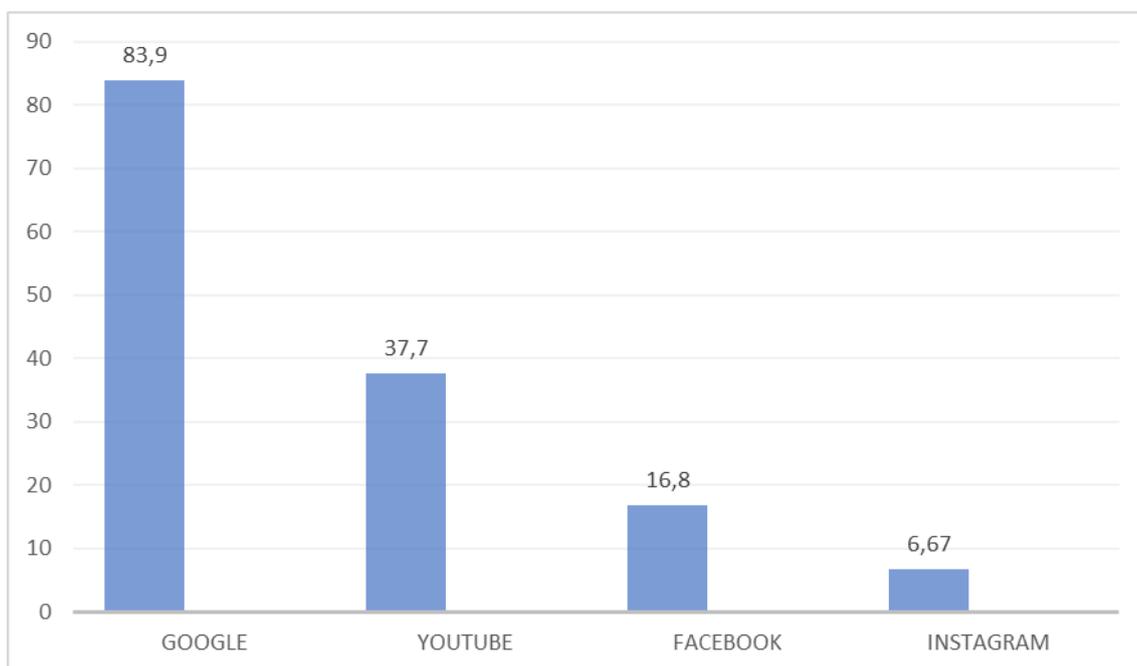
A *internet*, desenvolvida inicialmente para fins militares e acadêmicos, tornou-se rapidamente uma ferramenta essencial para a vida cotidiana. Com o surgimento de *sites* e serviços digitais, a disseminação de informações e a interação social alcançaram novos patamares de eficiência e alcance.

Entre as plataformas digitais que tiveram um impacto significativo está o YouTube, fundado em 2005. Originalmente concebido como um simples site para o compartilhamento de vídeos, o YouTube rapidamente evoluiu para se tornar uma das plataformas de mídia mais influentes do mundo. Sua aquisição pelo *Google* em 2016 e a introdução de novas funcionalidades, como a criação de canais e a monetização de conteúdo, ajudaram a consolidar seu papel como uma plataforma central para a mídia digital.

Fundado em 2005 e comprado pelo Google em 2016 por 1,65 bilhão de dólares, o YouTube começou como uma plataforma atraente para a divulgação de vídeos de meios de comunicação profissionais, de instituições públicas e privadas e também de criadores de conteúdos amadores. Ao longo do tempo, o site investiu em ferramentas das redes sociais, permitindo, por exemplo, que os usuários criem um perfil individual, chamado de 'canal', no qual a audiência pode se inscrever, recebendo notificações de novos vídeos postados. Usuários inscritos na rede também podem 'gostar' ou 'não gostar' dos vídeos, compartilhá-los, comentar ou criar playlists. Com estas ferramentas, o YouTube passa a funcionar também como uma rede social, ou seja, como um "website que permite aos participantes construir perfis públicos ou semipúblicos dentro do sistema e que articulam formalmente a relação com outros usuários de um modo visível a qualquer pessoa que possa acessar os seus perfis" (Boyd e Elisson, citado por Lange, 2008, p. 362) (Marôpo; Sampaio; Miranda, 2018, p.180).

Com mais de 2 bilhões de usuários ativos mensais, o YouTube se tornou um dos principais meios de consumo de mídia e entretenimento global. A plataforma permite que os usuários³ acessem uma vasta gama de conteúdo, desde vídeos educacionais e tutoriais até entretenimento e notícias. O YouTube oferece uma experiência personalizada e interativa, onde os usuários podem escolher o que assistir e quando assistir, um fator chave para seu sucesso e popularidade.

³ Pessoas que acessam a plataforma para assistir, comentar, compartilhar ou criar conteúdo.

Figura 5 – Sites mais acessados no mundo

Fonte: Revista Forbes, 2023.

Outro aspecto importante é o tempo de uso do YouTube, especialmente entre crianças e jovens. A plataforma, embora tenha muitas ofertas educacionais e de entretenimento positivo, também pode promover um consumo excessivo de mídia, o que, por sua vez, pode impactar o desenvolvimento cognitivo e social de seus usuários mais jovens. O uso descontrolado e prolongado da plataforma pode levar à redução da interação social e ao consumo de conteúdo inadequado, o que levanta questões sobre a responsabilidade dos pais e educadores em gerenciar o acesso ao

Além disso, a popularização do YouTube também gerou uma nova dinâmica de criação e consumo de conteúdo, com a ascensão de influenciadores digitais. *YouTubers* famosos ganharam grande notoriedade e influência, especialmente entre o público jovem, tornando-se uma nova forma de celebridade. Esses criadores de conteúdo moldam opiniões, comportamentos e até mesmo decisões de compra de milhões de seguidores. Isso levou ao surgimento de uma economia de influência, onde marcas e empresas veem o YouTube como um espaço estratégico para publicidade e *marketing*. No entanto, o poder de influência desses criadores também levanta questões sobre ética, transparência e a responsabilidade de conteúdos patrocinados.

No Brasil, oito em cada dez crianças e adolescentes com idades entre 9 e 17 anos (79%) são usuários de Internet. Além disso, em média, estes ficam conectados 4h59 por dia durante a semana, tempo que supera o período gasto em frente à televisão (Brasil, 2015). O país é o segundo em consumo do YouTube, com grande destaque para a adesão dos mais novos (Statista, 2018). De acordo com dados da segunda edição da pesquisa “Geração YouTube: um mapeamento sobre o consumo e a produção infantil de vídeos para crianças de zero a 12 anos no Brasil, de 2015 a 2016” (ESPM Media Lab, 2016), dos 100 canais de maior audiência no país, 48 abordam conteúdos direcionados ou consumidos por crianças (Marôpo; Sampaio; Miranda, 2018, p.181).

No campo da comunicação de massa, o YouTube se destaca por sua capacidade de transformar eventos comuns em fenômenos virais⁴. Vídeos simples podem alcançar milhões de visualizações em poucas horas, influenciando discussões globais e moldando tendências culturais. Essa capacidade de viralização deu ao YouTube uma posição única como um espaço onde o conteúdo pode se propagar rapidamente, afetando o discurso público, as políticas sociais e até movimentos políticos. Desde campanhas de conscientização até movimentos de protesto, o YouTube tem sido usado para mobilizar audiências em torno de causas importantes, tanto locais quanto globais (Morôpo; Sampaio; Miranda, 2018).

Entretanto, apesar de todos esses aspectos positivos, o YouTube também enfrenta críticas, especialmente em relação à disseminação de desinformação e conteúdos prejudiciais. A facilidade de *upload* e a falta de uma curadoria rigorosa de conteúdo permitiram que a plataforma fosse usada para promover teorias da conspiração, discurso de ódio e outros tipos de conteúdo prejudiciais. Esse cenário destaca a necessidade de um controle mais eficiente por parte da plataforma e da sociedade em relação ao tipo de conteúdo que é consumido e promovido.

A influência do YouTube na sociedade é vasta e multifacetada. Ele não apenas proporciona uma plataforma para o compartilhamento de informações e entretenimento, mas também se tornou uma ferramenta poderosa para a educação e o aprendizado. Muitos educadores e instituições utilizam o YouTube para criar e compartilhar conteúdos educacionais, alcançando uma audiência global e diversificada. No entanto, o impacto do YouTube na sociedade também levanta

⁴ Fenômenos virais referem-se a conteúdos, tendências ou eventos que se espalham rapidamente e amplamente pela internet, especialmente em plataformas de redes sociais e compartilhamento de vídeo, como YouTube, TikTok e Instagram.

preocupações, especialmente em relação ao consumo excessivo e à qualidade do conteúdo disponível.

No que diz a respeito a isso, a Teoria Crítica alerta para os perigos do consumo desenfreado promovido pela cultura de massas. O YouTube, como plataforma de entretenimento e informação, frequentemente incentiva o consumo excessivo, resultando em um ciclo de visualização compulsiva que pode alienar os indivíduos e reduzir sua capacidade crítica. O algoritmo do YouTube, que prioriza conteúdos com maior taxa de engajamento, pode levar os usuários a um fluxo incessante de vídeos que não necessariamente contribuem para uma formação crítica ou educacional.

O papel das TDICs na educação é um dos aspectos mais transformadores da era digital. Desde as primeiras tentativas de ensino à distância no Brasil, utilizando rádio nas décadas de 1930 e 1940, até o desenvolvimento de projetos como o Telecurso 2000, as tecnologias têm sido empregadas para expandir as oportunidades de aprendizado (Altoé; Silva, 2005). A introdução da *internet* nas décadas de 1980 e 1990 trouxe novas possibilidades para a educação, permitindo que a população acessasse uma infinidade de recursos e materiais didáticos *online*.

A presença massiva das TDICs também levanta preocupações sobre o impacto do uso excessivo, especialmente entre crianças e jovens. Estudos indicam que a exposição prolongada a dispositivos digitais pode afetar o desenvolvimento cognitivo e social, interferindo na capacidade de concentração e nas interações sociais. A falta de supervisão parental e o acesso a conteúdos inadequados são questões adicionais que podem representar riscos para o bem-estar dos jovens usuários (Altoé; Silva, 2005).

A Teoria Crítica, especialmente os trabalhos de Theodor Adorno e Max Horkheimer, fornece uma perspectiva importante sobre como os meios de comunicação e a Indústria Cultural moldam a sociedade. Adorno e Horkheimer argumentam que os meios de comunicação, como rádio, cinema e televisão, são usados para disseminar ideologias e manipular o comportamento do público (Adorno; Horkheimer, 1985).

A Indústria Cultural é vista como uma força que produz e reproduz conteúdo em massa para reforçar ideologias dominantes e moldar as percepções e comportamentos dos indivíduos. Por consequência, vale lembrar que,

[...] o mecanismo pelo qual a sociedade como um todo seria 'construída' sob a égide do capital e, reproduz a ideologia dominante, ao ocupar continuamente como a sua programação o espaço de lazer e descanso, e ao mesmo tempo, vende os produtos culturais da mesma maneira que vende os bens de consumo (Rompinelli; Verástegui, 2017, p 13-14).

Na era digital, a Indústria Cultural expandiu seu alcance para incluir plataformas como o YouTube e outras redes sociais. As técnicas de *marketing* e criação de conteúdo voltadas para o público infantil são exemplos de como as TDICs são usadas para influenciar e moldar o comportamento desde uma idade muito precoce da criança. O *design* atraente e as estratégias de engajamento das plataformas digitais são projetados para maximizar o consumo e a interação, muitas vezes à custa da qualidade do conteúdo e do desenvolvimento crítico dos usuários.

As Tecnologias de Informação e Comunicação têm desempenhado um papel fundamental na transformação da sociedade moderna, oferecendo novas oportunidades para comunicação, aprendizado e entretenimento. A evolução das TIC, desde suas origens até a era digital atual, reflete um contínuo avanço tecnológico que tem moldado a forma como vivemos e interagimos. Enquanto plataformas como o YouTube oferecem benefícios significativos, como o acesso facilitado ao conhecimento e novas formas de interação, também apresentam desafios e preocupações que devem ser abordados (Costa, 1997).

A influência das TDICs no desenvolvimento das crianças e jovens é um aspecto crítico que requer uma análise cuidadosa. A capacidade de equilibrar o uso das tecnologias digitais com uma abordagem crítica e reflexiva é essencial para maximizar seus benefícios e minimizar seus efeitos negativos.

3.2. A PERSUASÃO DA SUBJETIVIDADE VIA DESENHOS INFANTIS

As mudanças ocasionadas no modo de organização social, por meio da economia e da política mundial, demonstram um desenvolvimento nas formas de relação dos indivíduos com as mídias. As crianças não ficaram fora desse cenário, muito pelo contrário, elas acessaram as novas tecnologias dos meios de comunicação e, em especial, nas programações direcionadas a elas.

A programação direcionada às crianças geralmente é composta de desenhos animados, esses são desenvolvidos a partir de uma ideologia, esta foi analisada pelos filósofos Adorno e Horkheimer (1985). Estes notaram que a cultura é

transmitida por meio das mídias, e estava sendo massificada e ideologizada, dado que, agora seu intuito é a semiformação do homem para a reprodutibilidade do capital.

A nossa formação cultural é estruturada a partir da apropriação subjetiva do indivíduo, pois o ser humano possui características e sentimentos, valoriza-os e assim se relaciona com o mundo conforme sua individualidade, considerando que o sujeito se apropriará dos valores imersos em sua cultura.

A cultura está embutida em um mecanismo ideológico, que Adorno e Horkheimer (1985), denominaram de Indústria Cultural. Esse mecanismo ideológico se insere nos meios de comunicação e transforma a cultura em semicultura, fazendo com que o processo que seria emancipatório para a formação se torne alienador.

A Indústria Cultural que faz o direcionamento da semiformação, fazendo com que os indivíduos se conformem com o que está posto, com isso, fazendo uma formatação do pensamento.

Os sintomas de colapso da formação cultural que se fazem observar por toda parte, mesmo no estrato das pessoas cultas, não se esgotam com as insuficiências do sistema e dos métodos da educação, sob a crítica de sucessivas gerações. Reformas pedagógicas isoladas, indispensáveis, não trazem contribuições substanciais. Poderiam até, em certas ocasiões, reforçar a crise, porque abrandam as necessárias exigências a serem feitas aos que devem ser educados e porque revelam uma inocente despreocupação frente ao poder que a realidade extrapedagógica exerce sobre eles. Igualmente, diante do ímpeto do que está acontecendo, permanecem insuficientes as reflexões e investigações isoladas sobre os fatores sociais que interferem positiva ou negativamente na formação cultural, as considerações sobre sua atualidade e sobre os inúmeros aspectos de suas relações com a sociedade, pois para elas a própria categoria formação já está definida a priori. O mesmo acontece com os momentos parciais, imanentes ao sistema, que atuam em cada caso no interior da totalidade social: movem-se no espaço de conjuntos enquanto estes é que deveriam ser os primeiros a serem compreendidos (Adorno, 2005, p. 2).

Os meios de comunicações, cada vez mais difundidos na sociedade, trabalham sob essa perspectiva, não fazendo com que o indivíduo tenha uma formação digna, muito pelo contrário, os indivíduos são aliciados a pensar com o ideário da indústria cultural. Com o definhamento da cultura, essa agora passa a ser vista como mercadoria e, sendo assim, os desenhos animados fazem parte desse

meio de comunicação de massa, que repassa a ideologia dominante, mantendo a reprodução do sistema e a hegemonia dominante no âmbito do capitalismo.

A semiformação faz com que a sociedade se torne adaptativa à ideologia dominante que é inserida nos desenhos, fazendo com que a formação seja regredida, de modo que os indivíduos suportem as relações que são postas sem um mínimo de reflexão. As mídias, como um dos principais meios de comunicação, fazem esse serviço de semiformação e de alienação, desinformando o sujeito (Adorno, 1995).

A Indústria Cultural, com o objetivo da semiformação, integra e faz com que a arte seja inferior, fazendo uma produção massificada, com a intenção de promover a aceitação do produto, fazendo com que a consciência das massas não se rebele contra o modo estabelecido. As crianças que estão inseridas nesse meio social já crescem reproduzindo o mesmo movimento. E ao se analisar as implicações que os meios de comunicações fazem, coloca-se em evidência a pouca capacidade de reflexão, de entendimento de sociedade.

Isto é, estamos no “[...] século da imagem, o que se apreende pelo olhar se torna determinante para a formulação do real [...]” (Costa, 1997, p. 187). Crianças e adultos estão a todo momento em contato com imagens, sons, movimentos, reduzindo as faculdades mentais, a superabundância de imagens que o indivíduo está submetido tem total influência sobre a sua semiformação.

As crianças estão inseridas nesta realidade histórica e social, onde a introdução dos meios de comunicação na vida diária do homem causa impactos que influenciam diretamente na maneira de perceber e compreender a realidade. As tecnologias de comunicação fazem parte da sociedade industrial, são gestadas e produzidas em função das necessidades do capital.

Assim sendo, não podem ser tomadas independentemente dos interesses que se situam na base dessas produções. Tampouco pode-se ignorar a lógica que permeia esses recursos e que limita o uso dos mesmos a uma única dimensão. As tecnologias de comunicação, desenvolvidas no início do século XX, têm como característica fundamental a comunicação de massa.

Neste contexto, depreende-se que os desenhos animados e os conteúdos direcionados ao público infantil, tem sua ideologia pronta e formatada, conforme o ideal do capital permeado pela Indústria Cultural. E esse tem reduzido o imaginário das crianças, que ao assistirem desenhos ou canais de programas infantis, não

precisam fazer abstrações elaboradas para imaginar locais ou situações como ao ler um livro ou ouvir o rádio. A criança precisa, apenas, decodificar as mensagens, seguindo orientações implícitas na própria programação.

Essa atividade intelectual, o esforço para unir o verbal e o visual, exige e, portanto, promove a atenção. Além disso, é tolhido do indivíduo o processo de imaginação. Ao ser inventada, a televisão teve seu uso direcionado para o entretenimento e informações. Mas, informa Marcondes Filho (1988, p. 109), “[...] quanto mais a sociedade tornava-se uniformizadora, padronizadora, tanto mais a TV transformava seus produtos em mercadorias [...]”, auxiliando a expansão da sociedade do consumo.

Ademais, em se tratando de desenvolvimento humano, não podemos deixar de considerar os postulados de Vigotsky, ao afirmar que a fala e o pensamento dizem respeito de um desenvolvimento que supera o biológico para o histórico-social; sendo necessário conviver em sociedade, com demais humanos, cultura e instrumentos sociais (Vigotsky, 2000).

Nesse sentido, temos que na medida em que os indivíduos estabelecem relações com o ambiente em que vive, humaniza-se e se apropria de conhecimentos e culturas historicamente construídos. Isto se dá não somente pelas relações sociais, mas, também, pela educação, uma vez que a mesma por intermédio da prática educativa, faz com que os indivíduos apreendam conhecimentos necessários para a manutenção e a reprodução da humanidade histórica e social.

Daniil Borisovich Elkonin (1904-1984) a partir de estudos sobre Vigotsky e Alexis Leontiev, elaborou uma teoria sobre a periodização do desenvolvimento psíquico (Pasqualini, 2016). Nela temos a existência de três épocas: Primeira Infância; Infância e Adolescência; e cada umas dessas são constituídas por dois períodos. É necessário destacar que cada período de desenvolvimento possui uma atividade social específica, que no entendimento dos autores soviéticos, diz respeito a “[...] uma maneira que o ser humano organiza a própria relação com o meio, com o outro e consigo mesmo; uma organização orgânica e orientadora do comportamento” (Pelição, 2023).

Citemos por exemplo, a atividade predominante no Período Pré-escolar, as brincadeiras de papéis. Nesse período, que abrange a faixa etária entre 4 e 5 anos de idade, as crianças demandam compreenderem as dinâmicas sociais que

observam nas relações entre os adultos e outros indivíduos mais experientes, e isto por meio de brincadeiras de papéis.

São essas as questões que buscaremos responder no decorrer das discussões que serão apresentadas na próxima seção onde tentaremos evidenciar a influência do canal no Youtube do Luccas Toon no desenvolvimento psíquico das crianças.

4. ANÁLISE DO CANAL LUCCAS NETO – LUCCAS TOON NO YOUTUBE

Esta seção realiza uma discussão sobre a disseminação do Youtube e os conteúdos dos vídeos nele veiculados e tem por objetivo analisar a possível influência dos programas que são disponibilizados nessa plataforma no desenvolvimento psíquico das crianças, com foco nos vídeos do canal “Luccas Neto – Luccas Toon”.

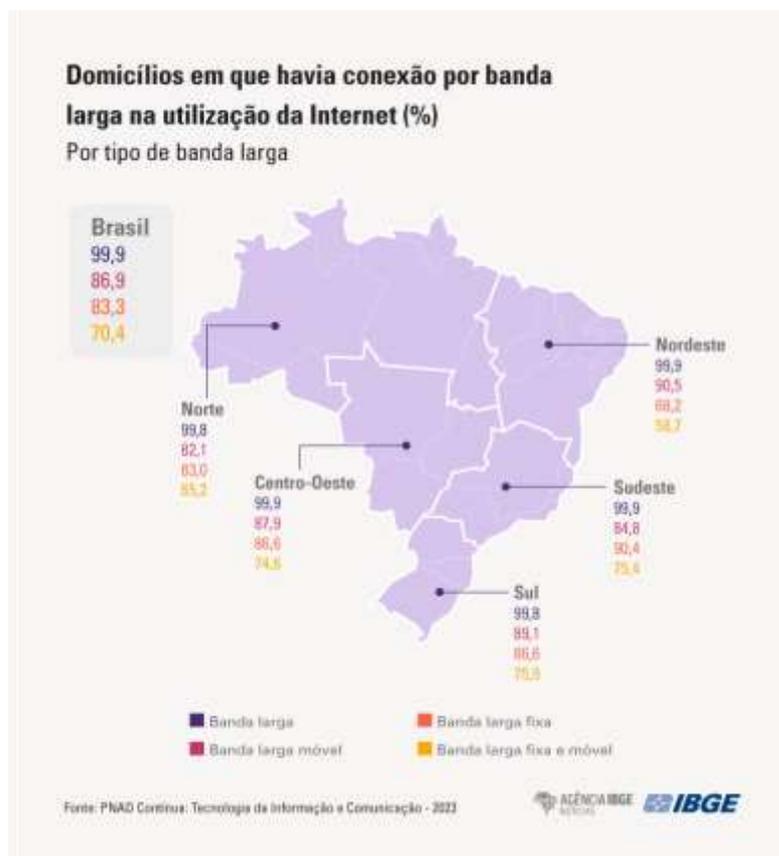
4.1. A INFLUÊNCIA DO YOUTUBE

O YouTube, atualmente o segundo website mais visitado no mundo, atrás apenas do Google (Alexa, 2017), tem se consolidado como a plataforma preferida de crianças e adolescentes que buscam entretenimento e interação social. Este crescimento exponencial é marcado pela ausência frequente de uma supervisão adulta, conforme aponta Johansen (2017), o que levanta importantes discussões sobre a segurança e a qualidade do conteúdo consumido por esse público.

Desde sua criação em 2005, o YouTube evoluiu de uma simples plataforma de compartilhamento de vídeos amadores para uma ferramenta global com grande influência na vida das novas gerações. A crescente presença da internet nos lares brasileiros, onde a maioria dos domicílios passou a ter acesso à ela, segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) realizada em 2023, reforça essa influência.

A pesquisa mostra uma estagnação, pois está se aproximando de uma universalização, na área urbana 94,1% e nas áreas rurais 81,0% das casas estão conectadas à rede, com um uso predominante de celulares e tablets em relação aos computadores, como indicado por dados da Nielsen Ibope, demonstra uma mudança significativa nas formas de consumo de mídia no país.

Figura 6 – Conexões de Internet no Brasil



Fonte: IBGE, 2023.

Nesse contexto, a internet se torna um ambiente central na vida cotidiana das crianças e adolescentes, que agora encontram uma variedade de conteúdo, desde vídeos educativos a entretenimento. Com isso, essa popularidade do YouTube se deve não apenas à vasta quantidade de conteúdo disponível, mas, também, à possibilidade de produção e de compartilhamento de vídeos, permitindo que os jovens se tornem criadores ativos.

A interatividade proporcionada pela plataforma é um aspecto fundamental para entender o fenômeno. Como Tapscott (1999) sugere, as crianças buscam não apenas consumir conteúdo, mas participar ativamente, assumindo um papel de usuários e criadores. Este envolvimento dinâmico inclui investigar, criticar, brincar e compartilhar, moldando as experiências digitais de seus pares.

No entanto, a liberdade e a autonomia proporcionadas pelo YouTube também apresentam riscos. Os vídeos estão submetidos a políticas que visam a moderar o

conteúdo, mas, como Fred McConnell⁵ destaca em sua matéria especial no *The Guardian*⁶, é impossível monitorar eficientemente as mais de 300 horas de vídeo que são carregadas a cada minuto. Isso levanta preocupações sobre a exposição das crianças a materiais inadequados, especialmente em um ambiente onde a curadoria de conteúdo é muitas vezes deixada nas mãos dos próprios usuários.

Jenkins; Green e Ford (2014) discutem a responsabilidade que recai sobre os usuários na curadoria de conteúdo digital. A análise dos conteúdos compartilhados revela que os visitantes avaliam a proveniência e os objetivos dos vídeos, o que indica uma consciência crescente sobre o impacto do que consomem e compartilham. No entanto, essa curadoria pode ocorrer de maneira inconsciente, especialmente entre as crianças e adolescentes que, muitas vezes, não refletem sobre as consequências de suas ações.

Além disso, a evolução do YouTube como um espaço para crianças foi impulsionada pela transformação das dinâmicas sociais e tecnológicas. Tomaz (2017) destaca que ele não foi originalmente concebido como um espaço para crianças, exigindo que seus usuários se declarassem maiores de 18 anos. Contudo, o fenômeno da colonização desse espaço pelas crianças tem promovido uma reconfiguração das práticas sociais e culturais. As crianças começam a construir suas realidades e identidades nesse ambiente, influenciando as estruturas sociais ao seu redor.

Esse deslocamento da audiência infantil da televisão para o YouTube pode ser visto como uma resposta a mudanças na legislação, como a proibição de publicidade direcionada ao público infantil, que tornou inviáveis certos programas na televisão. A pesquisa “Geração YouTube: um mapeamento sobre o consumo e a produção infantil de vídeos para crianças de zero a 12 anos no Brasil” realizada pelo ESPM MediaLab revela que, em 2016, 48 dos 100 canais mais visualizados no YouTube eram voltados para crianças de 0 a 12 anos.

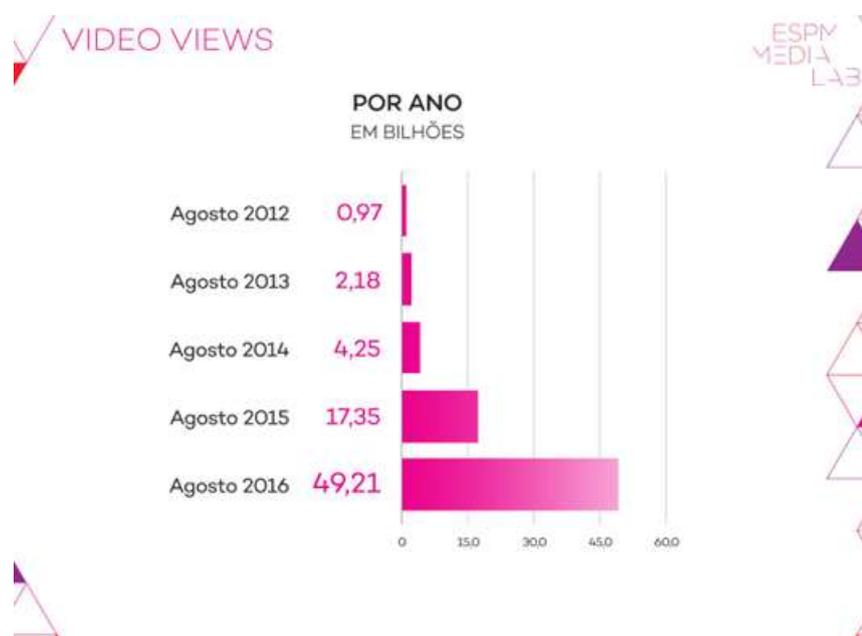
As categorias de conteúdo incluem games, youtubers mirins, programação infantil, desenhos e músicas, refletindo uma diversidade que não é encontrada nas grades de programação televisiva. Os dados dessa pesquisa revelam que entre 230

⁵ Criador de conteúdo e cineasta conhecido por seu trabalho no YouTube, onde produz vídeos sobre diversos temas, incluindo sua vida pessoal, viagens e reflexões.

⁶ Jornal britânico, conhecido por sua cobertura abrangente de notícias, análises e opiniões em uma ampla variedade de tópicos, incluindo política, cultura, meio ambiente e economia.

canais infantis analisados, a maioria das visualizações vem de conteúdo próprio do YouTube, totalizando 44,266 bilhões, em comparação com 7,898 bilhões de visualizações de canais do YouTube originados da TV (aberta e paga). Os números de seguidores dos canais pesquisados aumentaram em 133% em relação ao ano anterior, atingindo 211,669 milhões em 2016.

Figura 7 – Número de visualizações de vídeos infantis no YouTube em 2016



Fonte: MediaLab, 2016.

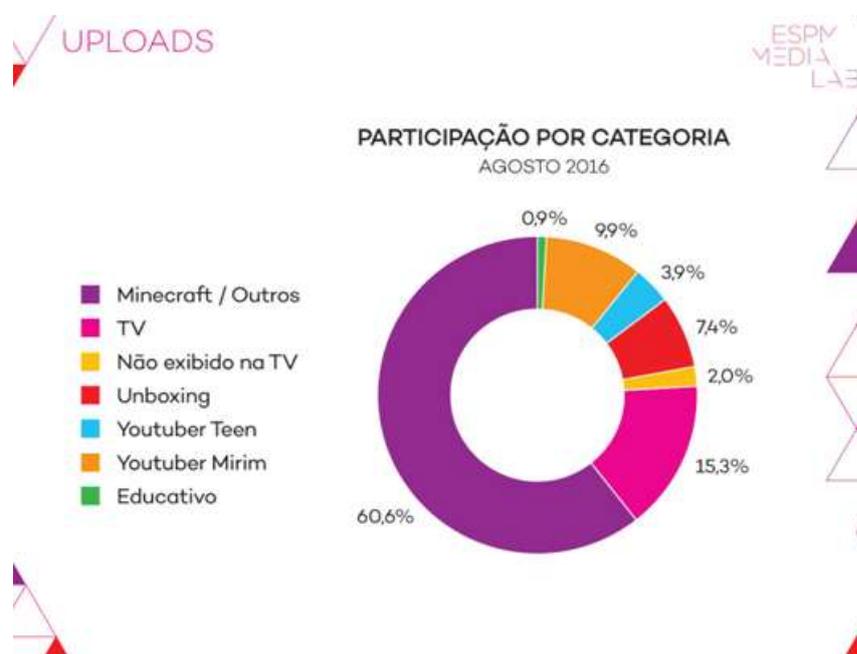
Os resultados da pesquisa são interpretados como indicativos da fragmentação e migração da audiência infantil (zero a 12 anos) em direção à Internet, semelhante ao que ocorre com os adolescentes (Silva, 2016). A pesquisa do ESPM MediaLab abrange sete categorias, que evidenciam os tipos de conteúdo produzidos e consumidos no YouTube pelas crianças:

1. Minecraft⁷ e outros: canais sobre games e vlogs de games, com grande destaque para o popular game Minecraft;
2. TV: canais de emissoras abertas ou da TV paga, como SBT, Globo, Disney, Discovery Kids;
3. Não-TV: canais próprios para o YouTube, como o da 'Galinha Pintadinha', 'Os Pequerruchos' e 'A Turma do Seu Lobato';

⁷ Jogo eletrônico sandbox desenvolvido pela Mojang Studios.

4. *Unboxing*⁸: canais em que crianças ou adultos abrem as caixas ou embalagens de brinquedos;
5. *Youtuber Teen*: focado em criadores acima de 12 anos;
6. *Youtuber Mirim*: para criadores de zero a 12 anos;
7. *Educativo*: que inclui canais como o ‘Manual do Mundo’;

Figura 8 - Conteúdos produzidos e consumidos no YouTube pelas crianças



Fonte: MediaLab, 2016.

A categoria “Minecraft e outros” é a mais popular, com 51,85% do total de visualizações. As categorias “unboxing” e “Youtuber Mirim” apresentaram crescimento acentuado entre 2015 e 2016, com aumentos de 975% e 564%, respectivamente. Para Félix (2016), o YouTube aproveitou o distanciamento da televisão em relação à juventude em um contexto no qual a interatividade vem ganhando força, instituindo novas opções comunicativas.

Na TV, os jovens muitas vezes são representados de forma estereotipada nos gêneros de ficção ou aparecem circunscritos aos espaços musicais e de debates. Nesta perspectiva, o YouTube é identificado pelos jovens como uma mídia mais ‘pessoal’, acessível e compartilhável. Isso se deve ao fato de que os usuários podem

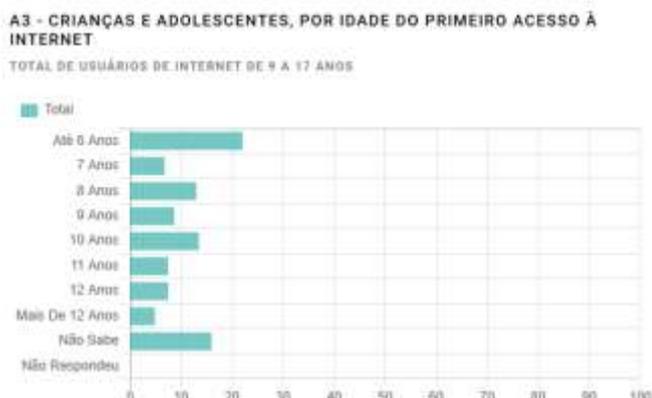
⁸ Termo usado para descrever o ato de desembalar um produto novo.

encontrar conteúdo específico, fontes diferentes, na hora e no dispositivo que escolherem, além de ser gratuito e contar com uma grande variedade de opções (Provokers, 2016).

A participação de crianças e adolescentes como produtores de conteúdo ou audiência é bastante expressiva. O banco de investimento norte-americano Piper Jaffray (2016) divulgou o resultado de uma pesquisa com mais de 10 mil adolescentes nos Estados Unidos, afirmando que estes já passam mais tempo no YouTube do que assistindo televisão a cabo. No Brasil, oito em cada dez crianças e adolescentes com idades entre 9 e 17 anos (79%) são usuários da Internet. Além disso, em média, estes ficam conectados por cerca de 4 horas e 59 minutos por dia durante a semana, superando o período gasto em frente à televisão (Brasil, 2015). O país é o segundo em consumo do YouTube, com grande destaque para a adesão dos mais novos (Statista, 2018).

Em uma pesquisa realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CETIC) em 2022, constatou-se que 95% das crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos utilizam a internet no país, sendo que a maioria deles faz isso através de dispositivos móveis, como celulares. O acesso às telas tem ocorrido cada vez mais cedo, durante a primeira infância. Em 2022, 24% dos entrevistados relataram ter iniciado sua conexão com a internet antes dos 6 anos de idade, um aumento significativo em relação a 2015, quando apenas 11% afirmavam ter começado a navegar na web nessa faixa etária.

Figura 8 – Idade do primeiro acesso à internet no Brasil



Fonte: Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC), 2022.

Particularmente, os canais de youtubers mirins oferecem uma plataforma única para que as crianças expressem suas vozes de forma ativa e independente. Esse empoderamento das crianças por meio da produção de conteúdo é um fenômeno a ser estudado, pois implica em uma nova dinâmica de consumo e criação que desafia as tradições da mídia infantil. Os jovens não apenas consomem conteúdo, mas, também, moldam as narrativas e interações sociais dentro desse espaço, refletindo suas realidades e experiências.

A relação entre influenciadores digitais e seus seguidores juvenis é outro aspecto importante a ser considerado. Influenciadores como Whindersson Nunes⁹ e Felipe Neto¹⁰, que começaram suas carreiras publicando vídeos simples, agora possuem milhões de seguidores, tornando-se figuras influentes na formação de opiniões e comportamentos entre as crianças e adolescentes. Essa dinâmica gera um ciclo de influência mútua: os influenciadores criam conteúdo para entreter e engajar seu público, enquanto as crianças interagem, comentam e replicam as práticas e linguagens de seus ídolos online.

Contudo, a velocidade das mudanças trazidas pelo ambiente digital tem sido tão rápida que as estruturas sociais, incluindo áreas como Direito e Educação, frequentemente não conseguem acompanhar ou entender esses novos fenômenos. O avanço acelerado da tecnologia e o uso crescente de plataformas como o YouTube desafiam as instituições a se adaptarem a esse novo cenário.

McLuhan (1964) já alertava sobre como os modos de interação social progredem rapidamente com a aceleração tecnológica, intensificando problemas relacionados à forma e à estrutura social. Esses são desafios contemporâneos que necessitam de atenção por parte dos nossos governantes e legislação cada vez mais apropriada, além de políticas públicas de assessoramento, orientação e proteção ao público infantil.

Vale reafirmar aqui a importância que tem a mediação do adulto nos conteúdos vistos pelas crianças, em qualquer meio de veiculação digital de conteúdos. Essa mediação contribuirá para que esses conteúdos não influenciem de maneira tão negativa o desenvolvimento psíquico das crianças.

⁹ Comediante, cantor, ator e youtuber brasileiro, amplamente reconhecido por seus vídeos de humor no YouTube.

¹⁰ Um dos youtubers mais influentes e conhecidos do Brasil, além de empresário, escritor e ator.

4.2. “LUCAS NETO – LUCAS TOON”: ANÁLISE DO CANAL

Luccas Neto Ferreira, nascido em 8 de janeiro de 1992, no Rio de Janeiro, é o irmão mais novo de Felipe Neto, um dos pioneiros da profissão de youtuber¹¹ no Brasil. Felipe, conhecido por seu estilo direto e agressivo ao falar sobre cultura pop para adolescentes, foi o primeiro no país a alcançar 1 milhão de inscritos na plataforma, abrindo caminho para a ascensão dos youtubers no Brasil.

Luccas, por sua vez, cursou até o sexto semestre de Publicidade e Marketing Digital, atuando na área antes de decidir seguir os passos do irmão. Após estudar o funcionamento da plataforma e trabalhar nos bastidores para ajudar Felipe, ele lançou seu próprio canal, Hater Sincero, em 2014. No canal, ele fazia comentários ácidos sobre influenciadores digitais e seus públicos. No entanto, mesmo utilizando um estilo semelhante ao do irmão, ele não obteve o mesmo sucesso inicial.

Entre 2016 e 2017, os irmãos mudaram suas abordagens para se adaptar ao crescente número de jovens usuários na plataforma. Enquanto Felipe continuou focando no público adolescente (de 12 a 18 anos), Luccas direcionou seus esforços para um público mais jovem, composto por crianças com menos de 12 anos.

Nos anos seguintes, o conteúdo produzido por ele começou a ser questionado por pais, especialistas e pela mídia, especialmente devido ao incentivo ao consumo excessivo de açúcar e ao apelo consumista nos vídeos. Ele admitiu, em entrevistas que, inicialmente, não contava com assessoria especializada na criação dos vídeos. No entanto, desde 2018 ele passou a trabalhar com uma equipe de psicólogos e de pedagogos para aprimorar o conteúdo oferecido.

O sucesso de Luccas Neto é inegável, a monetização de vídeos, estima-se que sua arrecadação mensal varie entre US\$ 65 mil e US\$ 1,1 milhão, dependendo do pagamento por visualizações da plataforma. A média de renda mensal gira em torno de US\$ 582,5 mil, ou aproximadamente R\$ 3 milhões, conforme as taxas de conversão atuais.

Em 2020, o canal principal de Luccas Neto foi renomeado para "Luccas Toon" e passou a explorar conteúdos diversificados, incluindo séries e personagens recorrentes. O sucesso da marca levou à criação de outros canais, como o "Roxteen", voltado para adolescentes, que já conta com mais de 2 milhões de

¹¹ Um youtuber é uma pessoa que cria e publica vídeos na plataforma **YouTube** de maneira regular, com o objetivo de entreter, informar ou educar o público.

inscritos. No total, Luccas possui 12 canais no YouTube e já produziu 16 filmes, todos disponíveis na Netflix. Além disso, seus vídeos musicais estão entre os conteúdos mais acessados de seu canal.

Luccas Neto não se limita apenas à produção audiovisual. Ele também realiza shows por todo o Brasil e vende uma ampla gama de produtos em sua loja virtual. Entre os itens comercializados estão brinquedos, roupas, materiais escolares, produtos de higiene pessoal, artigos de festa e decoração, além de alimentos. Os produtos licenciados da marca ultrapassam 150 itens, incluindo sucos, achocolatados e o "Kit Doçura", composto por balas, chicletes e pirulitos.

Figura 9 – Loja virtual Luccas Toon



Fonte: Loja Luccas Toon, 2024.

Com todo esse histórico, é importante entender o funcionamento do canal "Luccas Toon" e o tipo de conteúdo produzido, que será objeto de análise neste trabalho. À primeira vista, trata-se de um conteúdo cultural voltado para entretenimento infantil, com personagens e brincadeiras que buscam conquistar o público jovem. No entanto, é possível identificar uma estratégia clara para usar esse público como meio de expandir sua presença nas redes sociais e aumentar sua receita monetária. Nos vídeos, ele frequentemente se comporta de maneira infantil, pregando peças nos amigos, transformando atividades comuns em jogos e desafios,

e interagindo com crianças, o que passa a impressão de proximidade com seu público-alvo.

Assim, a estratégia de Luccas Neto no YouTube é um reflexo do modelo de negócios que utiliza o entretenimento infantil como plataforma para construção de marca, monetização e expansão de mercado. A transformação de Luccas de um comentarista ácido para um criador de conteúdos infantis bem sucedido ilustra a capacidade do youtuber de se adaptar às tendências e demandas do público, consolidando-se como uma das maiores figuras do entretenimento digital no Brasil.

Semanalmente, um novo episódio é lançado no canal "Lucas Toon". Em alguns desses episódios, em seus vídeos, surge uma mensagem informando que o conteúdo contém publicidade. Essa publicidade, no entanto, ela é relacionada a produtos da própria marca de Luccas Neto, destacando o alcance de seu império e o uso estratégico de sua plataforma para promover seus próprios itens.

Figura 10 – Página inicial do canal “Luccas Toon”



Fonte: Youtube, 2024.

O canal é composto por histórias, e por principais personagens que compõem as histórias do canal, alguns personagens secundários aparecem ocasionalmente na trama, sem nome específico.

Luccas Neto: O protagonista e irmão mais velho, sempre animado e cheio de energia para brincar. Embora muitas vezes se mostre impulsivo e um tanto inconsequente em suas ações, ele costuma refletir sobre suas atitudes e, ao perceber que errou, pede desculpas, explicando porque seu comportamento não foi adequado.

Giovanna: A irmã mais nova de Luccas Neto. Apesar de ser a caçula, Giovanna se destaca por ser uma menina responsável e carinhosa. Ela tem um grande afeto por seu irmão e, por isso, está sempre disposta a participar das brincadeiras propostas por ele.

Avó: Uma senhora alegre e carinhosa, que adora se envolver nas brincadeiras e aventuras dos netos, Luccas Neto e Giovanna. Sua energia e disposição para a diversão fazem dela uma figura adorável e presente nas histórias.

Jessi: O grande amor de Luccas e também amiga de Giovanna. Jessi está sempre envolvida nas aventuras dos irmãos, sendo retratada como uma personagem doce, gentil, amorosa e divertida, que complementa o grupo com sua bondade e simpatia.

Esses personagens formam o núcleo central das tramas, trazendo um equilíbrio entre diversão, afeto familiar e reflexões sobre as atitudes e comportamentos.

Com o grande volume de vídeos publicados no canal, foram selecionados os três vídeos mais visualizados ou populares para análise. Esses vídeos foram escolhidos com base em seu alto engajamento e relevância dentro do canal, sendo representativos do conteúdo mais consumido pela audiência. Os vídeos escolhidos foram:

Figura 11 – Vídeos a serem analisados

NOME DO VÍDEO:	DATA DE PUBLICAÇÃO:	DURAÇÃO:	NÚMERO DE VISUALIZAÇÕES:	DISPONÍVEL EM:
Luccas trocando presentes surpresa com amigos	01/08/2018	32:45	140.726.603	https://www.youtube.com/watch?v=vh-66Za4tm0

Pulando dentro de formas impossíveis e diferentes na piscina!!	06/11/2017	22:26	123.987.675	https://www.youtube.com/watch?v=D6JgmjJi8U4
Luccas Neto - Meu Melhor Amigo (Musica Oficial) - Luccas Neto	17/11/2017	3:27	119.473.161	https://www.youtube.com/watch?v=pHGFbJL_REY

Fonte: Elaborado pela autora com base no canal do Youtube "Luccas Neto – Luccas Toon", 2024.

Entre os vídeos mais populares do canal "Luccas Neto - Luccas Toon", destaca-se "Luccas trocando presentes surpresa com amigos", publicado em agosto de 2018, onde Luccas, Roni e Gi participam de uma troca de presentes. Outro vídeo de sucesso é "Pulando dentro de formas impossíveis e diferentes na piscina", que mostra Luccas, duas crianças e dois adultos se divertindo em uma piscina. Em "Luccas Neto - Meu Melhor Amigo (Música Oficial)", Luccas aparece cantando.

Esses vídeos seguem um padrão em comum: exagero nas ações voltadas para o humor, adultos interagindo de forma cômica, e um foco constante em marcas de doces e brinquedos populares entre o público infantil. A participação da atriz mirim Giovanna Alparone, que começou como amiga de brincadeiras de Luccas e passou a interpretar sua irmã, parece criar uma identificação com o público-alvo, especialmente as meninas, visto que a maioria dos personagens principais são masculinos.

Os vídeos analisados refletem o período de 2017 e 2018, durante o início da ascensão do canal. Com o aumento da popularidade e a maior geração de receita, o canal passou por uma profissionalização. As gravações, antes feitas na casa de Luccas, agora ocorrem em estúdios, com um elenco ampliado e a contratação de mais atores.

As histórias também evoluíram, apresentando narrativas com começo, meio e fim em cada episódio. Além disso, os brinquedos licenciados de Luccas, como um boneco do próprio criador, foram incorporados aos cenários e tramas dos vídeos, reforçando a integração entre o conteúdo e a marca própria do youtuber.

4.3. ANÁLISE DOS VÍDEOS

Com base nos vídeos apresentados, passa-se agora à análise pragmática da narrativa presente em cada um. A seguir, examinaremos os três vídeos mais visualizados no canal de forma geral.

Em cada vídeo, serão examinados os seguintes aspectos:

1. Linguagem utilizada: A maneira como os personagens se comunicam, incluindo expressões verbais e não verbais, além da adequação ao público infantil.
2. Elementos que compõem os vídeos: Como cenários, objetos, efeitos visuais e sonoros são utilizados para reforçar a narrativa e captar a atenção das crianças.
3. Conflitos presentes nas histórias: Identificação dos desafios ou obstáculos que movem a trama, como questões de convivência, brincadeiras ou situações cotidianas.
4. Personagens integrantes: O papel de cada personagem na construção da história, suas características e interações, assim como a influência que exercem no público.
5. Estratégias identificadas na narrativa: Quais táticas são usadas para engajar o público, promover produtos ou reforçar comportamentos e valores, com atenção especial ao uso de humor, competição, amizade e outras temáticas comuns aos vídeos.

4.3.1 LUCCAS TROCANDO PRESENTES SURPRESA COM AMIGOS

O vídeo " Luccas trocando presentes surpresa com amigos " exibe uma série de ações que envolvem a abertura de presentes, e a estrutura narrativa se divide em diferentes segmentos que misturam entretenimento, *unboxing*, humor, e uma forma de caça ao tesouro, todos voltados ao público infantil.

Figura 11 – Luccas e seus amigos abrindo presentes



FONTE: Youtube, 2024.

A seguir, apresentamos a análise pragmática, levando em consideração os cinco pontos mencionados:

1. Linguagem utilizada: a linguagem do vídeo é simples e direta, acessível para o público infantil. Luccas e os outros personagens utilizam expressões exageradas e bordões repetitivos que ajudam a manter a atenção das crianças. Além disso, a comunicação é permeada por termos como “troslagem”, que serve para criar um vínculo lúdico com as crianças ao distorcer palavras conhecidas (neste caso, “trollagem”).

O uso de humor e brincadeiras com presentes, além de piadas visuais, mantém o tom leve e alegre, embora a insistência na surpresa dos presentes e a repetição de gírias e expressões possam reforçar a ideia de que o consumo é divertido e recompensador.

2. Elementos que compõem os vídeos: o vídeo é composto por três personagens principais: Luccas, Gi, e Roni, e seus presentes são o foco central da narrativa. O cenário é a casa de Luccas, o que cria um ambiente doméstico e familiar para o público. Além disso, os brinquedos de marcas populares e produtos licenciados como “Os Incríveis 2” são elementos visuais importantes. A caça ao tesouro, a abertura dos presentes e as reações exageradas são parte do entretenimento, e há

um uso constante de suspense para manter a atenção. Produtos e marcas são apresentados de maneira sutil, porém constante, o que sugere uma interconexão entre diversão e consumo.

3. Conflitos presentes nas histórias: o principal conflito do vídeo reside na expectativa e no suspense gerado pela abertura dos presentes. Há também a “ameaça” de trollagens, o que introduz um elemento de incerteza. Giovanna, por exemplo, precisa encontrar o presente oculto, e a busca cria um conflito narrativo. O humor surge das frustrações ou surpresas que os personagens experienciam ao receber presentes, principalmente quando esses não correspondem às suas expectativas, como no caso de Roni receber uma jujuba ao invés de um presente valioso.

4. Personagens integrantes: os personagens centrais são Luccas, Gi e Roni. Luccas desempenha o papel de líder das brincadeiras, guiando as atividades com uma atitude dominante, porém amigável. Gi, a única criança, é apresentada como protagonista de algumas ações, reforçando a identificação das crianças com o público-alvo, especialmente o feminino. Roni, o adulto, assume um papel mais cômico, servindo como alvo de brincadeiras e reações exageradas. A interação entre os três personagens é desenhada para enfatizar diversão e coletividade, ao mesmo tempo que traz um contraste entre o comportamento infantil de Luccas e Gi e o papel de adulto cômico de Roni.

5. Estratégias identificadas na narrativa: as estratégias narrativas do vídeo são voltadas para manter o engajamento infantil por meio de suspense, surpresas e humor físico. A utilização de brinquedos licenciados e marcas populares é uma técnica publicitária importante, que sugere aos espectadores o valor de possuir os mesmos itens que os personagens. A inserção de “trollagens” e piadas visuais contribuem para o tom lúdico do vídeo. As recompensas materiais, representadas pelos presentes, criam uma narrativa de constante gratificação, onde o consumo e a posse de produtos são retratados como fontes de alegria e diversão. Essa abordagem fomenta a identificação do público com os personagens e a criação de desejos de consumo.

4.3.2 PULANDO DENTRO DE FORMAS IMPOSSÍVEIS E DIFERENTES NA PISCINA !!

No vídeo "Pulando Dentro de Formas Impossíveis e Diferentes na Piscina!!" de Luccas Neto, a narrativa gira em torno de uma brincadeira divertida que acontece na piscina da casa de Luccas. O vídeo começa com Luccas apresentando a premissa da atividade, que consiste em usar formas de isopor como obstáculos para saltos.

Figura 12 – Luccas e seus amigos pulando em formas diferentes na piscina



FONTE: Youtube, 2024.

1. Linguagem utilizada: a linguagem utilizada no vídeo é informal, alegre e acessível, voltada especialmente para o público infantil. Luccas Neto interage diretamente com a câmera, fazendo uso de expressões faciais e gestos exagerados para manter a atenção das crianças. Ele utiliza um tom de voz animado e provocações amigáveis, o que contribui para criar uma atmosfera divertida e envolvente. Os diálogos são repletos de humor, com piadas simples e referências a brincadeiras comuns entre crianças.

2. Elementos que compõem os vídeos: os elementos visuais incluem a piscina da casa de Luccas, formas de isopor de várias cores e tamanhos, além de adereços que realçam a atmosfera de diversão. O cenário é vibrante e colorido, atraindo visualmente o público. A edição do vídeo também é dinâmica, com cortes rápidos e

músicas animadas que intensificam as emoções das cenas. A combinação desses elementos cria um ambiente lúdico que estimula a imaginação das crianças.

3. Conflitos presentes nas histórias: os conflitos são leves e humorísticos, envolvendo principalmente a dificuldade em realizar os saltos e as reações exageradas dos participantes ao quebrarem as formas de isopor. Esses pequenos desafios são apresentados de maneira divertida, sem criar tensão real, o que é apropriado para o público infantil. A interação entre os participantes também gera situações cômicas, como provocações e tentativas de superação.

4. Personagens integrantes: Os principais personagens são Luccas, Roni, Gi e Balbi. Luccas é o protagonista animado e carismático, que guia a narrativa com sua energia. Roni atua como o amigo provocador e colaborativo, enquanto Gi e Balbi trazem um toque infantil à brincadeira, permitindo que o público jovem se identifique com eles. A interação entre os personagens, que se comportam como versões de si mesmos, reforça a ideia de camaradagem e amizade.

5. Estratégias Identificadas na Narrativa: a narrativa utiliza várias estratégias para engajar o público, onde Luccas fala diretamente com a audiência, criando uma sensação de inclusão. A estrutura do vídeo é bem definida, começando com a introdução da atividade, passando por desafios individuais e culminando em um grande desafio final. A repetição de bordões e momentos engraçados é uma técnica eficaz para reforçar a identificação do público, enquanto a variedade nos saltos e o uso de produtos lúdicos mantêm o interesse ao longo do vídeo. Essas estratégias, junto com o humor e a leveza das situações, contribuem para o sucesso da narrativa no canal.

4.3.3 LUCCAS NETO – MEU MELHOR AMIGO (MÚSICA OFICIAL) - LUCCAS NETO

Luccas apresenta um clipe musical que apresenta uma série de imagens dele dançando entre brinquedos e pelúcias, intercaladas com trechos de vídeos já publicados em seu canal.

A letra transcrita canção:

Melhor amigo/ Todo mundo tem um / Felipe Neto, eu te amo! /Ei, amigo! / Fiz essa canção pra te contar/ O quanto é bom trocar ideias com você. / Ter alguém pra compartilhar momentos risadas e

zueiras! Ei, amigo! / Saiba que você pode contar comigo em qualquer situação. Seja pra festa, pra jogar / Ou até mesmo pra tirar você de alguma confusão. / Desde criança a gente. / Já grudado na escola/ Correndo na rua e jogando bola! / Spinner, nutella, beyblade, amoeba/ Nerf, chocolate, pizza e refrigerante. / Meu Deus! / Cama elástica pra ficar mais emocionante! / E mesmo que um dia a gente se mude pra longe Pra Disney, pra Roma / Um lugar bem distante / Eu sei que nossa amizade sempre vai continuar / Estaremos juntos, parceiros de sempre. / O que liga a gente é maior que qualquer perrengue. / Pode acreditar, pode acreditar! / Porque você, você, você é meu melhor amigo. / Seja pra brincar, seja pra pular. Sempre é você que tá aqui comigo! / Você, você, você é meu melhor amigo. / Seja pra cantar, seja pra dançar. / Sempre é você que tá aqui comigo! Meu melhor amigo Meu melhor amigo. / Hoje sou o cara mais feliz do mundo. / Milhões de amigos que sempre tão junto. / Aqui no YouTube formamos família Amizade eterna pra sempre na vida. / Fã clube vocês são especiais estão juntos em todas minhas redes sociais. / E eu prometo estar também com vocês. / Nos momentos bons e também nos difíceis. / E se eu consegui tirar apenas um sorriso. / Eu juro, Haha. / O meu dever tá cumprido! / Porque você, você, você é meu melhor amigo! / Seja pra brincar, seja pra pular. Sempre é você que tá aqui comigo! / Você, você, você é meu melhor amigo. / Seja pra cantar, seja pra dançar. / Sempre é você que tá aqui comigo! / Meu melhor amigo. / Meu melhor amigo. (NETO, L., 2017)

Figura 13 – Luccas Neto no clipe “meu melhor amigo”



FONTE: Youtube, 2024.

1. Linguagem utilizada: A linguagem da música é simples e repetitiva, facilitando a compreensão pelo público infantil. O uso de frases curtas e diretas ajuda a transmitir

a mensagem de amor e amizade de forma clara. A musicalidade e a repetição de palavras e frases, como no refrão “Você, você, você é meu melhor amigo”, reforçam a ideia de companheirismo e criam um forte apelo emocional.

2. Elementos que compõem a música: A letra é composta por um único personagem que expressa sentimentos de amizade e lealdade, destacando valores como família e companheirismo. Elementos visuais, como os vídeos de Lucas rodeado de brinquedos e pelúcias, complementam a mensagem da música. As referências a produtos populares entre crianças, como pizza, chocolate, e brinquedos, tornam a música ainda mais atraente e pertinente ao público-alvo.

3. Conflitos presentes nas histórias: Embora a música não apresente conflitos dramáticos, a tensão pode surgir na forma de competição e busca por aceitação. O personagem expressa seu desejo de ser o “melhor amigo” dos ouvintes, criando uma dinâmica de validação emocional. O conflito implícito está na tentativa de conquistar a amizade e o apoio da audiência, associando isso ao consumo de produtos e à participação nas atividades apresentadas.

4. Personagens Integrantes: O personagem central da música é Lucas, que se apresenta como um amigo carismático e divertido. Embora a letra inicialmente se refira ao irmão, ela também se dirige aos fãs do canal, reconhecendo seu papel na comunidade. A presença de outros personagens em vídeos complementares, como amigos e familiares, enriquece a narrativa e cria um ambiente de inclusão.

5. Estratégias identificadas na narrativa: A narrativa utiliza estratégias de marketing ao incluir referências a produtos e marcas populares, insinuando que a amizade com Lucas está associada ao consumo desses itens. A repetição de mensagens e a abordagem de “melhor amigo” ajudam a solidificar a lealdade da audiência. Além disso, a infantilização do personagem e seu comportamento lúdico visam aumentar a identificação com o público infantil, promovendo um sentido de pertencimento. A interação direta com os seguidores ao final da música, ao pedir ajuda para aumentar o número de inscritos, reforça a ideia de que o sucesso de Lucas é também uma conquista compartilhada com seu público.

4.4 LINGUAGEM

De acordo com o psicólogo Lev Vygotsky, a linguagem é um dos principais instrumentos que impulsionam o desenvolvimento cognitivo das crianças. Vygotsky

(2001) afirma que a linguagem não é apenas uma ferramenta de comunicação, mas um meio essencial para a construção do pensamento e para a organização da consciência. Para ele, o desenvolvimento da linguagem está intrinsecamente relacionado ao desenvolvimento da abstração e da generalização, conceitos essenciais para a formação de uma consciência crítica e para a construção do conhecimento. A partir dessa perspectiva, é possível perceber que a linguagem não é simplesmente um veículo para expressar ideias, mas uma ferramenta para organizar o pensamento e possibilitar a abstração de ideias complexas.

A teoria de Vygotsky sugere que a linguagem evolui em diferentes estágios e possui diferentes funções ao longo do desenvolvimento, passando pela linguagem externa, ou oral, até alcançar a linguagem interna, que é crucial para a formação do pensamento. Para que as crianças possam desenvolver uma linguagem rica e complexa, é necessário que sejam expostas a conteúdos que promovam a reflexão e a abstração de conceitos, capazes de enriquecer tanto o vocabulário quanto a compreensão do mundo.

Segundo Martins (2021, p. 40):

Logo, ao representar os objetos e fenômenos por meio da palavra, o homem deu o primeiro e mais decisivo passo em direção à sua libertação do campo sensorial imediato, isto é, em direção ao desenvolvimento de sua capacidade para pensar. A palavra é, fundamentalmente, uma forma socialmente elaborada de representação e para que os indivíduos se apropriem dela é requerida a mediação de outros. Sua função generalizadora radica na vida social, nos intercâmbios entre os homens e os objetos pela mediação de outros homens.

Com isso, os vídeos de Lucas Neto, como muitos outros direcionados ao público infantil, abordam temas como brincadeiras, histórias fantasiosas, desafios e atividades lúdicas. A estética desses vídeos é colorida, dinâmica e recheada de efeitos visuais, o que atrai a atenção das crianças. Contudo, o conteúdo desses vídeos muitas vezes carece de profundidade intelectual e complexidade conceitual, não oferecendo desafios cognitivos significativos que possam estimular o desenvolvimento da linguagem de maneira mais robusta.

O objetivo principal de Lucas Neto, como influenciador digital, é entreter as crianças de forma divertida e interativa. No entanto, a abordagem adotada em seus vídeos tende a simplificar o uso da linguagem, limitando a exploração de conceitos mais abstratos e o desenvolvimento da capacidade de generalização. Ao invés de

estimular a criança a refletir sobre o mundo de forma mais profunda, os vídeos se concentram em apresentar uma realidade que, muitas vezes, é simplificada e desprovida de conteúdos mais complexos que poderiam contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico.

Uma das principais críticas que podem ser feitas aos vídeos de Luccas Neto é que, ao fornecerem um conteúdo simplista, esses vídeos acabam limitando o desenvolvimento da linguagem das crianças. A teoria de Vygotsky enfatiza que a linguagem deve ser um veículo de abstração e generalização, pois é através dela que as crianças podem acessar conceitos mais complexos e construir um pensamento estruturado. Nos vídeos de Luccas Neto, no entanto, as crianças são frequentemente expostas a um vocabulário limitado, sem muitos desafios cognitivos ou contextos que promovam uma reflexão mais profunda.

Na análise que Vygotsky e Luria (1996) empreenderam acerca das imbricadas relações entre linguagem e pensamento, especialmente quanto ao uso funcional da palavra e da reorganização psíquica que ele promove, colocaram em questão dois processos, unidos entre si na natureza social da linguagem. Em relação ao primeiro deles encontra-se a própria descoberta, pela criança, do uso funcional da palavra, quando ela começa a compreender que a combinação de determinados sons se reverte em dados resultados, operando como possibilidades para o atendimento de seus desejos (Martins, 2021, p.47).

Desse modo, muitas das expressões utilizadas nos vídeos são simples e repetitivas, o que pode prejudicar o desenvolvimento da linguagem e de uma linguagem mais sofisticada e a capacidade de pensar de maneira abstrata. A repetição de palavras e frases sem um aprofundamento conceitual contribui para a formação de uma linguagem rasteira e defasada, que não favorece a construção de conceitos mais complexos, como os discutidos por Vygotsky em sua teoria do desenvolvimento.

Em sua obra, Vygotsky (2001) afirma que o significado das palavras é a chave para compreender o processo de generalização e abstração no desenvolvimento do pensamento. A linguagem, ao ser semântica, não é apenas uma forma de expressar o mundo, mas também uma ferramenta para organizar o pensamento e categorizar a experiência. Contudo, os vídeos de Luccas Neto não promovem esse tipo de exploração profunda da linguagem, pois se concentram em

temas e expressões que não são suficientemente complexos para desencadear a generalização de ideias ou para estimular o pensamento abstrato.

Ao se depararem com conteúdo que não exigem uma análise crítica ou um raciocínio mais elaborado, as crianças podem desenvolver uma linguagem que não reflete adequadamente a complexidade do pensamento humano, o que pode prejudicar sua capacidade de entender e relacionar conceitos de maneira mais profunda e abstrata. Deste modo, “novas experiências e novas ideias mudam a maneira de as pessoas usarem a linguagem, de forma que as palavras se tornam o principal agente da abstração e da generalização” (Vigotski; Luria; Leontiev, 2010, p. 52). A linguagem, em vez de servir como um meio de desenvolvimento do pensamento, torna-se um reflexo superficial da realidade, sem promover as conexões cognitivas necessárias para a construção de um pensamento mais estruturado.

Segundo Vygotsky (2000), a linguagem não é um simples instrumento do pensamento, mas sim um fator essencial na construção da consciência e na organização do pensamento crítico. A partir da linguagem, as crianças podem começar a formar conceitos mais amplos e a pensar de maneira mais abstrata, relacionando diferentes informações e experiências. Nos vídeos de Luccas Neto, no entanto, a linguagem não é explorada de maneira a expandir a capacidade crítica das crianças, mas sim simplificada, de modo a manter um nível de compreensão básico que não exige reflexão ou análise profunda.

Quando a criança é exposta a um conteúdo que não favorece a construção de conceitos gerais ou a análise crítica do mundo, sua capacidade de desenvolver uma linguagem mais elaborada e um pensamento reflexivo fica comprometida. O desenvolvimento da linguagem interna, conforme proposto por Vygotsky, requer a exposição a experiências que estimulem a reflexão e o uso da linguagem de forma abstrata e generalizada. “A linguagem origina-se em primeiro lugar como meio de comunicação entre a criança e as pessoas que a rodeiam. Só depois, convertido em linguagem interna, transforma-se em função mental interna que fornece os meios fundamentais ao pensamento da criança” (Vigotski; Luria; Leontiev, 2010, p.114). Os vídeos de Luccas Neto, ao se concentrarem em conteúdos concretos e de fácil compreensão, não favorecem esse tipo de desenvolvimento.

Embora os vídeos de Luccas Neto sejam extremamente populares e atrativos para as crianças, sua natureza superficial e a falta de profundidade cognitiva

apresentam sérios riscos para o desenvolvimento da linguagem infantil. Ao fornecer conteúdo que não promovem a abstração ou a generalização de conceitos, esses vídeos podem limitar a capacidade de pensamento das crianças, tornando sua linguagem defasada e incapaz de acompanhar o desenvolvimento cognitivo esperado para sua faixa etária.

A teoria de Vygotsky, ao enfatizar a relação entre linguagem e pensamento, sugere que a exposição a conteúdos mais complexos e desafiadores é essencial para a formação de uma consciência crítica e para o desenvolvimento de uma linguagem mais sofisticada. Portanto, a crítica ao conteúdo dos vídeos de Luccas Neto é que eles não fornecem as ferramentas necessárias para que as crianças possam desenvolver uma linguagem que expresse e organize o pensamento de maneira mais complexa e reflexiva. Ao invés disso, esses vídeos tendem a simplificar o uso da linguagem, o que pode prejudicar o desenvolvimento de habilidades linguísticas e cognitivas mais avançadas, tão essenciais para o crescimento intelectual e pessoal das crianças.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, buscou-se analisar a influência dos vídeos infantis veiculados no YouTube sobre o desenvolvimento psíquico das crianças, utilizando como base a Teoria Crítica e a Teoria Histórico-Cultural. A investigação mostrou que a popularização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, especialmente o *YouTube*, trouxe mudanças profundas na forma como as crianças interagem com conteúdos midiáticos, impactando diretamente seu desenvolvimento psíquico.

A Teoria Crítica de Adorno e Horkheimer, aplicada no contexto da Indústria Cultural, permitiu-nos compreender como o *YouTube*, ao promover o consumo em massa e a padronização de conteúdos, pode alienar a formação crítica das crianças. Os algoritmos da plataforma, que priorizam vídeos com maior engajamento, favorecem o consumo de vídeos repetitivos e comercialmente orientados, contribuindo para uma semiformação que compromete o desenvolvimento pleno do pensamento crítico e reflexivo.

Já a Teoria Histórico-Cultural de Vygotsky evidenciou o papel central das interações sociais e culturais na formação das funções psíquicas superiores da criança. A pesquisa demonstrou que, embora o YouTube ofereça oportunidades de aprendizado e interação, a ausência de controle sobre os conteúdos consumidos e a constante exposição a estímulos superficiais podem prejudicar o desenvolvimento psíquico, especialmente em um período tão crucial quanto a infância.

Com base na análise de vídeos do canal "Luccas Neto – Luccas Toon", verificou-se que, embora o conteúdo possa ser divertido e aparentemente inofensivo, a constante inserção de marcas e produtos voltados ao consumo infantil, assim como a linguagem simples e exagerada, reforçam comportamentos de consumo e contribuem para a construção de uma identidade voltada para o consumismo. Esse processo pode gerar impactos duradouros no desenvolvimento psíquico das crianças, moldando valores e comportamentos de maneira acrítica.

Por fim, a presente pesquisa reafirma a importância de uma mediação consciente e criteriosa por parte de pais, educadores e da sociedade em geral. O YouTube e outras plataformas digitais desempenham um papel significativo no cotidiano das crianças e, por isso, a supervisão do que é consumido e a busca por

conteúdos mais educativos e menos comerciais são fundamentais para garantir um desenvolvimento psíquico saudável.

A necessidade de regulamentação da publicidade infantil e de políticas educacionais que promovam o uso crítico das tecnologias digitais são caminhos essenciais para que as crianças possam usufruir dos benefícios dessas plataformas sem prejuízos ao seu desenvolvimento psíquico. Assim, espera-se que os resultados deste trabalho possam contribuir para uma reflexão mais aprofundada sobre o papel da mídia digital no processo educativo e no desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T. W. **Sociologia**. COHN, G. (Org.), São Paulo: Ática, 1986.
- ADORNO, T. W. **Educação e Emancipação**. Tradução de Wolfgang Leo Maar. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- ADORNO, T. W. Televisão e formação. *In*: ADORNO, T. W. **Educação e emancipação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995. p. 75-95.
- ADORNO, T. W. **Textos Escolhidos**. São Paulo: Nova Cultural, 1996.
- ADORNO, Theodor W. **Teoria da Semicultura**. *In*: Primeira Versão. Porto Velho, 2005.
- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- ADORNO, T.W.; HORKHEIMER, M. A indústria cultural: O iluminismo como mistificação das massas. *In*: LIMA, C. L. **Teoria da Cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. p. 159-206.
- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- ALEXA. **The top 500 sites on the web**. 2017. Disponível em www.alexa.com/topsites. Acesso em 28/09/2024.
- ALTOÉ, A.; SILVIA, H. da. O desenvolvimento histórico das novas tecnologias e seu emprego na educação. *In*: ALTOÉ, A.; SILVIA, H. **Educação e Novas Tecnologias**. Maringá: EDUEM, 2005.
- BEZERRA, L. R. **História do desenho animado e sua influência na formação infantil**. *In*: Encontro cearense de história da educação
- BEZERRA, L. R. **História do desenho animado e sua influência na formação infantil**. *In*: Encontro cearense de história da educação (ECHE), 11.; Encontro nacional do núcleo de história e memória da educação (ENHIME), 1., 2012, Fortaleza. Anais. p. 1182-1195. Fortaleza: Imprece, 2012.
- CARVALHO Maria Vilani Cosme de; MATOS, Kelma Socorro Lopes de (Orgs.). **Psicologia da educação: teorias do desenvolvimento e da aprendizagem em discussão**. 3. ed. Fortaleza, CE : Editora da UECE, 2021.
- CORRÊA, L. **Geração YouTube: Um mapeamento sobre o consumo e produção de vídeos por crianças 0 a 12anos Brasil 2015/2016**. São Paulo: Espm MediaLab, 2016.

- COSTA, B. C. G. Comunicação mediática no processo de mundialização da cultura. *In: ZUIN (Org.). A educação danificada: contribuições à teoria crítica*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p. 181-194.
- FÉLIX, C. B. Youtubers: entre la estrategia profesional y la calidad de los contenidos. *Revista Zócalo*, 196. 2016.
- HARVEY, D. **O neoliberalismo história e implicações**. São Paulo: Loyola, 2005.
- JAMBEIRO, O. **A TV no Brasil do século XX**. Salvador: EDUFBA, 2001.
- JENKINS, H. GREEN, J; FORD, S. **Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.
- JOHANSEN, S. **I'm fan of my fans! Young children as youtube celebrities**. Extended abstract for 23rd Nordic Conference on Media and Communication Research. 2017.
- KANT, I. **Textos Seletos**. 2. ed. (Trad.) Floriano de Souza Fernandes. Petrópolis: Vozes, 1985.
- LEAKEY, R. E. **A origem da espécie humana**. Tradução de Alexandre Tort; coordenação editorial: Leny Cordeiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- MAAR, W. L. A formação em questão: Lukács, Marcuse e Adorno. A gênese da Indústria Cultural. *In: ZUIN, A. A. S. (Org.). A educação danificada: contribuições à Teoria Crítica da Educação*. 2. ed. São Carlos: Vozes, 1998. p. 45-87.
- MARCUSE, H. **Cultura e Sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, vols. I e II, 1997.
- MARX, K. **O capital: crítica da economia política**. São Paulo: Nova Cultural, 1985.
- MARTINS, L. M., ABRANTES A. A. FACCI, M (Orgs.). **Periodização histórico-cultural do desenvolvimento psíquico: do nascimento à velhice**. Campinas, SP: Autores Associados, 2016.
- MARTINS, L. M. **O desenvolvimento do psiquismo e a educação escolar: contribuições à luz da psicologia histórico-cultural e da pedagogia histórico-crítica**. Campinas, SP: Autores Associados, 2021.
- MARÔPO, L.; SAMPAIO, I. V.; MIRANDA, N. P. de (2018). Meninas no YouTube: participação, celebração e cultura do consumo. **Estudos Em Comunicação**, 1(26), 175–195. Disponível em: <https://doi.org/10.20287/ec.n26.v1.a10>. Acesso em: 01 de set. de 2024.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução: Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MORAN, José Manuel; MASSETTO, Marcos T; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2000.

NOBRE, M. **A teoria crítica**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, C.; MOURA, S. P., SOUSA, E. R. TIC'S na Educação: utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Periódicos PUCMINAS**, 2015, v. 7, n. 1, p. 75-94. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/11019>. Acesso em: 6 de abr. 2020.

PASQUALINI, J. C. **Concepção de ser humano, educação e desenvolvimento**. In: Juliana Campregher Pasqualini; Yaeko Nakadakari Tsuhako. (Org.). Proposta pedagógica para a Educação Infantil do Sistema Municipal de Ensino de Bauru/SP. 1ed. Bauru: Secretaria Municipal de Educação de Bauru, v, p. 41-68. 2016.

PELIÇÃO, C. **RECURSOS DIGITAIS E TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: (CO)RELAÇÕES CONTEMPORÂNEAS**. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA, 2023.

PIPER, J. **32nd semi-annual Taking Stock With Teens research survey– fall 2016**. Minnea polis, Minnesota: Piper Jaffray Companies, 2016.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro, Graphia, 1999.

PROVOKERS. **Os novos influenciadores– quem brilha na tela dos jovens brasileiros**. 2. ed. São Paulo: Provokers, 2016.

ROMPINELLI, R. A Cultura de Massas, Semiformação e Formação Humana. **Anais...** Semana de Educação UEL 2017 “Educação e Dilemas Contemporâneos”, 2017. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/semanadaeducacao/pages/arquivos/Anais/2017/Anais/Artigo/Eixo%2020Educacao%20e%20Diversidade%20e%20Dir%20eitos%20Humanos/A>. Acesso em: 9 de abr. de 2020.

RUBINSTEIN, S.L. **Princípios de psicologia geral**. Lisboa: Estampa, 1973.

SAMMUR, J. T. E. D.; SANTOS, R. B. dos. **Uma breve história do entretenimento infantil na televisão brasileira**. Animus. Revista Interamericana De Comunicação Midiática, 2022.

SANTOS, J. A. **Teoria crítica, educação e infância: (im)possibilidades formativas nas tramas da Indústria Cultural**. [s.l.] Universidade Federal de Goiás, 2016.

SILVA, Rosangela Trabuco Malvestio da. **Impacto de programas televisivos no pensamento infantil**. Dissertação de Mestrado. UEM, 2004.

SILVA, E. B.; BEERBAUM, A. V.; BOFF, E.T. O. **Pensamento e linguagem em Vygotsky: “uma visão decorrente de fatos experimentalmente documentados”**. Salão do conhecimento, 2022.

SQUIRRA, Sebastião Carlos de Moraes. **Aprender telejornalismo: produção e técnica**. 1. Reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 1995.

STATISTA. **YouTube – statistics & facts**. 2018. Disponível em: www.statista.com/topics/2019/youtube/. Acesso em: 28 set. 2018.

TAPSCOTT, D. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração net**. Trad. Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

TIC Kids Online TIC Kids Online Brasil 2015: **pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil**. São Paulo: CGI.br, 2022.

TOMAZ, R. **Youtubers mirins: o uso do YouTube pelas crianças e a produção social da infância**. In: XXVI ENCONTROANUALDACOMPÓS, 2017, São Paulo. Anais. São Paulo: Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação, 2017.

TUMOLO, P. S. (2003). Trabalho, vida social e capital na virada do milênio: apontamentos de interpretação. **Educação & sociedade**, 24(82), 159–178.

VIGOTSKI, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

VIGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VIGOTSKI, A. L. S.; LURIA, A. R. LEONTIEV. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Pena Villalobos. 11. Ed. São Paulo: ícone, 2010.