



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE MÉTODOS E TÉCNICAS

JÚLIA FARAJ BENN

CRIANÇAS YOUTUBERS E SUAS PRODUÇÕES CULTURAIS

BRASÍLIA - DF

2019



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE MÉTODOS E TÉCNICAS

JÚLIA FARAJ BENN

CRIANÇAS YOUTUBERS E SUAS PRODUÇÕES CULTURAIS

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de graduação em Pedagogia da Universidade de Brasília, como exigência parcial para obtenção do grau de licenciada.

Orientadora: Profa. Dra. Monique Aparecida Voltarelli.

BRASÍLIA - DF

2019

JÚLIA FARAJ BENN

CRIANÇAS YOUTUBERS E SUAS PRODUÇÕES CULTURAIS

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de graduação em Pedagogia da Universidade de Brasília, como exigência parcial para obtenção do grau de licenciada.

Aprovado em 19 de setembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Monique Aparecida Voltarelli - Orientadora
Departamento de Métodos e Técnicas/ MTC
Faculdade de Educação/FE/UnB

Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti
Faculdade de Educação/FE/UnB

Profa. Dra. Fernanda Müller
Faculdade de Educação/FE/UnB

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus guias espirituais que me auxiliaram até aqui.

Ao meu pai João, que me acompanhou por toda a trajetória da minha educação básica, proporcionando todo suporte necessário para que eu alcançasse meus objetivos, sendo sempre um grande exemplo de pai e melhor amigo.

À minha madrastra Paula, que nunca descreditou de mim até nos momentos mais difíceis e me encorajou no processo de formação como ser humano desde a minha adolescência.

À minha mãe Adriana, por ser a minha base durante toda a graduação e constantemente ser uma grande amiga e conselheira.

Aos meus irmãos, Talita, Roberta, Guilherme, Priscila, João Vitor, Bianca e João, por estarem comigo, cada um à sua maneira, mas frequentemente compartilhando experiências e ensinamentos.

À minha avó Solange, pelo incentivo e apoio na minha trajetória acadêmica.

À minha namorada Soniara, por toda a paciência, companheirismo e compreensão para lidar com todos os meus momentos difíceis e estar comigo em toda essa trajetória.

À minha orientadora, professora Monique Aparecida Voltarelli, pelos conselhos, orientações, conversas, conhecimentos, experiências e auxílios que possibilitaram a construção deste trabalho e principalmente por ter compartilhado sua experiência acerca da Sociologia da Infância. Agradeço por ter me acolhido e acreditado em mim durante todo o processo de construção desse trabalho e por todas as oportunidades na nossa relação enquanto docente-discente.

Às professoras Andrea Versuti e Fernanda Müller, por aceitarem participar da minha banca e pela leitura cuidadosa deste trabalho.

Aos meus amigos que presenciaram essa trajetória e compartilharam comigo diversas experiências, dentro e fora da Universidade. Agradecimento especial a Mariana, Marina, Karina V., Karina I, Janaína, Frederico, Elber e Thaiana.

À minha amiga Mariana, por realizar uma pesquisa junto comigo, compartilhar as dificuldades e me acompanhar desde o primeiro semestre.

Aos estágios remunerados e obrigatórios que proporcionaram a oportunidade de formação e aquisição de conhecimentos.

Ao Programa de Assistência Estudantil por viabilizar a minha permanência na Universidade de Brasília.

Às crianças e escolas que fizeram parte do meu caminho ao longo desses anos.

Aos professores da Faculdade de Educação que compartilharam os seus conhecimentos nas diversas disciplinas. Em especial, a professora Rita Silvana, que me acompanhou em grande parte da minha graduação.

Ao Laboratório de Libras e ao professor Davi Júnior, que abriu as portas para o meu interesse na Língua Brasileira de Sinais.

Ao projeto Leia e a todas as crianças do Pedregal que fizeram parte dos meus sábados pela manhã.

À Universidade de Brasília por seus projetos de pesquisa e extensão.

E a todos aqueles que contribuíram para a realização deste trabalho, direta ou indiretamente.

Muito obrigada a todos!

RESUMO

BENN, J.F. *Youtubers mirins e suas produções culturais*. 2019. 94 p. Trabalho de Conclusão de Curso. Departamento de Métodos e Técnicas. Faculdade de Educação, Universidade de Brasília. Brasília, Distrito Federal, 2019.

Este trabalho busca analisar as relações na infância a partir de três crianças *YouTubers*, que atualmente alcançam o maior número de inscritos em seus canais entre as crianças do Brasil. O objeto de estudo são as produções culturais dessas crianças, analisando seu protagonismo, suas criações, suas brincadeiras, suas linguagens e suas formas de expressão. Afinal, o que as crianças produzem para os seus canais no *YouTube*? São crianças inseridas em uma cultura lúdica digital com as suas milhões de visualizações em seus vídeos compartilhados publicamente em uma plataforma digital. Para que a construção desse trabalho fosse possível, ele possui como aporte teórico contribuições da Sociologia da Infância e de autores que pesquisam crianças e suas relações com as tecnologias. De cunho exploratório, quinze vídeos constituem o corpo de análise e as discussões, pertencentes aos canais: “Bela Bagunça”, “Juliana Baltar” e “Planeta das Gêmeas”. Percebe-se que as crianças exploram a linguagem digital, integrando as suas brincadeiras e produções na cibercultura, o que viabilizam seus protagonismos com alcances que vão além do âmbito particular de cada criança, já que elas se tornam uma figura pública nesses casos.

PALAVRAS-CHAVE: Crianças *YouTubers*. *YouTube*. Sociologia da Infância. Produções culturais.

ABSTRACT

This study aims to analyze the relationships in childhood from three YouTuber's kids, who currently reach the highest number of subscribers in their channels among Brazilian children. The study object is the cultural productions, analyzing their protagonism, creations, games, languages and forms of expression. After all, what do kids produce for their YouTube channels? They are inserted in a playful digital culture with millions of views in your publicly shared videos on the YouTube site. For the construction of this work to be possible, it has a theoretical contribution of the Childhood Studies and authors who research about children and their relationships with technologies. Of exploratory nature, fifteen videos constitute the corpus of analysis and discussions, belonging to the channels: "Bela Bagunça" [Bela's mess], "Juliana Baltar" [Juliana Baltar] and "Planeta das Gêmeas" [Twins Planet]. It is noticed that they explore the digital language, integrating their games and productions in cyberculture, which make their protagonism viable to reach beyond the particular scope of each child as they become a public figure in such cases.

KEYWORDS: Youtuber's children. YouTube. Childhood Studies. Cultural productions.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Planeta das Gêmeas	48
Figura 2 - Bela Bagunça.....	49
Figura 3 - Juliana Baltar	50
Figura 4 - <i>Making of</i> do clipe “Aluna Exemplar”	52
Figura 5 - Crianças no clipe “A aluna exemplar”	53
Figura 6 - Juliana Baltar e seus erros de gravação	55
Figura 7 - Magu joga água na sereia	56
Figura 8 – <i>Selfie</i> da Melissa e Nicole no canal Planeta das Gêmeas.....	57
Figura 9 - Bela e Magu brincando na praia	58
Figura 10 - Juliana Baltar e seu livro	59
Figura 11 - Produto personalizado Planeta das Gêmeas	60
Figura 12 - Juliana Baltar alimentando sua <i>Baby Alive</i>	64
Figura 13 - Magu sendo babá por um dia de Bela.....	65
Figura 14 - Menina comportada escolhe o que vestir	66
Figura 15 - Funkeira se maquiando.....	67
Figura 16 - Gêmeas no SPA.....	68
Figura 17 - Juliana Baltar em uma de suas produções	69
Figura 18 - Aluna popular na sala de aula.....	70
Figura 19 - Meninos no clipe “Dono do meu coração”	71
Figura 20 - Bela e sua família na produção do vídeo	73
Figura 21 - Família da Juliana Baltar nas brincadeiras	74
Figura 22 - Rotina das sereias - Planeta das Gêmeas	76
Figura 23 - Bela e Magu em sua história da sereia	77
Figura 24 - Juliana Baltar e sua <i>Baby Alive</i>	78
Figura 25 - Baby Alive fica em pé sozinha no berço	80
Figura 26 - Uma nova Cindebela	81
Figura 27 - Bela e seu <i>slime</i>	83

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Ranking de popularidade dos canais das crianças <i>Youtubers</i>	19
Quadro 2 - Pesquisa sobre a popularidade dos canais das crianças no <i>YouTube</i>	20
Quadro 3 – Ranking de acesso dos canais das crianças no <i>YouTube</i>	20

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
DF	Distrito Federal
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
PAS	Programa de Avaliação Seriada
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UNB	Universidade de Brasília

SUMÁRIO

MEMORIAL	12
INTRODUÇÃO	17
CAPÍTULO 1 - INFÂNCIA, CRIANÇAS E AS CONTRIBUIÇÕES DA SOCIOLOGIA DA INFÂNCIA.....	22
CAPÍTULO 2 - INFÂNCIA E LINGUAGEM DIGITAL	30
2.1 Geração Digital	30
2.2 As linguagens digitais e as crianças	35
2.3 A produção cultural das crianças no ciberespaço.....	37
CAPÍTULO 3 - AS CRIANÇAS NO YOUTUBE: A PRODUÇÃO CULTURAL INFANTIL	46
3.1 Plataforma de produção de vídeos - <i>YouTube</i>	46
3.2 Caracterizações dos canais e os vídeos mais assistidos.....	47
3.2.1 Planeta das Gêmeas	48
3.2.2 Bela Bagunça.....	49
3.2.3 Juliana Baltar.....	50
3.4 Discussão.....	50
3.4.1 Consumo, publicidade e protagonismo	51
3.4.2 Gênero	63
3.4.3 Brincadeiras.....	72
CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
PERSPECTIVAS PARA O FUTURO.....	89
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90

MEMORIAL

Minha trajetória de vida começa em Brasília, no dia 04 de abril de 1997. Repensar sobre os momentos da minha própria história não é uma tarefa fácil, mas é uma grande recordação de várias lembranças que no cotidiano ficam adormecidas. Durante a minha vida estudantil até o meu ensino médio quem frequentemente esteve presente foi o meu pai, que por anos dedicou investimentos em minha educação e me dizia todos os dias: “com a educação você pode ir longe”.

Confesso que não me recordo muito da minha trajetória na Educação Infantil. Atualmente vejo fotos da minha infância na escola e imagino como deve ter sido, mas lembrar das professoras e do meu processo de alfabetização com propriedade é um exercício que já não consigo. Com base em relatos familiares, comecei a frequentar o Jardim de Infância com 2 anos de idade e lá fiquei até os 4 anos. Na minha alfabetização fui para uma escola religiosa particular perto da casa onde morava e lá fiquei até o meu 3º ano do Ensino Fundamental.

No Ensino Fundamental, do 4º ano até o 9º ano, continuei na mesma escola e gostava muito de lá; fiz amigos e algumas destas pessoas estão presentes em minha vida até hoje. Mesmo sendo de uma família não católica, estudei quase toda a minha trajetória em instituições católicas particulares do Distrito Federal. Gostava muito dos meus professores e eles possuíam uma relação amigável com os alunos, o que me fez começar a ter interesse em entender melhor sobre como e o que é ser professor(a).

O meu 1º ano do Ensino Médio foi a experiência mais negativa no decorrer dos meus estudos até agora. Fui para uma escola nova e não conseguia me adaptar ao ritmo e organização da instituição em questão. O foco era totalmente passar na Universidade de Brasília (UnB) e três vezes por semana o ensino funcionava em período integral (manhã e tarde). Fiquei de recuperação em diversas disciplinas e, por isso, acabou sendo a época que mais me desinteressei dos estudos.

Meu pai continuou a me apoiar até o final do ano letivo e após as recuperações finais consegui a aprovação de série. A maioria dos alunos que estudavam lá frequentava aquela mesma instituição há anos e não sentiam dificuldades, o que deixava ainda maior a sensação de não pertencimento. Ao fim do ano letivo, fiz a primeira etapa do Programa de Avaliação Seriada (PAS) e logo em seguida mudei de escola novamente, estudando agora próximo a minha residência.

Os anos seguintes do Ensino Médio, 2º e 3º anos, me identifiquei mais com a escola, gostava dos professores e das pessoas que lá conheci. A professora que me marcou na época foi a de redação e, assim, começou meu interesse em fazer Letras-Português noturno na UnB, para o qual fui aprovada no 1º semestre de 2015. Neste período houve dois acontecimentos que influenciaram totalmente a minha vida escolar: a mudança do meu pai de Estado e o nascimento do meu irmão. Conviver com uma criança em casa todos os dias, despertou em mim um grande amor e a vontade de estar perto de outras crianças, mudando a minha decisão futura em relação a meu curso de graduação.

Fazer um semestre de Letras na UnB (1º/2015) foi uma experiência incrível, primeiro por estar em outro espaço institucional que outrora parecia tão distante, segundo, por mais incrível que fosse frequentar a UnB, eu não me identifiquei com o curso. Decidi, portanto, que iria tentar o vestibular novamente e escolhi o curso de Pedagogia, sendo aprovada no 2º semestre de 2015.

Escolher o curso noturno condiz com a minha realidade, pois longe do meu maior suporte de toda uma trajetória escolar até os 17 anos, agora precisava desbravar o mundo com uma independência para a qual ainda não me via preparada. Assim, desde o 1º semestre de graduação tenho trabalhado e estudado. Meu primeiro estágio remunerado, ainda sem ter muita noção sobre a profissão que estava me inserindo, uma vez que comecei a trabalhar antes mesmo de começarem as aulas na UnB, foi em uma instituição de educação infantil, na qual eu auxiliava as professoras nos cuidados de crianças de 4 meses até 5 anos. Foi uma experiência diferente e que guardo lembranças, porém ao mesmo tempo, foi assustadora por não saber absolutamente nada sobre educação das crianças nessa faixa etária.

As aulas começaram e eu me identificava cada vez mais com as disciplinas que eu estava cursando no meu 1º semestre. Estar na Universidade era uma experiência maravilhosa e a empolgação estava sempre presente. Depois de 4 meses, consegui outro estágio, em uma escola maior e mais perto da Universidade, agarrei essa oportunidade e comecei a trabalhar também com crianças de 4 meses até 5 anos na Educação Infantil.

Conciliar estudos e trabalho não é uma tarefa fácil, demandando resistência e dedicações diárias. Fiquei nessa instituição um tempo, mas o cansaço estava cada vez maior e os estudos estavam ficando em segundo plano, logo, decidi procurar um estágio fora de instituições escolares, até que eu avançasse no curso e conseguisse entender melhor sobre a prática pedagógica que eu estava vivenciando nesses espaços de Educação Infantil.

Fiquei por dois anos como estagiária de um órgão público de Brasília, a qual foi uma experiência que me fez crescer muito como pessoa e compreender como o pedagogo atua em outros espaços de educação. Nesse período, senti falta no currículo de pedagogia da Universidade de Brasília disciplinas referentes a área de pedagogia empresarial e sobre a atuação do pedagogo em outros espaços, porém, cada dia era uma descoberta nova na vivência e práticas nesse ambiente, mesmo sem o aporte teórico necessário.

Durante a minha graduação, recebi a notícia de que o meu irmão mais novo foi diagnosticado com autismo, sendo um choque para meus familiares. Por estar na área da educação, me interessei ainda mais pelo curso de Pedagogia para entender este novo cenário que se apresentava. Entretanto nem tudo se remete apenas as paixões, confesso que quis desistir da UnB por diversas vezes. O ambiente acadêmico te abre portas para o caminho do conhecimento, porém apesar de ser um espaço que aos poucos vem se mostrando menos “elitizado”, ainda apresenta inúmeros desafios para o aluno trabalhador.

A esta realidade pontuo tais desafios, como: transporte público, a insegurança no *campus*, a iluminação precária, as dificuldades de se conseguir bolsas de estudo, a inflexibilidade na oferta de uma grade aberta, poucos eventos acadêmicos no período noturno, poucas ofertas de projetos no noturno e até mesmo as disciplinas obrigatórias dependendo da época se tornam um desafio para conseguir cursá-las. Todos esses e outros fatores fazem parte da atual discussão sobre saúde mental na Universidade, sobre sentimentos dos alunos em relação à vivência nesta instituição de ensino superior, além de outros estudos sobre o alto índice de evasão no ambiente acadêmico.

Dentro da pedagogia transitei por diversas áreas. No projeto 3.1 vivenciei a formação de professores, no 3.2 o ensino de ciências e tecnologia, no 3.3 a educação ambiental que me levou a fazer a minha primeira fase do estágio obrigatório em uma escola pública voltada para o ensino de Educação Ambiental. Todos esses momentos auxiliaram na minha formação acadêmica na área da educação, porém ainda não tinha realmente encontrado em qual área eu queria me aprofundar e escrever o meu trabalho de conclusão de curso (TCC).

No 7º semestre me matriculei nas disciplinas: Formas de Expressão de Crianças de 0 a 6 anos e Educação Infantil, as quais me trouxeram experiências inesperadas (quase ao final do curso) sobre outros olhares e formas de ver e compreender a infância e as crianças. Repensei sobre a minha trajetória em ambientes escolares, estágios remunerados e obrigatórios, voltando a atuar novamente com crianças; atualmente trabalho com uma turma de 2º ano do

Ensino Fundamental em uma escola particular, a qual despertou o interesse pelo tema deste TCC.

Quando comparo as minhas experiências do início do curso com este momento vejo que já não sou a mesma de antes, já não possuo as mesmas concepções sobre política e educação. Poder estar em sala de aula novamente, quase que ao fim do curso, fez com que eu percebesse como os conhecimentos aprendidos no decorrer da minha formação mudaram o meu olhar e a minha postura na minha prática. Hoje procuro construir junto com as crianças e tento afastar-me da visão adultocêntrica, na qual destaco a importância de ter conhecido os aportes da Sociologia da Infância, o que tem mudado totalmente a minha visão sobre as crianças e as infâncias.

A trajetória imersa na pedagogia foi composta de altos e baixos, deparei-me com disciplinas que ampliaram o meu conhecimento e outras disciplinas que não tiveram tanta relevância, porém a Universidade me abriu a mente e proporcionou um posicionamento crítico, tendo outra visão de mundo, não apenas na área da educação. Sou grata aos momentos de formação e compartilhamento na Faculdade de Educação e às pessoas que conheci nesse caminho que sempre estarão em minhas lembranças.

Vivenciar a Universidade, sendo a segunda pessoa da família a cursar em uma Universidade Pública Federal, é uma grande conquista para mim. Hoje acredito estar no caminho certo, encerrando o fim de uma etapa que vem abrindo diversas portas. Pretendo não finalizar a minha trajetória educacional por aqui, quero ir adiante nos estudos, principalmente na área da educação infantil, infâncias, crianças e suas culturas, que é algo que me interessa muito. Pretendo ainda realizar pesquisas com as crianças e conhecer cada vez mais suas ressignificações e potencialidades como sujeito de direitos.

Perpassar por instituições públicas e particulares da educação básica foi primordial para a minha formação. Com a prática pude estar dentro do cotidiano das escolas, lidando com seus desafios e avanços. A Universidade me auxiliou no aporte teórico para não tornar a vivência apenas reprodutiva e passiva. No projeto 4, que representa o estágio obrigatório, pude conviver com discentes de 7 a 13 anos de uma região administrativa periférica do Distrito Federal, foi um grande desafio, porém eles me ensinaram diferentes visões do cotidiano e me incentivaram a lutar por uma educação pública de qualidade.

A reflexão neste memorial representa pensar tudo o que já fui um dia, o que sou agora e o que eu ainda posso ser. Acredito que o mais importante é reconhecer que a cada dia as

mudanças são possíveis e que quanto mais nos aprofundamos no conhecimento, mais temos assuntos para aprender. Na trajetória de cada estudante existem aspectos que marcam mais e outros menos, porém o primordial é a construção de um caminho aberto a novas possibilidades e pensamentos, através de práticas pedagógicas críticas, de qualidade e que busquem na formação um espaço de compartilhamento, diálogos e um constante crescimento e transformação.

INTRODUÇÃO

As contribuições do campo da Sociologia da Infância têm permitido outro olhar sobre as crianças, suas culturas, suas formas de expressão e suas diferentes linguagens, valorizando a voz desses sujeitos, sua autoria, participação e as tornando mais visíveis (QVORTRUP, 2013). Além disso, esse campo tem compreendido as crianças e não apenas absorve a cultura adulta; por meio da reprodução interpretativa (CORSARO, 2002) produzem e compartilham suas próprias culturas, as infantis e de pares.

A partir disso, o presente trabalho busca compreender a produção das crianças no meio digital, enquanto protagonistas no meio digital e a relevância dessas produções culturais, por meio de levantamento bibliográfico e pesquisa desenvolvida em uma plataforma de compartilhamento de vídeos (*YouTube*).

Sabe-se que as culturas variam em cada grupo de crianças, a depender de classe e gênero (SARMENTO, 2005). Por isso, não é possível generalizar essas culturas, mas é possível compreender a produção digital como uma das linguagens das crianças e como constituinte das culturas infantis. Para tal, será usado autores que são referência neste campo, como Sarmiento (2005); Qvortrup (2013), Corsaro (2002), NASCIMENTO; JAMES e PROUT; FANTIN; MALAGUZZI; Gobbi (2010), entre outros.

O objetivo geral da pesquisa é analisar e discutir a produção cultural das crianças através de canais do *YouTube* selecionados, dos quais elas são as protagonistas, para que se possa compreender a linguagem digital enquanto constituinte das culturas infantis. Para aprofundar a temática, pontuam-se três objetivos específicos: a) identificar as contribuições do campo da Sociologia da Infância para a pesquisa; b) discutir a linguagem digital como constituintes das culturas infantis; c) investigar como ocorrem as produções culturais das crianças a partir de canais do *YouTube*.

No contato diário com crianças do 2º ano do Ensino Fundamental durante um estágio remunerado em uma escola particular do DF, pude observar e vivenciar os mais variados interesses e falas sobre o meio digital, não somente nessa turma, mas em diversos outros momentos nesta instituição. Essa convivência em sala de aula e a partir de duas disciplinas cursadas na graduação - Educação Infantil e Formas de Expressão de crianças de 0 a 6 anos¹ -

¹ Disciplinas cursadas na Faculdade de Educação da Universidade de Brasília no 2º semestre de 2018 e fazem parte do currículo do curso de Pedagogia como disciplinas optativas.

me despertaram o interesse nessa temática e em conhecer o campo de estudos da Sociologia da Infância.

A Sociologia da Infância permite valorizar e reconhecer as crianças enquanto agentes sociais do meio em que vivem e com isso, escutar suas vozes e trazer visibilidade científica. Sendo assim, a relevância científica e social acerca do assunto se deve ao fato de não se tratar de um estudo sobre as crianças as conceituando como um vir-a-ser, já que considera suas próprias culturas de pares e relações com o mundo adulto, ou seja, elas na sua inteireza enquanto crianças. Esta perspectiva inicia-se no final da década de 1980 e estudos com essa temática têm se intensificado nos últimos anos. Deste modo, é importante continuar realizando pesquisas com as crianças para ampliar a visibilidades delas no meio científico e social, compreendendo que estes estudos possibilitam

[...] o encontro com as crianças situadas contextualmente, escutá-las, traduzi-las e afirmá-las como um ato de liberdade. Construir, a partir das crianças, outras imagens de infância que conduzam a perspectivas mais locais a partir da descrição, da escuta da voz e da participação das mesmas. É a definição de um pensamento novo sobre os seres humanos de pouca idade. (BARBOSA *et al.*, 2016, p.113).

A linguagem digital proporciona visibilidade e protagonismo das crianças na produção das culturas infantis em diferentes plataformas, apesar de ser necessário cautela devido aos crimes cibernéticos e a exposição deles. Mesmo assim, as mídias digitais podem ser utilizadas como uma das linguagens das crianças, uma vez que o aumento do consumo tecnológico em nossa cultura e sociedade está cada vez mais presente iniciado desde a primeira infância.

A metodologia indica a escolha teórica para abordar o objeto de estudo de uma pesquisa (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Este trabalho trata de uma abordagem qualitativa, a partir de uma pesquisa exploratória para contemplar os objetivos pretendidos por esta investigação. Desta forma, tem como finalidade “proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato” (GIL, 2008, p. 27). Sobre a pesquisa qualitativa ressalta-se que ela

[...] não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 31)

A pesquisa exploratória é comumente definida como a primeira etapa de uma investigação mais ampla, ou seja, os seus resultados podem ser passíveis de uma investigação mais sistematizada e aprofundada posteriormente (GIL, 2008).

Com base no recorte de popularidade e a faixa etária aproximada das crianças na plataforma de produção de vídeos *YouTube*, foram selecionados três canais de crianças *Youtubers*, sendo eles: Planeta das Gêmeas, Bela Bagunça e Juliana Baltar. O recorte de gênero feminino não foi escolhido de forma intencional, entretanto, os três canais com maior popularidade são protagonizados por meninas, gerando um novo recorte neste estudo.

Para descobrir os canais mais populares de crianças *Youtubers* foi realizada uma pesquisa em três sítios de internet diferentes, os quais apresentaram resultados semelhantes, diferenciando-se em algumas posições finais desse ranking, porém tendo unanimidade nos três primeiros canais colocados. A seguir, os quadros 1, 2 e 3 apresentam as informações dos sítios da internet e seus respectivos rankings.

Quadro 1 - Ranking de popularidade dos canais das crianças *Youtubers*.

Nome dos canais	Ranking de Popularidade
Planeta das Gêmeas	1°
Bela Bagunça	2°
Juliana Baltar	3°
Fran Nina e Bel para meninas	4°
Isaac do VINE	5°
Julia Silva	6°
Crescendo com Luluca	7°
Canal da Lelê	8°

Fonte: O Globo (2019).

Quadro 2 - Pesquisa sobre a popularidade dos canais das crianças no *YouTube*.

Nome dos canais	Ranking de Popularidade
Planeta das Gêmeas	1°
Bela Bagunça	2°
Juliana Baltar	3°
Fran Nina e Bel para meninas	4°
Isaac do VINE	5°
Julia Silva	6°
Crescendo com Luluca	7°

Fonte: O Fuxico (2018).

Quadro 3 – Ranking de acesso dos canais das crianças no *YouTube*.

Nome dos canais	Ranking de Popularidade
Planeta das Gêmeas	1°
Bela Bagunça	2°
Juliana Baltar	3°
Fran Nina e Bel para meninas	4°
Isaac do VINE	5°
Clubinho da Laura	6°
Maísa Silva	7°
Maria Clara & JP	8°
Julia Silva	9°
Crescendo com Luluca	10°

Fonte: Estudo Kids (Terra).

Dentre os canais escolhidos para compor esta pesquisa, serão analisados cinco vídeos de cada *youtuber* selecionada com maior número de visualizações, ou seja, totalizando quinze vídeos que constituem o *corpus* de análise deste trabalho.

Tendo em vista os aspectos apresentados e para atingir os objetivos específicos deste trabalho, o mesmo foi dividido em três capítulos especificados a seguir: o capítulo 1, “Infância, crianças e as contribuições da sociologia da infância”, busca discutir e apresentar alguns conceitos teóricos próprios do campo em questão, os quais auxiliam na compreensão das crianças enquanto sujeitos produtores de cultura e atores sociais; o capítulo 2, “Infância e Linguagem Digital”, está voltado para a discussão sobre elementos que permeiam a linguagem digital e a sua relação com a infância, subdividido ainda em três partes (geração digital; as linguagens digitais e as crianças; as produções culturais das crianças no ciberespaço), focando-se nas concepções de culturas infantis e seus elementos constituintes, na geração digital, na cibercultura e no ciberespaço; por fim, o capítulo 3 possui a intencionalidade da exposição e análises dos dados da pesquisa sobre as crianças youtubers, sendo dividido nas seguintes categorias de análise: consumo, publicidade e protagonismo; gênero e brincadeiras. Na sequência, finaliza-se com as considerações finais e perspectivas para o futuro.

CAPÍTULO 1 - INFÂNCIA, CRIANÇAS E AS CONTRIBUIÇÕES DA SOCIOLOGIA DA INFÂNCIA

As concepções sobre crianças e infância se constituem em um campo vasto e complexo que perpassa por diferentes áreas, tendo como objeto de estudo essa categoria social do tipo geracional (SARMENTO, 2005), que é a infância. Historiadores, geógrafos, psicólogos, assistentes sociais, professores, antropólogos e sociólogos ocupam-se da busca em compreender as crianças em suas diferentes complexidades, porém os Estudos Sociais da Infância ainda são um campo recente.

A Sociologia da Infância compõe este campo mais amplo de estudos, conhecido como Estudos Sociais da Infância, e está possibilitando conhecer e compreender as crianças a partir de sua agência, suas culturas, suas ressignificações e, principalmente, através de suas próprias vozes que por muito tempo não possuíam nenhuma legitimidade científica. Muito se falava sobre as crianças a partir de uma visão adultocêntrica, mas quase nada se falava sobre elas, sobre suas culturas e suas percepções de fato. Com isso, percebe-se que o objetivo principal dos Estudos Sociais da Infância é tornar as crianças e as infâncias (mais) visíveis (QVORTRUP, 2013).

O que se entende por infância é transformado em vários momentos, pois é um conceito instável, ambíguo, ambivalente e difícil de normatizar (BARBOSA *et al*, 2016). Muito disso deve-se ao fato de que a infância é historicamente construída (SARMENTO, 2005). Assim, percebemos que em diversos momentos da história a infância modificou-se em suas culturas, em seus aspectos simbólicos e, conseqüentemente, em suas relações geracionais e intergeracionais de cada período. Observa-se que as crianças existiram desde sempre, porém a infância como categoria social própria passou a existir nos séculos XVII e XVIII (SARMENTO *et al*, 1997; ARIÉS, 1978). Para aprofundar nas transições do que é a infância é necessário considerar que

Fazem parte do processo as variações demográficas, as relações econômicas e os seus impactos diferenciados nos diferentes grupos etários e as políticas públicas, tanto quanto os dispositivos simbólicos, as práticas sociais e os estilos de vida de crianças e de adultos. A geração da infância está, por consequência, num processo contínuo de mudança, não apenas pela entrada e saída dos seus actores concretos, mas por efeito conjugado das acções internas e externas dos factores que a constroem e das dimensões de que se compõe (SARMENTO, 2005, p.366).

Para a Sociologia da Infância, a compreensão da infância como uma construção social é necessária, superando a compreensão de infância universal e apontando a importância de conhecer as relações sociais que as crianças estabelecem. Com isso considera-se que

[...] a infância é uma construção social, elaborada para e pelas crianças, em um conjunto ativamente negociado de relações sociais. Embora a infância seja um fato biológico, a maneira como ela é entendida e determinada é socialmente. (DAHLBERG *et al*, 2003, p. 71)

Para refletir sobre o que é a infância faz-se necessário compreender o conceito de geração. Em termos sociológicos, a infância é definida como uma categoria permanente, isto é, como um segmento estrutural (QVORTRUP, 2013), ou seja, a infância independe de quantas crianças entram ou saem dela; ela continuará existindo enquanto uma categoria social do tipo geracional. Este aspecto está relacionado diretamente ao entendimento do conceito de geração, com isso, concorda-se com os apontamentos de Sarmiento (2005, p. 363) de que o

[...] resgate do conceito de “geração” impõe a consideração da complexidade dos factores de estratificação social e a convergência sincrónica de todos eles; a geração não dilui os efeitos de classe, de género ou de raça na caracterização das posições sociais, mas conjuga-se com eles, numa relação que não é meramente aditiva nem complementar, antes se exerce na sua especificidade, activando ou desactivando parcialmente esses efeitos.

Ao falar de geração é necessário também considerar as categoriais sociais como classe social e gênero que permeiam as gerações das crianças, adultos e idosos. A infância de uma criança branca, do sexo masculino e de classe média alta não é a mesma infância de uma criança negra, do sexo feminino e de classe baixa, que conseqüentemente não é igual a infância de uma criança indígena.

Assim, é evidente a necessidade de considerar essas categorias sociais para se pensar nas crianças pelo viés geracional e com isso, refletir sobre as categorias que constituem as gerações ao lado da cultura e do contexto geográfico em que as crianças estão inseridas, para que não se faça uma análise universal de crianças e infância, concordando com a ideia de que

[...] a infância, como construção social, é sempre contextualizada em relação ao tempo, ao local e à cultura, variando segundo a classe, o gênero e outras condições socioeconômicas. Por isso, não há uma infância natural nem universal, e nem uma criança natural ou universal, mas muitas infâncias e crianças. (DAHLBERG *et. al*, 2003, p. 71)

Algumas das nove teses de Jens Qvortrup (2011) sobre a infância como um fenômeno social auxiliam na compreensão dessa geração. Quando o autor afirma na segunda tese que “a infância não é uma fase de transição, mas uma categoria social permanente, do ponto de vista sociológico” (QVORTRUP, 1993), indica que a infância, apesar de se modificar, é permanente na estrutura social e o que é relevante do ponto de vista sociológico é como quantitativamente e qualitativamente acontece essa mudança. Os sujeitos que integram a infância são as crianças, em diferentes idades, já que em cada país essa divisão etária não é a mesma. No caso do Brasil, é considerado criança os indivíduos que possuem até doze anos de idade incompletos, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

Quando se fala em criança no singular, tende-se a generalizar o que é uma criança baseado no sentido psicológico e biológico da criança individual; já o conceito de crianças no plural é voltado para a pluralidade de um grupo ou coletividade (QVORTRUP, 2013). Neste sentido, a perspectiva abordada é a de crianças, almejando conhecer e estudar as crianças enquanto diversas, plurais e que junto a seus pares produzem culturas e ressignificam a todo instante o espaço em que estão e são pertencentes.

Comumente, a visão que se tem das crianças é como seres incompletos, que estão em uma etapa de vir-a-ser e, com isso, a educação das crianças pequenas costuma ser dividida a partir das etapas de desenvolvimento, por meio de um olhar psicológico e universal sobre o desenvolvimento da criança. Referir-se à inteireza da criança é defender que ela não é um ser incompleto, é não considerar a infância apenas como uma fase de transição, como já citado anteriormente na segunda tese de Jens Qvortrup (1993). Deste modo, busca-se enxergar as crianças com o reconhecimento crítico da alteridade da infância (SARMENTO, 2005), através de uma experiência horizontal entre as gerações (infância - adultez - velhice).

A alteridade da infância, abordada por Sarmiento (2005), busca o reconhecimento das crianças como categoria geracional própria, ou seja, como múltiplos-outro e não considerando-as como “adultos em miniatura”. Quando se acredita nessa alteridade, busca-se uma relação horizontal, construindo visibilidade e legitimidade junto às crianças, que até hoje ainda são silenciadas em diferentes contextos.

O conceito de ator e agência social é imprescindível para a compreensão da criança como ser capaz de produzir cultura e, ao mesmo tempo, ser construtora de uma cultura já existente, na qual ela já nasce inserida. Abordar esses conceitos é se distanciar de uma concepção de que as crianças apenas internalizam o que já está pronto na sociedade em que

elas integram, pois desta maneira, enxerga-se a criança de uma forma passiva em que ela somente recebe as informações que estão a sua volta e não as ressignifica. Com base nos estudos de Corsaro (2002, p.113), compreende-se a reprodução interpretativa como um processo

[...] reprodutivo na medida em que as crianças não se limitam individualmente a interiorizar a cultura adulta que lhe é externa. Pelo contrário, as crianças tornam-se parte de uma cultura adulta e contribuem para a sua reprodução através das negociações com os adultos e da produção criativa de séries de culturas de pares com outras crianças.

No decorrer dos anos, a socialização das crianças adquiriu contornos de inserção passiva e progressiva ao mundo adulto (NASCIMENTO, 2012) e, por isso, reconhecer a reprodução interpretativa das crianças é notá-las como sujeitos que ressignificam, modificam e produzem cultura a todo instante. Desta forma, elas são seres ativos em todo o seu processo de relação com o outro, negociando com os adultos e com os seus pares. É notável como as crianças questionam e dialogam com as regras impostas pelos adultos, não apenas aceitando-as e sim modificando essas relações.

As múltiplas maneiras com que as crianças utilizam para participar do mundo social demonstra que as mesmas são seres que além de compartilharem e produzirem suas culturas, são os atores principais da sua socialização (DELGADO; MULLER, 2005), isso mostra a necessidade de reconstruir a percepção da socialização passiva e assim, a reprodução interpretativa assume um espaço relevante nesse processo.

Os estudos da Sociologia da Infância contribuem para reconhecer a socialização mais voltada para um processo reprodutivo do que linear (CORSARO, 1993). Por isso, esse viés consolida e reconhece a cultura de pares compartilhadas e construídas pelas crianças. Durante muito tempo, a socialização foi vista como um processo em que as crianças apenas recebiam as informações da cultura adulta, já a reprodução interpretativa possibilitou um outro olhar para a maneira de socialização das crianças e, assim, passa a valorizar e reconhecer as culturas de pares produzidas pelas próprias crianças e a consequente contribuição para a reprodução da cultura adulta.

Ressalta-se que não é desconsiderado que as crianças já comecem a vida como sujeitos inseridos em uma sociedade já existente, contudo, através do desenvolvimento da comunicação e da linguagem em interação com os outros, constroem os seus mundos sociais (CORSARO, 1993). Reconhecer e valorizar esses mundos é estar em contato com as culturas

produzidas pelas crianças e compreender o seu papel de agente social em um espaço que elas também modificam, não sendo esse um papel exclusivo dos adultos.

A visão adultocêntrica da sociedade tende a desvalorizar e marginalizar a produção das crianças e as suas relações entre seus pares. Dialogando com as ideias de Corsaro (2011, p. 129), a reprodução interpretativa considera

[...] as atividades de crianças com seus pares e sua produção coletiva de uma série de culturas de pares são tão importantes quanto sua interação com adultos. Além disso, alguns elementos da cultura de pares afetam também as rotinas adulto-criança na família e em outras configurações culturais.

Ainda nesta perspectiva, afirma-se que as crianças são co-construtoras da infância e da sociedade, apoiando-se na quinta tese de Jens Qvortrup (2011). Em sua maioria, a tendência dos adultos é acreditar que somente eles são os detentores do saber e que a produção e manutenção da cultura é advinda apenas dessa categoria geracional, desconsiderando assim a produção de saberes e de cultura que ocorre entre as crianças com base em sua visão de mundo. Assim, entende-se que

A criança pequena emerge como co-construtor, desde o início da vida, do conhecimento, da cultura, da sua própria identidade. Em vez de um objeto que pode ser reduzido a categorias separadas e mensuráveis (por exemplo, desenvolvimento social, desenvolvimento cognitivo, desenvolvimento motor, etc.), por meio do isolamento de processos, os quais são complexos e interrelacionados, a criança pequena é entendida como um sujeito único, complexo e individual. (DAHLBERG *et al*, 2003, p. 71)

Desta forma, o campo da Sociologia da Infância tem legitimado a produção cultural feita pelas crianças e conseqüentemente, sua participação na construção da sociedade e da infância, sendo assim

Todas as vezes que as crianças interagem e se comunicam com a natureza, com a sociedade e com outras pessoas, tanto adultos quanto pares, elas estão contribuindo para a formação quer da infância quer da sociedade (NASCIMENTO, 2011, p. 206).

A compreensão das crianças como atores sociais e agentes sociais compõem as contribuições trazidas pelo campo da Sociologia da Infância e são fundamentais para compreender as maneiras como elas modificam o meio a sua volta e colaboram com a produção e manutenção da cultura. Para compreender a importância desses termos é necessário considerar a infância como um grupo específico que produz e reproduz a vida social (NASCIMENTO, 2012).

Ser ator social é mais que considerar a criança como um ser ativo em seu mundo, pois a conceitua como pertencente a uma estrutura social, quando as ações geram/repercutem contextos sociais (NASCIMENTO, 2012), diferente da conceituação de ativo que apenas foca na apropriação do conhecimento cognitivo. As crianças são atores sociais quando agem socialmente (NASCIMENTO, 2015), por exemplo, expressando seus desejos, nas relações com as suas famílias, quando demonstram seus sentimentos, entre outros. Desta forma, defende-se que

[...] as crianças são atores sociais, participando da construção e determinando suas próprias vidas, mas também a vida daqueles que as cercam e das sociedades em que vivem, contribuindo para a aprendizagem como agentes que constroem sobre o conhecimento experimental. Em resumo, elas têm atividade e função. (DAHLBERG *et al*, 2003, p. 71)

A agência social considera questões além do âmbito dos desejos das crianças, quando possui trocas que modificam as relações, ou seja, além de agir socialmente - ator social - contribui para ampliar os processos de reprodução social e cultural (NASCIMENTO, 2015). Com isso, reafirma a produção cultural feita pelas crianças por meio das suas relações estabelecidas com os pares e com os adultos, corroborando com Corsaro (2002) acerca que as crianças não são passivas em sua socialização. Desta forma a

[...] apropriação provoca a reinvenção da cultura, interrelacionando os mundos sociais/culturais infantis e adultos. Isso é possível a partir do coletivo, da atividade em comum, na qual as crianças negociam, partilham e criam culturas com outras crianças e com outros adultos. (NASCIMENTO, 2015, p.82 -83).

Dialogando com James e Prout (1990), as crianças são e devem ser estudadas como atores na construção de sua vida social e da vida daqueles que as rodeiam. É necessário estudar as crianças não somente pela visão adultocêntrica, como são produzidos diversos estudos que consideram as crianças como seres fragmentados que estão em um processo de vir-a-ser. A Sociologia da Infância considera a criança em sua inteireza, tendo a infância como um tempo para ser e viver a infância, assim, busca-se a visibilidade das crianças e o reconhecimento enquanto atores sociais. Apoiando-se na

[...] consideração das crianças como actores sociais de pleno direito, e não como menores ou como componentes acessórios ou meios da sociedade dos adultos, implica o reconhecimento da capacidade de produção simbólica por parte das crianças e a constituição das suas representações e crenças em sistemas organizados, isto é, em culturas. (SARMENTO; PINTO; 1997, p. 20)

Para proporcionar o reconhecimento da voz das crianças e suas culturas é preciso pensar sobre como desenvolver pesquisas com as crianças, ou seja, refletir sobre metodologias de pesquisa que contemplem o reconhecimento do protagonismo das crianças em diferentes espaços. Reflete-se que uma ciência androcêntrica pode ter contribuído para a ausência de vozes das crianças nas pesquisas (DELGADO; MULLER, 2005) e para que esse contexto seja modificado é indispensável proporcionar a visibilidade das produções das crianças em suas diferentes linguagens, que nesse caso, é a linguagem digital.

As crianças apresentam diversos fatores que as diferenciam nas suas culturas e em seus ambientes, por isso, não se trata de criança em um sentido universal. Desta forma, é necessário fazer pesquisa considerando a pluralidade e rompendo com estereótipos sobre as crianças e suas culturas (DELGADO; MULLER, 2005), percebendo que

As crianças se distinguem uma das outras nos tempos, nos espaços, nas diversas formas de socialização, no tempo de escolarização, nos trabalhos, nos tipos de brincadeiras, gostos, nas vestimentas, enfim, nos modos de ser e estar no mundo. (DELGADO; MULLER, 2005, p. 167)

Esta pluralidade supracitada deve ser reconhecida inclusive em análises de vídeos produzidos por meio da linguagem digital, pois apesar de todos os canais serem na mesma plataforma, as crianças são de diferentes Estados, vivenciam diferentes culturas, frequentam locais distintos e, com isso, possuem semelhanças e diferenças nas suas produções culturais.

Nesta pesquisa, o objetivo principal, conforme apontado anteriormente, foi identificar o que essas crianças têm produzido e compartilhado com seu público (conhecido como “seguidores”), sobre o que elas falam, qual a temática que permeia os canais e, assim, reconhecer o protagonismo infantil no *YouTube* e o compartilhamento dessas produções enquanto linguagem, forma de expressão e cultura.

Para se pensar nessas relações, lida-se com a infância contemporânea, que é marcada pelo “capitalismo avançado a globalização hegemônica no plano das relações políticas, econômicas e sociais” (SARMENTO, 2013, p. 136), cujas características constituem a sociedade contemporânea que as crianças fazem parte. Desta maneira, a globalização e os avanços tecnológicos (ANTONIO; DIAS, 2014) modificam a compreensão de infância, o que constitui a compreensão do que é ser criança no século XXI ou o que é vivenciar a infância em uma sociedade contemporânea representada pelo capitalismo e globalização.

Assim sendo, buscou-se apoio nas contribuições da Sociologia da Infância para que fosse possível singularizar as crianças no contexto em que estão inseridas, de não pesquisar a criança isoladamente da sua condição social (FILHO; BARBOSA, 2010) e ampliar as contribuições deste campo científico. Ressalta-se ainda que os estudos da infância vêm possibilitando compreender os mundos das crianças a cada pesquisa realizada e assim vai favorecendo o entendimento de que

[...] as crianças são atores sociais porque interagem com as pessoas, com as instituições, reagem aos adultos e desenvolvem estratégias de luta para participar do mundo social. Mesmo assim, ainda necessitamos construir referenciais de análise que permitam conhecer esses atores sociais, que nos apresentam inúmeros desafios, seja na vida privada ou na vida pública. (DELGADO; MULLER, 2005, p. 176)

As metodologias de pesquisa desse campo científico auxiliam a compreensão dos mundos sociais das crianças (CORSARO, 1993), sendo este um dos pilares para a realização da análise de dados do presente estudo, como apresenta a metodologia supracitada na introdução. Foi abordado ainda sobre a linguagem digital e as culturas produzidas pelas crianças, para que assim se reconheça o protagonismo delas enquanto crianças *youtubers* e *Digital Influencers*, reforçando que este espaço não pertence somente aos adultos.

CAPÍTULO 2 - INFÂNCIA E LINGUAGEM DIGITAL

As produções das crianças estão ocupando um espaço de visibilidade cada vez maior, sendo possível observar também a presença delas no ciberespaço. O universo infantil não é compartilhado somente no âmbito privado, agora a presença delas é também perceptível no âmbito público (TOMAZ, 2017), o qual proporciona uma visibilidade em larga escala enquanto produtoras de conteúdo audiovisual (BERNADAZZI; COSTA, 2017).

Para entender a relação das crianças com o espaço digital, bem como suas ações e criações nessa esfera, “de modo que o YouTube pode ser considerado um ambiente das crianças, à medida em que é tomado por elas e, por isso, cada vez mais conformado a suas demandas” (TOMAZ, 2017, p. 49), pretende-se abordar a relação de crianças com a linguagem digital e, conseqüentemente, suas produções culturais na plataforma de produção de vídeo conhecida como *YouTube*.

O presente capítulo é subdividido em três partes e busca compreender as crianças enquanto pertencentes a uma geração digital, considerando que elas já nascem inseridas nesse contexto (2.1); a linguagem digital e as crianças (2.2) e por fim, a produção cultural das crianças no ciberespaço (2.3).

2.1 Geração Digital

As gerações atuais já nascem inseridas em uma sociedade de multimedialidade (FANTIN; RIVOLTELLA, 2010), que consiste em uma diversidade de telas e possibilidades de diferentes formas de comunicação a todo instante, mudando a relação das crianças com as tecnologias e as mídias sociais. Com isso, as mídias digitais guiam uma gradual transformação do perfil do usuário, que passam do *status* de espectador ao de produtor (FANTIN; RIVOLTELLA, 2010). Esta produção influencia também a vida das crianças, que deixam de ser sujeitos passivos nas tecnologias e passam a ser produtores nos mais diversos meios digitais.

Compreende-se, então, que as crianças já nascem habitando o virtual (SERRES, 2013) e sua relação com o mundo já não se concede da mesma forma que os seus antepassados. Uma das principais características da geração atual é a de lidar e manipular várias informações ao mesmo tempo, modificando também sua forma de se expressar e se

comunicar. A relação com espaço é ressignificada a todo o momento a partir da tecnologia que as cerca e, desta maneira, observa-se que por meio do

[...] celular, têm acesso a todas as pessoas; por GPS, a todos os lugares; pela internet, a todo o saber: circulam, então, por um espaço topológico de aproximações, enquanto nós vivíamos em um espaço métrico, referido por distâncias. Não habitam mais o mesmo espaço. (SERRES, 2013, p. 19).

Diferentes pesquisas demonstram o conhecimento das crianças nas áreas tecnológicas como superiores aos dos adultos e, assim, elas são denominadas como *digital natives*, ou seja, como líderes naturais deste processo de aprendizagem, enquanto os adultos seriam os *digital immigrants* (ALMEIDA *et al*, 2013), que também estão inseridos na linguagem digital.

Nota-se que a geração digital está em constante liderança nesse processo de aprendizagem das tecnologias e mesmo assim, em diversas situações, tendem a ser silenciadas em seu protagonismo na linguagem digital, por isso, é importante perceber que

[...] as crianças lideram na apropriação e uso competentes de novas tecnologias de informação e comunicação, revelando intensidades de utilização e níveis de proficiência superiores aos adultos e exibindo notáveis capacidades de navegação e comunicação no ciberespaço. (ALMEIDA *et al*, 2013, p. 342).

As vertentes positivas e negativas relacionadas ao uso das mídias e tecnologias pelas crianças proporcionam diferentes discussões e opiniões, conforme analisado no livro “Crescer na era das mídias eletrônicas” de Buckingham (2000). Cabe ressaltar que as mídias digitais fazem parte da realidade das crianças, sendo mais do que instrumentos (FANTIN; RIVOLTELLA, 2010), pois compõem suas vidas. A educação e a instrução sobre o uso das mesmas podem ser grandes aliadas neste processo, já que o foco não é proteger as crianças deste mundo e sim ter coragem de prepará-las para lidar com ele, tornando-as participantes ativas (BUCKINGHAM, 2000).

Oportunizar a progressiva apropriação da linguagem digital é um caminho para potencializar a agência das crianças enquanto protagonistas neste meio (ALMEIDA *et al*, 2013), como se observa nos canais selecionados do *YouTube*, por exemplo. É uma relação ativa entre adultos, outras crianças, com as mídias e diferentes formas de comunicação, que podem alcançar um grande número de pessoas em diferentes lugares; por isso, a tecnologia é vista como responsável pela transformação das relações sociais (BUCKINGHAM, 2000). Pontua-se que longe

[...] de serem vítimas passivas das mídias, as crianças passam a ser vistas como dotadas de uma forma poderosa de ‘alfabetização midiática’, uma sabedoria natural espontânea de certo modo negada aos adultos. As novas tecnologias de mídia, em especial, são consideradas capazes de oferecer às crianças novas oportunidades para a criatividade, a comunidade e a autorrealização (BUCKINGHAM, 2000, p. 30).

Nessa relação com a tecnologia, as crianças possuem uma vantagem quando comparado aos seus pais e/ou outros adultos; assim, elas estão ganhando poder tanto como cidadãs quanto como consumidoras (BUCKINGHAM, 2000). Marcadas por trajetórias de invisibilidades e silenciamentos em diversos períodos, verifica-se na linguagem digital uma maneira para que elas criem e participem cada vez mais do mundo cultural, compartilhando e fazendo com que sejam reconhecidos os seus saberes, confrontando o adultocentrismo tão presente nas sociedades. Sendo assim, reflete-se que

A visão binária veiculada na sociologia da infância pela teoria da geração, na qual as crianças são remetidas para o estatuto de minoria dominada, desapossada de recursos de saber e de poder, é hoje desconfortavelmente confrontada com sinais vindos de uma outra esfera da realidade: a das práticas infantis relativas ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação. (ALMEIDA *et al*, 2013, p. 345).

Desta forma, é fundamental perceber as trocas entre as gerações, tendo as crianças também como fonte de saberes tecnológicos (BUCKINGHAM, 2000). Esta é uma maneira de notar como esses sujeitos, muitas vezes considerados invisíveis pela sociedade, conseguiram conquistar domínio nesta linguagem e estão ensinando e compartilhando seus saberes com os adultos. Ainda que em diferentes situações isso não seja reconhecido e valorizado, essa geração digital está adentrando cada vez mais este espaço.

Apesar da geração atual ser considerada como *digital natives*, como citado anteriormente, é preciso reconhecer e considerar a pluralidade das crianças e de infâncias, já que no meio digital também se reflete as desigualdades da sociedade, bem como as diferenças de grupos, regiões, países, gêneros e etnias, podendo potencializar ou condicionar os modos de acesso e o uso da internet (ALMEIDA *et al*, 2003). Como afirma Buckingham (2000, p. 67), “elas vivem não apenas em mundos sociais diferentes, mas também em mundos midiáticos diferentes”.

A interatividade que perpassa a geração da tela proporciona diferentes habilidades e, assim, a descontinuidade, turbulência e a complexidade (BUCKINGHAM, 2000) estão

presentes nas características das relações dessa geração com o mundo que as cerca. Deixa-se de escanteio a obediência passiva à programação linear e desenvolve-se outras habilidades cognitivas, como a de processar o excesso de informações de maneira mais rápida, além de localizar, selecionar e avaliar a informação encontrada (BUCKINGHAM, 2000).

Quando se pensa na plataforma *YouTube*, necessariamente remete-se a comunicação e produção digital por meio de vídeos. A dimensão de tempo e espaço é ressignificada com as postagens nos canais e a visibilidade dessas crianças protagonistas são potencializadas com os seus compartilhamentos em diferentes momentos. Por exemplo, um vídeo pode ter mais visualizações no ano seguinte que no instante em que foi postado e, por isso, é importante refletir sobre a visibilidade que é proporcionada pelos vídeos postados.

O vídeo, por exemplo, torna possível a cópia e a circulação de materiais em uma dimensão muito maior do que jamais tinha ocorrido com a imagem em movimento. Ele também permite que o “material seja assistido não nos espaços públicos aos quais o acesso possa ser controlado, mas no espaço privado do lar, nos horários escolhidos pelo espectador e não por um programador central de horários que defina o que é apropriado ou não para as crianças assistirem” (BUCKINGHAM, 2000, p. 55).

A ampliação da participação das crianças, enquanto produtoras tecnológicas, proporciona que as suas vozes e culturas sejam compartilhadas de maneiras diversas e, assim, é possível perceber um diferencial no que tange a proporção em que pode chegar essa visibilidade, como, por exemplo, os enormes números de visualizações nos canais do *YouTube*. Essas visualizações permitem inferir que estas crianças estão sendo ouvidas, podendo ocorrer em uma proporção de larga escala, como nos canais com maior número de inscritos. Desta forma, segundo Buckingham (2000, p. 67) as

[...] novas tecnologias trazem ao alcance das crianças meios de comunicação e de expressão cultural que lhes eram até então inacessíveis e que podem fazer suas visões e perspectivas serem muito mais amplamente ouvidas. Longe de contribuir para a polarização social, as mídias poderiam ser um meio de habilitar as crianças a se comunicarem através das diferenças.

Os direitos das crianças de proteção, provisão e participação estão também presentes nas mídias digitais. A afirmação de que as crianças precisam de proteção contra os danos é a mais presente, ou seja, assim como os adultos, elas não deveriam ser submetidas a materiais que não escolheram assistir ou que são contrários ao seu bem-estar (BUCKINGHAM, 2000). Por isso, algumas precauções vêm sendo tomadas nas redes sociais. No *YouTube*, por

exemplo, grande parte dos canais em que as crianças são protagonistas possuem os comentários desativados nos vídeos. Contudo, é importante refletir que os argumentos sobre “vulnerabilidade” das crianças não devem negar a elas acesso ao conhecimento e poder (BUCKINGHAM, 2000).

A provisão e a participação elencam diferentes pontos relacionados à mídia, porém os principais deles são: incentivo para que os materiais produzidos pelas próprias crianças também sejam patrocinados e exibidos em diferentes canais; propostas para financiar materiais que as crianças realmente queiram assistir; enfatizar não somente o acesso às tecnologias, mas o seu uso de modo criativo e efetivo; conhecer o que as crianças pensam sobre as tecnologias (BUCKINGHAM, 2000). Para Buckingham (2000), alcançar a garantia de direitos das crianças nas mídias necessita de educação para orientar esse processo e, desta forma, não é preciso defender as crianças das influências das mídias e sim, buscar ampliar a participação informada e ativa delas nesta cultura de mídias.

Nota-se que a participação nas mídias é um processo em que os sujeitos constantemente são protagonistas e, assim, “a lógica comunicativa se inverte: a centralidade das mídias é substituída pela centralidade dos sujeitos” (FANTIN; RIVOTELLA, 2010, p. 91). Desta forma, um trabalho educativo em prol de potencializar esse uso de maneira criativa e consciente é um passo para enriquecer essa relação das crianças com a tecnologia. Concorda-se que

Caracterizar o objeto, o contexto, o papel do adulto, o papel do grupo, os programas utilizados, bem como refletir sobre os processos de metacognição envolvidos nessa relação pode não apenas instrumentalizar e capacitar as crianças, mas também empoderá-las no sentido de fazer escolhas com critérios e de qualificar as situações de aprendizagem, autoria e participação em contextos formais e informais. (FANTIN; RIVOTELLA, 2010, p. 96).

Acerca desta geração digital e midiática, cabe ressaltar o papel da educação e das interações que são construídas também no meio digital. As crianças *youtubers* dialogam em diversos espaços, vivenciando a experiência de serem *influencers* para outras crianças e para adultos. É uma cultura de sucesso (MELO; GUIZZO, 2019) inserida na infância contemporânea e, desta forma, “os vídeos produzidos pelos *youtubers mirins* produzem e reforçam determinadas representações cujos efeitos são visíveis na constituição identitária de sujeitos infantis contemporâneos” (MELO; GUIZZO, 2019, p. 125).

Para além da perspectiva das constituições identitárias, é notório que “assim como a materialização do universo infantil indica a maneira das sociedades conceberem as crianças, a apropriação dos diferentes espaços por elas sinaliza como identificam possíveis lugares para sua ação” (TOMAZ, 2017, p. 49), tendo o *YouTube* se tornado uma plataforma de ação em que elas protagonizam, interagem, visualizam, compartilham, produzem culturas, brincam e aprendem. Quando se reflete sobre a educação nesse processo, compreende-se que

As crianças convivem com essa realidade e, brincando, vão interagindo, aprendendo e construindo novas relações entre si, com os pares e com a cultura, e a educação não pode deixar de mediar essas produções de sentidos. Para além da homologação da cultura e da crítica ao consumismo na era digital, as mediações educativas podem assegurar a diversidade de experiências e potencializar as oportunidades considerando as inúmeras relações que as crianças estabelecem nos cenários contemporâneos. (FANTIN; RIVOTELLA, 2010, p. 103).

2.2 As linguagens digitais e as crianças

As linguagens são primordiais para a convivência entre as pessoas, para o contato do ser humano com o mundo e as coisas que o cercam. Neste processo, é preciso compreender as múltiplas linguagens que constituem os sujeitos, principalmente em sua infância, assim como considerar a multidimensionalidade e plurisensorialidades destes nesta fase (BARBOSA *et al*, 2013).

Para além de um sistema de signos, a relação entre a linguagem e a experiência é constante (BARBOSA *et al*, 2013). Com as diferentes formas de expressão as crianças se expressam e se comunicam, seja por meio da dança, desenho, música, pinturas, a brincadeira, o choro, os balbucios dos bebês, gestos, linguagens digitais, entre outras, as quais podem ser compreendidas também como as ‘Cem linguagens das crianças’ (MALAGUZZI, 1999).

Culturalmente, a sociedade tende a supervalorizar a linguagem escrita em relação às outras, porém é preciso reforçar a relevância das outras linguagens e considerá-las na constituição do currículo para as crianças, seja na Educação Infantil ou no Ensino Fundamental, pois as crianças por si só já se expressam “com o corpo inteiro, com suas formas próprias, com seu jeito brincante de se relacionar, o qual possibilita ampliar as compreensões e significar os saberes acerca de si mesma e sobre o mundo” (VOLTARELLI, 2019, p. 130).

Compreende-se, então, que “as linguagens ocorrem no encontro de um corpo que simultaneamente age, observa, interpreta e pensa num mundo imerso em linguagem, em um mundo social organizado e significado por elas” (BARBOSA *et al*, 2013, p. 7), que essas linguagens são constituídas de formas variadas a partir de experiências e para mediar essas vivências e potencializar as múltiplas linguagens das crianças, é importante que

as crianças tenham oportunidade para debater, expor suas ideias, argumentar, criticar, relacionar-se com os outros e com isso conhecer formas antigas e inventar novos modos de representar o mundo, bem como, criar espaços de favorecimento às expressões de suas ideias e a materialização das mesmas, pelas crianças, sendo consideradas como sujeitos que constroem seu crescimento nas constantes relações com os outros e o meio social, histórico, cultural no qual estão inseridas. (GOBBI, 2010, p. 3).

As linguagens digitais estão imersas no cotidiano das crianças, sejam elas espectadoras ou protagonistas neste meio. Elas estão presentes nos jogos, nas televisões, nos celulares, no *Instagram*, no *YouTube*, em vídeos, áudios, fotos, entre outros. É um espaço de criação e expressão, assim como as outras linguagens e, desta forma, concorda-se que

No espaço digital encontramos formas de comunicação e mundos textuais muito diversos, e, do ponto de vista da linguagem, o mundo digital é tão colorido e multifacetado como o real. Vale a pena observá-lo atentamente, no mínimo para não deixarmos levar por preconceitos e para podermos contestar generalizações com uma opinião fundamentada. (SCHLOBINSKI, 2012, p. 151).

Para se refletir sobre as relações das crianças e suas formas de expressão, os documentos oficiais que regulamentam a educação básica e guiam seus respectivos currículos são relevantes e enriquecem o debate sobre como as linguagens digitais estão presentes neste processo, tornando possível observar que essa linguagem já é legitimada na constituição da formação das crianças. Levam-se em consideração as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (2013) e a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018). A cultura digital nesse âmbito reconhece-se que

Há que se considerar, ainda, que a cultura digital tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e comunicação e do crescente acesso a elas pela maior disponibilidade de computadores, telefones celulares, tablets e afins, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores. Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil. (BRASIL, 2018, p. 61).

Observa-se que o protagonismo na cultura digital também é citado nessas legislações, complementando as discussões anteriores sobre essa temática. A linguagem digital é considerada uma das competências gerais de linguagens para a educação básica (BRASIL, 2018) e, sendo assim, um dos multiletramentos necessários para se pensar nas culturas das mídias digitais e as respectivas produções dessas gerações.

2.3 A produção cultural das crianças no ciberespaço

Referir-se às culturas é necessariamente pensar em grupos que as produzem e nas relações dos homens com as coisas do mundo (MENEZES; COUTO, 2010). Comumente são citadas e reforçadas apenas as culturas para a infância, como aquilo que é produzido voltado para esse público, por exemplos, filmes, jogos, brincadeiras, aplicativos, músicas, entre outros. Tais produções externas são feitas por adultos e, de uma maneira geral, visam padronizar os gostos das crianças, ou seja, produzem uma “cultura em massa” voltada para o público infantil. Portanto, há uma “universalidade” das culturas infantis que ultrapassa consideravelmente os limites da inserção cultural local de cada criança (SARMENTO, 2004).

As consequências dessa cultura são nítidas quando se observa diferentes crianças, de diferentes locais e de diferentes classes sociais possuindo gostos semelhantes, como por exemplo, os filmes da *Disney*, que costumam ter bastante visibilidade entre as crianças. Apesar de existir uma tendência à massificação do que é destinado ao público infantil, as experiências de cada criança e delas com seus pares não são idênticas. Isso se deve à reprodução interpretativa (CORSARO, 2002), já citada anteriormente.

Para além do que é produzido para as crianças, existem as culturas infantis e as culturas de pares em diferentes espaços e a partir das análises destas torna-se possível reconhecer a agência das crianças, suas produções e significações que se estabelecem a partir das relações com seus pares e com os adultos, diferenciando-se da cultura adulta e criando as suas próprias culturas que

[...] exprimem a cultura societal em que se inserem, mas fazem-no de modo distinto das culturas adultas, ao mesmo tempo que veiculam formas especificamente infantis de inteligibilidade, representação e simbolização do mundo (SARMENTO, 2004, p. 22).

No âmbito das culturas produzidas no meio digital é necessária a compreensão dos termos ciberespaço e cibercultura. Refletir sobre o espaço digital é discorrer sobre a rede de conexões que o permeia. Com isso, o ciberespaço é

[...] o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999, p. 15)

Ainda nas concepções de Lévy (1999), “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (p. 16) define a cibercultura, a qual torna-se um espaço de importantes produções culturais das crianças.

Desta maneira, a cibercultura tem uma constante relação com o mundo das crianças e, por isso, pode ser considerada como o “mundo das crianças conectadas, seus hábitos, ideias e comportamentos como sujeitos que produzem e compartilham informações na rede”, ou seja, a geração atual protagoniza e constrói modos de ser e estar no mundo de diversas maneiras, sendo esses processos interativos e participativos nos meios digitais (COUTO, 2013).

A mudança no perfil do usuário das mídias digitais demonstra a passagem do *status* de espectador para o de produtor e a sua conseqüente autoria no mundo digital (FANTIN, 2016). Paradoxos surgem quando se pensa na cibercultura, principalmente aqueles relacionados à morte da infância² (POSTMAN, 2005) e que as crianças não sabem mais brincar (COUTO, 2013), uma vez que possuem diversos meios de se conectar com a tecnologia. Entretanto, não se considera o que as crianças fazem e produzem quando conectadas e tampouco o motivo do seu fascínio pelos diferentes meios eletrônicos. Assim, torna-se necessário discutir que

Não se trata de um mundo binário, de escolhas entre uma coisa e outra, colocadas sempre em oposição, mas de um movimento sideral. A cibercultura infantil também é um lugar de mixagens e coexistências de práticas e modos de vida. Nela as crianças convivem com um mundo, que é também lúdico. (COUTO, 2013, p. 908 e 909).

Ainda sobre o termo morte da infância, acrescenta-se que “contrariamente à proclamada morte da infância”, o que a “contemporaneidade tem aportado é a pluralização dos modos de ser criança, a heterogeneização da infância enquanto categoria social geracional e o investimento das crianças com novos papéis e estatutos sociais” (SARMENTO, 2004, p.

²A origem do termo morte da infância ou desaparecimento da infância é do autor Postman, obra que foi publicada em 1982 nos Estados Unidos e reimpressa no Brasil em 2005. Considerando a compreensão da infância enquanto categoria na estrutura social, essa compreensão é equivocada.

1), ou seja, os locais de lazer das crianças se modificaram e os recursos digitais passaram a ser mais utilizados e mais frequentes em suas vidas (BONA, 2018).

As brincadeiras estão presentes nos cliques e em muitas situações de interações tecnológicas; por isso, “as tradicionais práticas lúdicas não foram abandonadas em função de uma vivência em rede, considerada nova e atual, mas as reconfigurações fazem aparecer outras maneiras de brincar” (COUTO, 2013). Assim sendo, surgem novas formas de contribuir com a cultura já existente e produzir culturas infantis que permitam outras relações com o mundo e, conseqüentemente, outras maneiras de viver a infância.

A cultura lúdica e o brincar permeiam as relações nas mídias digitais. Com isso, esses elementos não são exclusivos das brincadeiras conhecidas como tradicionais. Ressalta-se que são modos de brincar distintos, porém que não se sobressaem ou se anulam. As experiências e as interações sociais e simbólicas (TOMAZ, 2017) constituem a cultura lúdica construída pelas crianças e, desta forma, essa cultura já faz parte de uma cultura global que cada sujeito está inserido (MENEZES; COUTO, 2010). Assim, compreende-se por cultura lúdica que o

Brincar - ou jogar - não é o ato próprio que permite essa expressão ou criação, mas é nele que emerge a cultura lúdica, construída nas dinâmicas interacionais de um determinado contexto social. A cultura lúdica é, assim, um conjunto de regras e significações organizadas por uma sociedade, e o que um indivíduo entende dessas regras, desses sentidos, constitui sua própria cultura lúdica. Ela se diversifica de lugar para lugar, mas também entre classes, gêneros, entre demografias, passando por sucessivas e constantes transformações, dadas as possibilidades não só de criar novas regras, mas de dar a elas novos sentidos. (TOMAZ, 2017, p. 7 e 8).

As competências e saberes são diversos quando se pensa nas relações das crianças com as mídias e alguns exemplos são: comunicação, relações, cognitivo, estético, afetivas (FANTIN, 2016). É notória as diferentes competências e saberes, que vão além de apenas possuir o aparelho tecnológico com o qual se conecta às redes digitais. As facilidades que as crianças possuem não significam que tenham consciência sobre seu uso e o pensamento reflexivo sobre seu funcionamento (FANTIN, 2016). É sempre imprescindível pensar sobre o que as crianças estão falando e em qual contexto social elas estão inseridas, pois não se deve partir do pressuposto que todas as crianças possuem acesso e facilidade com as tecnologias digitais.

As crianças são inseridas em uma sociedade adultocêntrica, que legitima os saberes e produções dos adultos, porém a produção cultural nas novas tecnologias proporciona uma visibilidade do que as crianças produzem em um alcance sem precedentes (TOMAZ, 2017),

levando ao empoderamento das crianças e fazendo com que possam se tornar conhecidas nacional e internacionalmente, sendo esta uma das características favoráveis proporcionada nas relações estabelecidas com mundo digital e no uso das diversas tecnologias. Concorde-se que

A posse desse conhecimento, associada à possibilidade de torná-lo público, permite que as crianças usuárias do YouTube, através de seus vídeos de brincadeiras, mostrem, por exemplo, que elas não só têm determinados brinquedos, mas possuem diferentes modalidades de usá-los, o que lhes confere certo relevo social, em seus grupos de pares. (TOMAZ, 2017, p. 13).

Retratar sobre o alcance que essas crianças conseguem é perceber que elas estão inseridas em uma cultura de sucesso (MELO; GUIZZO, 2019), em que podem ser consideradas celebridades e, assim, passam a “midiatizar seu dia-a-dia e recebem um grande número de seguidores e fãs” (BRUM; SCHIMIDT, 2016, p. 6). A própria plataforma de produção de vídeos (*YouTube*) incentiva que os seus produtores obtenham um maior alcance e, com isso, “(...) reforça posições de sucesso entre os criadores de conteúdo e incentiva-os a cada vez mais “medir seu sucesso” através de classificações de acordo com o número de inscritos em seus canais” (MELO, GUIZZO, 2019, p. 130). Deve-se saber que os *Youtubers* recebem benefícios e monetizações conforme o número de inscritos em seus canais aumentam (MELO; GUIZZO, 2019).

As relações de consumo estão presentes neste meio e além de bens materiais, percebe-se que essas crianças exercem influências em quem as acompanha, sendo consideradas formadoras de opinião, já que elas expõem um determinado estilo de vida (MELO; GUIZZO, 2019). Desta forma, as desigualdades também são notórias no ambiente virtual. Assim, reforça-se que

[...] nessa dinâmica do sucesso e do consumo, não necessariamente bens materiais são os mais desejados. As crianças também consomem exemplos que acreditam que devam ser seguidos, consomem ídolos, estilos de vida e consomem técnicas, dicas que possam auxiliá-las a se tornarem um youtuber de sucesso. É possível afirmar que o YouTube contribui para dar novos significados à infância, uma infância conectada às novas mídias e ao mundo. (MELO; GUIZZO, 2019, p. 132).

Concorde-se que é imprescindível que exista uma mediação sobre consumo digital, que consiste em educação para cidadania, já que o consumo permeia as gerações e as crianças são consumidoras em potencial. É necessário cautela, devendo-se “(...) não subestimar as crianças considerando-as incapazes, nem as superestimar, atribuindo-lhes comportamentos

além de suas capacidades e condições emocionais, pois falta-lhes discernimento para ponderar as possíveis implicações de suas escolhas” (FANTIN, 2016, p. 605).

Ao se pensar nas produções culturais das crianças nos meios digitais, nota-se que elas são ativas e protagonistas em diferentes redes sociais e, a partir do momento em que observa-se crianças falando e ensinando outras crianças, ocorrem interações e compartilhamentos com os seus pares, que é um dos elementos das culturas da infância de Sarmiento (2004). Tal fato interfere também nas relações publicitárias. Assim, reflete-se que

Uma vez, que crianças passam a falar para outras crianças, abrem-se novas portas para o consumo, no qual a persuasão e o encantamento serão maiores. Pode-se se dizer que, mesmo que de forma preliminar, um novo modelo de merchandising passa a imperar nesta comunicação, que de forma tão aberta e natural, nos apresenta não apenas produtos e marcas, mas modos de ser e comportamentos. (BRUM; SCHIMDT, 2016, p. 6).

Uma característica dessa geração é a mudança da noção de tempo-duração pela relação tempo-velocidade, ou seja, a instantaneidade das relações sociais (COUTO, 2013). Agora, o longe e o perto são conceitos que tendem a ser relativizados com a desterritorialização, já que a conexão abre espaço para um mundo sem barreiras (COUTO, 2013). Mesmo com essas mudanças, entende-se que

A cibercultura infantil não encurta a infância, não sacrifica as brincadeiras, não torna as crianças adultos chatos e precoces. Inseridas no mundo digital, vivendo criativamente a promoção da cultura em rede, as crianças fundem e confundem sentidos diversos do brincar. Imaginam e criam possibilidades de experimentar cada vez mais sensações. Tocar telas é brincar. (COUTO, 2013, p. 910).

Apoiando-se na obra de Sarmiento (2004), aborda-se quatro elementos imprescindíveis para compreender as culturas da infância e sua independência em relação à cultura adulta: a interatividade, a ludicidade, a fantasia do real e a reiteração. É importante ressaltar que a culturas de pares compõe as culturas da infância. A interatividade das crianças ocorre em diversos locais e diferentes pessoas, como suas famílias, no seu bairro, no ambiente da escola, nos meios digitais e nos outros espaços em que elas frequentam, ou seja, desenvolve-se tanto na vida *offline* quanto na *online* (MENEZES; COUTO, 2012).

As interações das crianças com os seus pares contribuem para a produção do que se define como cultura de pares. Neste espaço as crianças negociam, partilham e criam culturas com outras crianças (NASCIMENTO, 2015). Apesar de as crianças integrarem os sistemas

que já estão inseridas, elas ressignificam os elementos na sua interação com outras crianças em ambientes diversos, incluindo as interações que ocorrem nas mídias sociais. Concorde-se que a cultura de pares

[...] permite às crianças apropriar, reinventar e reproduzir o mundo que as rodeia. A convivência com os seus pares, através da realização de actividades e rotinas, permite-lhes exorcizar medos, representar fantasias e cenas do quotidiano, que assim funcionam como terapias para lidar com experiências negativas. Esta partilha de tempos, acções, representações e emoções é necessária para um mais perfeito entendimento do mundo e faz parte do processo de crescimento. (SARMENTO, 2004, p. 14).

Ludicidade é outro elemento das culturas infantis que auxilia na compreensão da relevância das brincadeiras e do brinquedo para as crianças. Apesar de as brincadeiras não serem exclusivas das crianças, são elas que fazem do brincar sua atividade mais séria (SARMENTO, 2004), ou seja, a cultura lúdica é expandida e ressignificada a todo o momento.

Ressalta-se aqui não apenas o lúdico voltado para as crianças nas culturas e sim, a ludicidade que é produzida pelas próprias, a qual vai além do que a mídia proporciona e produz para elas. Esse jogo simbólico (TOMAZ, 2017) é notável na produção dos vídeos feitos pelas crianças, por exemplo. Considera-se que

[...] a natureza interactiva do brincar das crianças constitui-se como um dos primeiros elementos fundacionais das culturas da infância. O brincar é a condição da aprendizagem e, desde logo, da aprendizagem da sociabilidade. Não espanta, por isso, que o brinquedo acompanhe as crianças nas diversas fases da construção das suas relações sociais. (SARMENTO, 2004, p.16).

Os brinquedos e as brincadeiras são notáveis enquanto propulsores da fantasia do real, fazendo parte da construção de mundo da criança e de sua atribuição de significado às coisas, como já afirmava Sarmiento (2004). Percebe-se como as crianças se apropriam dos elementos da cultura adulta os reinterpretando e, desta forma, é comum que nas brincadeiras elas ocupem papéis sociais de sua família, principalmente daqueles em que possuem maior convivência e suas profissões. Cabe destacar que as crianças acrescentam elementos próprios de sua cultura e de sua ressignificação sobre o meio em que estão inseridas. Como afirmava Corsaro (2002) em seus estudos

As crianças apropriam-se criativamente da informação do mundo adulto para produzir sua própria cultura de pares. Tal apropriação é criativa na medida em que tanto expande a cultura de pares

(transforma a informação do mundo adulto de acordo com a preocupação do mundo dos pares) como simultaneamente contribui para a reprodução da cultura adulta. (CORSARO, 2002, p. 114).

O tempo da criança é diferente do tempo do adulto, já que segue o tempo do prazer e não a linearidade temporal. É nesta perspectiva que se tem a reiteração nas culturas da infância, o que gera a reinvenção e a repetição das brincadeiras, por exemplo. Com a reiteração é possível iniciar de novo ou reinventar a brincadeira, produzindo cultura e passando-a de geração em geração. Assim sendo, Sarmiento (2004) afirma que

O tempo recursivo da infância tanto se exprime no plano sincrónico, com a contínua recriação das mesmas situações e rotinas, como no plano diacrónico, através da transmissão de brincadeiras, jogos e rituais das crianças mais velhas para as crianças mais novas, de modo continuado e incessante, permitindo que seja toda a infância que se reinventa e recria, começando tudo de novo (SARMENTO, 2004, p. 29).

Todos esses elementos possibilitam a compreensão de como as crianças produzem e compartilham cultura nas suas relações com outras crianças, com os adultos e a sua respectiva gramática das culturas da infância (SARMENTO, 2004). Muitas vezes não se reconhece a contribuição das crianças para a construção e manutenção das sociedades, tendendo a deixá-las como seres inferiores que apenas estão em um processo de desenvolvimento e de vir a ser adulto, desprezando a riqueza de conhecimentos que elas possuem em suas infâncias.

Reconhecer as crianças enquanto agentes sociais que contribuem para o seu meio é identificar as possibilidades de suas participações ativas e o protagonismo em suas vidas, nas de seus pares, nas suas relações com os adultos e na sociedade. Desta forma, é preciso deixar que elas falem sobre o que estão fazendo, pensando, criando e observar a forma de se expressarem. Nesse sentido busca-se valorizar e respeitar suas culturas e compreender as crianças enquanto agentes, avançando

[...] em relação ao reconhecimento de sua atuação como protagonistas de suas próprias vidas, compreendendo-as como participantes ativas das vidas das pessoas que as rodeiam, nas sociedades nas quais vivem, que constroem relacionamentos e culturas inspiradas nos mundos sociais adultos. (NASCIMENTO, 2015, p. 78).

Para se pensar no processo de construção junto com as crianças, em todas as suas formas de expressões e linguagens, é preciso uma escuta sensível (RINALDI, 2016), considerando seus pontos de vista, afastando-se da ideia de que as crianças não possuem opiniões e que somente precisam aprender, nada tendo a ensinar. Ressalta-se que essa relação

também deve ser considerada no âmbito dos meios digitais. Assim, estar atento a esses detalhes proporciona um “contexto de escuta”, como defende Rinaldi (2016):

Um “contexto de escuta” é criado quando os indivíduos se sentem legitimados para representar suas teorias e oferecer sua interpretação de uma questão específica. Enriquecemos o nosso conhecimento e a nossa subjetividade escutando os outros e abrindo a eles quando aprendemos como grupos. Quando as crianças trabalham juntas, cada uma desenvolve o seu próprio processo aprendendo com os processos dos outros (RINALDI, 2016, p. 237 - 238).

As brincadeiras se constituem como um dos pilares das culturas da infância e o “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem” (BROUGÈRE, 1998). O ato de brincar é dotado de aprendizagens e reinterpretações que variam a cada geração e a cada grupo de crianças, produzindo-se a cultura lúdica a partir das brincadeiras. E é neste sentido que torna-se necessária a compreensão e reflexão de como as crianças brincam e ocupam o ciberespaço, assim como as suas produções em canais de plataformas digitais, como o *YouTube*.

A cultura lúdica “é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível” (BROUGÈRE, 1998) e com ela é possível entrar no jogo do faz-de-contas, na fantasia do real, na repetição das brincadeiras de várias formas (reiteração), na interação entre os pares e a ludicidade, que são elementos das culturas infantis (SARMENTO, 2004) presentes em suas produções, tanto nos meios digitais quanto o externo a eles.

Navegar no ciberespaço gera uma nova forma de relação com o leitor, que se diferencia dos leitores de um livro físico, por exemplo. A partir da concepção de um leitor imersivo, abordada por Santaella (2004), que consiste na leitura interativa de linguagens hipermidiáticas, tal atividade envolve “transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas que trazem consequência também para a formação de um novo tipo de sensibilidade corporal, física e mental”. Estas características afetam as crianças e suas relações, pois são gerações que já nascem inseridas nesse contexto digital e, assim, suas culturas são pautadas em uma cultura infantil e ao mesmo tempo digital.

Aprofundar-se nas culturas infantis, compreender as relações entre os pares, bem como buscar a escuta/olhar sensível para esses compartilhamentos e produções culturais é essencial para perceber a voz das crianças, ampliando sua visibilidade nos diversos espaços, além de considerar seus pontos de vista nas diversas relações travadas no âmbito social e cultural (PROUT; JAMES, 1990).

A cultura infantil pode também estar presente no ciberespaço, como é o caso das produções das crianças no *YouTube*. A cultura digital possibilita que elas se reconheçam como autoras neste meio e que o mundo adulto não é oposto ao da criança. As culturas infantis caminham em conjunto com a cibercultura e, assim sendo, a criança “está conectada, informada, cheia de opiniões e disposta a colaborar com outras crianças e com adultos” (COUTO, 2013). Ainda apoiando-se em Couto (2013):

Atualmente, é a tecnologia digital que medeia cada vez mais as nossas relações sociais. É ela que organiza o cotidiano. Ora, se é assim para todos, não pode ser diferente para as crianças. A cibercultura infantil deve, portanto, ser entendida para além dos aparelhos e dos usos, pois ela é, principalmente, o conjunto variado de saberes e atitudes, de conteúdos produzidos por e para os infantes (COUTO, 2013, p.901-902).

O confronto com práticas e hábitos adultocêntricos é essencial para levar em consideração o que as crianças dizem, produzem e criam, assim como valorizar suas formas de compreender e significar o mundo, sendo reconhecidas como sujeitos que produzem culturas, que consistem em um processo de desconstrução sobre a socialização passiva e da infância apenas como uma fase desenvolvimentista.

Para compreender o protagonismo e as produções culturais das crianças no *YouTube*, considerando o que afirma Ribes (2014), que “a criança nasce inserida numa cultura e que a criança a ressignifica e recria com os instrumentos que essa mesma cultura lhe permite. Em suas brincadeiras, suas demandas e seus modos de agir, mais do que imitar o mundo social supostamente já instituído, as crianças formulam a sua crítica, o afetam e o recriam” (p. 132), será feita a análise de quinze vídeos postados na plataforma de produção de vídeos – *YouTube* -, que irá compor o capítulo 3 deste trabalho.

CAPÍTULO 3 - AS CRIANÇAS NO YOUTUBE: A PRODUÇÃO CULTURAL INFANTIL

Neste capítulo será apresentada a análise dos dados que possui três categorias, sendo elas: a) consumo, publicidade e protagonismo; b) gênero e c) brincadeiras, as quais irão colaborar para a compreensão do objeto de estudo, que consiste na produção cultural das crianças no *YouTube*. A discussão será feita com base no referencial teórico apresentado nos capítulos anteriores e com auxílio de outros autores que estarão presentes neste capítulo.

3.1 Plataforma de produção de vídeos - *YouTube*

O *YouTube* é um sítio de internet que proporciona a produção, postagem e visualização de vídeos das mais variadas temáticas, a depender do objetivo do canal, com alcance a nível mundial. Segundo Melo e Guizzo (2019, p. 126), o *YouTube* “é uma plataforma de mídia que interage com outras mídias e permite que as pessoas possam criar e postar vídeos e circular os seus conteúdos”. Os criadores de conteúdo que utilizam o *YouTube* são conhecidos como *Youtubers*.

Os *Youtubers* são crianças que protagonizam os canais da plataforma supracitada, criando e publicando conteúdo em seus canais. A depender do seu alcance, medido pelo número de visualizações e inscritos, são consideradas pessoas populares e até famosas. Cabe ressaltar que as políticas para o gerenciamento das contas *Google* é a partir de 13 anos³, ou seja, as crianças que possuem idade inferior devem ter suas contas gerenciadas e acompanhadas pelos seus pais e/ou responsáveis.

Por se tratar de uma plataforma de fácil acesso e que possui muitos usuários inscritos, o *YouTube* foi escolhido para compor o presente estudo. Além disso, ser *Youtuber* é algo que está se tornando cada vez mais popular entre as pessoas de diferentes gerações e faixas etárias. Entre as crianças, este é conhecido como o “fenômeno midiático dos youtubers mirins” (TOMAZ, 2017, p.1). Para assistir aos vídeos no *YouTube* não é necessário que o usuário tenha uma chave de acesso e senha (*login e password*), sendo estes necessários somente para fazer comentários, dar *like* ou se inscrever no canal, o que facilita ainda mais a visualização das produções publicadas.

³ Política do *YouTube* disponível em: <<https://support.google.com/accounts/answer/1350409>> Acesso em Agosto de 2019.

O *YouTube* é um sítio da internet que conta com uma diversidade de conteúdo (BRUM; SCHIMIDT, 2016), o que o torna um veículo de entretenimento para pessoas de várias idades, inclusive para as crianças, que além de acompanhar desenhos, músicas, filmes, agora conseguem assistir a seus pares, que são produtores de conteúdos audiovisuais.

Recursos de segurança⁴ são projetados para que as crianças e adolescentes tenham uma vivência respeitosa no sítio em questão. Deste modo, observou-se no levantamento dos canais analisados neste estudo que todos eles possuem os comentários dos vídeos desativados, sendo que esta moderação é um dos recursos propostos pelo próprio *YouTube*. Apesar da proposta inicial da plataforma não ter sido desenvolvida para crianças, atualmente a mesma conta com adaptações para atender as demandas desse público.

3.2 Caracterizações dos canais e os vídeos mais assistidos

Neste item serão abordadas as principais características dos canais analisados, como as temáticas mais recorrentes, nome e idade das crianças, *layout* inicial do canal e se possuem algum livro publicado e/ou lojas físicas ou virtuais. Tais informações auxiliam na compreensão do objeto de pesquisa e análise dos vídeos, realizados a partir dos cinco vídeos mais populares⁵ de cada canal selecionado, elencados a seguir.

⁴ Recursos de Segurança do *YouTube* disponível em: <https://support.google.com/youtube/topic/9386941?hl=pt-BR&ref_topic=2803240> Acesso em Agosto de 2019.

⁵ A consideração do número de visualizações ocorreu no período do mês de julho de 2019, ou seja, são os vídeos mais populares no período em que a pesquisa foi realizada.

3.2.1 Planeta das Gêmeas

Figura 1 - Planeta das Gêmeas⁶



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

O canal Planeta das Gêmeas é protagonizado pelas gêmeas Melissa e Nicole desde novembro de 2015. Atualmente possui mais de 10 milhões de inscritos e mais de 2 bilhões de visualizações em seus 489 vídeos postados na plataforma. Elas iniciaram a criação de conteúdo para o canal aos 7 anos de idade e atualmente têm 10 anos.

A proporção de alcance do canal no *YouTube* está presente também em outras redes sociais como o Instagram. As meninas têm um livro sobre sua história que se chama: “Planeta das Gêmeas - Entre risadas e brincadeiras” e possuem duas lojas, sendo uma física de moda infantil e uma virtual com diversos produtos personalizados do canal.

As principais temáticas que perpassam o canal são: brincadeiras, desafios, videoclipes, teatrinhos e viagens. A edição dos vídeos e algumas participações especiais são feitas pela mãe delas. Os cinco vídeos mais visualizados são:

- 1° - Dono do meu coração - Clipe Oficial - Planeta das Gêmeas
- 2° - A aluna exemplar - Clipe Oficial - Planeta das Gêmeas
- 3° - Rotina da manhã de uma sereia
- 4° - Comportada VS Funkeira
- 5° - A menina atrapalhada no SPA

⁶ Figura 1 disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCqGzJn6biINRt5OILmRQ>> Acesso em Julho de 2019.

3.2.2 Bela Bagunça

Figura 2 - Bela Bagunça⁷



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

O canal Bela Bagunça é protagonizado por Isabela, com participações frequentes de sua mãe e seu irmão mais novo. Recentemente, a família se mudou para os Estados Unidos e hoje ela compartilha experiências de sua vivência no País.

Ela está no *YouTube* desde 2015 e, atualmente, tem 11 anos de idade. O canal tem mais de 9 milhões de inscritos e mais de 1 bilhão de visualizações em seus 618 vídeos. Isabela tem um livro publicado sobre sua história.

Os principais assuntos abordados no canal são: brincadeiras, músicas, “*Disney surpresa*”, histórias, teatros e desafios. Os cinco vídeos mais visualizados de canal são:

1° - Crianças salvam sereia perdida na praia - Historinha em português da Bela Bagunça.

2° - Estão invadindo a casa da Bela Bagunça e agora crianças? Historinha da Bela em português.

3° - Minha babá por um dia!

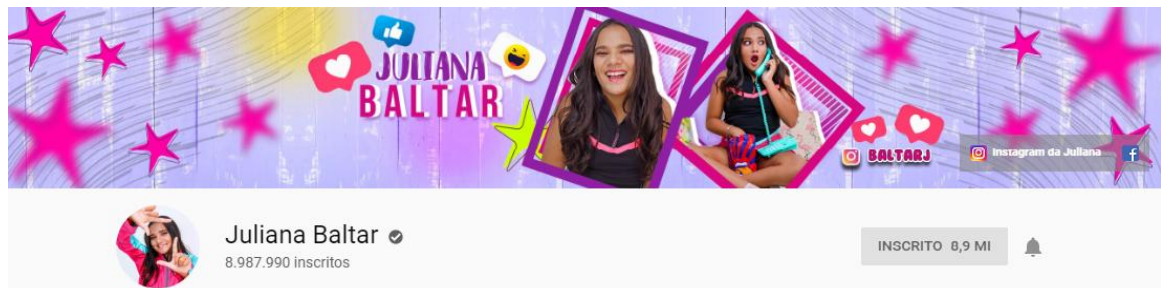
4° - Cinderela - Uma Nova Cindebela. Historinha da Bela em português | DisneySurpresa.

5° - Bela Bagunça Tenta Salvar Bebê, Crianças no Mar - KIDS PRETEND PLAY TO SAVE BABY | Bela Bagunça.

⁷ Figura 2 disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UChYWDADhmWJU6_X7Vm7FzDw> Acesso em Julho de 2019.

3.2.3 Juliana Baltar

Figura 3 - Juliana Baltar⁸



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

O canal Juliana Baltar conta com mais de 8 milhões de inscritos e mais de 1 bilhão de visualizações em seus 575 vídeos postados. Trata-se de uma criança de 11 anos de idade, que também possui outras redes sociais, como o *Instagram*. É o canal mais antigo entre os canais analisados; está ativo desde 2010 e Juliana possui um livro publicado. Sua família realiza algumas participações nos vídeos publicados em seu canal.

As principais temáticas do canal são: brincadeiras, desafios, compras, aventuras, músicas, boneca *baby alive*, novela da *barbie* e “tipos” (p. ex.: tipos de primos, tipo de amigos, tipos de pais). Os cinco vídeos mais visualizados são:

- 1° - *Baby Alive* fica internada no hospital!
- 2° - *Baby Alive* sofre acidente na tirolesa!
- 3° - Tipos de primos!
- 4° - Se a *Barbie* fosse real! - Juliana Baltar
- 5° - *Baby Alive* na piscina de bolinhas das princesas!

3.4 Discussão

A será analisada a produção cultural das crianças no *YouTube*, ou seja, sobre o que elas falam e fazem nos vídeos, do que elas brincam, suas interações durante a gravação dos vídeos e quais são as temáticas que aparecem no *corpus* de análise.

Para definir as categorias de análise foi observada a frequência das temáticas nos vídeos; a relação das crianças com os brinquedos; se elas faziam propagandas publicitárias de algum produto e/ou de marcas; o recorte de gênero, por se tratarem de meninas, e quais as

⁸ Figura 3 disponível em: <<https://www.youtube.com/user/Juliana1846>> Acesso em Julho de 2019.

relações desse fator para a produção dos vídeos; assim como as brincadeiras se constituem em suas produções e o protagonismo das crianças nos vídeos, já que o canal é delas.

3.4.1 Consumo, publicidade e protagonismo

Como ser protagonista nas redes sociais? Quais são os tipos de linguagens usadas pelas crianças neste processo? Qual a relação das crianças com outros produtos e outras mídias para além de seu canal no *YouTube*? Elas manuseiam outros aparelhos tecnológicos em suas gravações? Esse protagonismo é real ou somente a imagem das crianças está sendo utilizada? Qual a relação com o consumo e com a publicidade nos canais delas?

A partir destes questionamentos se analisa o consumo, a publicidade e o protagonismo das crianças em suas produções audiovisuais no *YouTube*. Para refletir sobre a participação delas na sociedade é preciso ter cautela com a extrema proteção, que pode afetar o protagonismo das crianças em suas ações, uma vez que ao “defendermos uma versão extrema de proteção, estamos, a um só tempo, comprometendo a capacidade da criança de utilizar suas habilidades e competências e reforçando, nos adultos, uma falta de confiança nas qualidades da criança.” (QVORTRUP, 2015, p. 13).

A escrita de letras de músicas e criação de videoclipes é uma das linguagens que as crianças utilizam para produzir seu conteúdo na plataforma. O canal “Planeta das Gêmeas” tem como recorde de visualizações dois videoclipes com músicas de sua autoria e que também podem ser acessadas em outras plataformas de *streaming*, como por exemplo, o *Deezer*⁹ e o *Spotify*¹⁰. Assim sendo, nota-se que as suas produções culturais ultrapassam o território dos canais no *YouTube*. As músicas das meninas intituladas “Dono do meu coração” e “A aluna exemplar”, contam com produções realizadas em estúdios profissionais, além de direção de videoclipes, demonstrando a existência de um roteiro por trás das ações das meninas. Essas plataformas também possuem formas de dar retorno aos produtores de conteúdo, o que demonstra a relação do consumo para além do *YouTube*.

O *making of* do videoclipe “A aluna exemplar” apresenta com detalhes as etapas de gravação e o roteiro que era seguido pelas crianças, com relato de duração superior a oito

⁹ “O Software de Streaming Deezer Free inclui música e *playlists* personalizadas, além de outras recomendações de conteúdo” (Deezer, 2018).

¹⁰ “É um serviço de streaming digital que dá acesso instantâneo a milhões de músicas, podcasts, vídeos e outros conteúdos de artistas de todo o mundo” (Spotify, 2018).

horas de produção. Apesar da espontaneidade não estar presente em todo repertório, nota-se que as crianças estão ocupando novos lugares que antes eram dominados por adultos, ou seja, elas produzem músicas, alcançam outras plataformas digitais e criam conteúdos para os seus canais no *YouTube*. Em contrapartida, isso ainda não representa que elas estejam protagonizando da forma que desejam, pois há indicativos do direcionamento e planejamento dos adultos em todo o *making of* do clipe.

Figura 4 - *Making of* do clipe “Aluna Exemplar”¹¹



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Durante a visualização do vídeo é possível ouvir a voz do diretor explicando o que as crianças deveriam fazer para simular a bagunça na sala de aula, como por exemplo, “*joga a mochila pra cima*”, “*não olha pra câmera!*”, confirmando que não são as crianças que estão decidindo como fazer a cena naquele momento, porém não significa que elas não possam ter auxiliado em outras decisões e diálogos com seus pares e adultos.

Outro exemplo disso é quando a Nicole, que faz o papel da aluna exemplar, diz: “*Eu não consigo ver a bagunça, depois eu vou querer ver como ficou*”, fala essa que demonstra que ela não estava à vontade com o seu papel, pois de alguma forma ela queria ter visto a cena das outras crianças e, talvez, participado junto com elas. É importante destacar que no vídeo do *making of* foi possível notar que este também possuía edição, não apresentando as cenas dos bastidores de maneira espontânea.

¹¹ Figura 4 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-ehAx8gZDfU>> Acesso em Julho de 2019.

Uma característica a ser mencionada é que no *making of* nota-se quais foram os equipamentos utilizados durante a gravação, bem como toda a produção que envolveu o desenvolvimento do videoclipe, ou seja, refere-se a uma determinada classe social, a qual possui acesso a equipamentos de alta tecnologia, uma equipe de produção e traça um perfil de alunas, no caso, a aluna popular e a aluna exemplar. A partir disso, pressupõe-se que retrata uma classe social de média a alta, que uma grande parcela das crianças não possuem acesso aos mesmos aparatos tecnológicos que as gêmeas Melissa e Nicole, nem o mesmo suporte para as suas produções audiovisuais, como pode ser percebido no canal da Juliana Baltar e da Bela Bagunça, que retratam uma produção mais simples e caseira.

Figura 5 - Crianças no clipe “A aluna exemplar”¹²



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Acerca do protagonismo das crianças, há o questionamento se elas estão realmente gravando o que desejam ou se tem outra pessoa interferindo em suas decisões, pois é perceptível que os vídeos possuem um planejamento e roteiros a serem seguidos. O que facilita essa percepção do protagonismo é a análise do *making of*, porém não é uma produção recorrente nos canais das crianças.

Ainda assim, essas situações não extinguem as suas produções culturais e as ressignificações que elas são capazes de realizar diante do que foi previsto, já que as falas demonstram que a escrita da letra da música foi feita por elas e não pelos adultos. Com essas percepções, deduz-se que os vídeos publicados nos canais, com diversas linguagens que a criança é capaz de se comunicar, protagonizam assuntos das culturas infantis. Contudo, em

¹² Figura 5 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LTIsW5hISIU>> Acesso em Julho de 2019.

algumas situações as produções que ocorrem nos bastidores proporcionam a reflexão de que o foco não seja as meninas enquanto protagonistas e sim como participantes de algo não planejado por elas. Observa-se este fato no canal Planeta das Gêmeas, que entre os analisados é o que tem os roteiros mais fechados, pouca espontaneidade e improvisação das crianças, dando espaço a uma edição profissional e presença dos adultos nas decisões que poderiam ser feitas pelas próprias crianças. Ressalta-se que não há oposição à participação dos adultos, inclusive, ela se torna uma aliada em determinadas brincadeiras e situações, porém a problemática surge quando a presença deles é pautada em uma relação comercial e não a de construção e participação junto com as crianças.

As edições nos canais Bela Bagunça e Juliana Baltar são mais simples e apresentam uma realidade mais caseira. Os vídeos não são gravados em um espaço específico, por vezes exploram partes da casa delas (quartos, salas, garagem, piscina etc.) ou acontecem em locais externos (praias e restaurantes). A possibilidade de criação e espontaneidade nas cenas nesses dois casos é bem maior, exemplo disso, são os erros de gravação sem edições que a Juliana Baltar coloca ao final de alguns vídeos, mostrando a repetição das falas, interação com sua mãe, risos, brincadeiras, entre outros, tendo a possibilidade de modificar o roteiro com suas próprias decisões, ou seja, sendo protagonista e mostrando a oportunidade de escolha. Apesar disso, não se descarta a possibilidade do making of ser inserido como parte da performance e da estética das produções, ainda assim, essa relação gera uma empatia do público para com elas, no sentido em que as *Youtubers* também erram.

Figura 6 - Juliana Baltar e seus erros de gravação¹³



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

O canal *Bela Bagunça* também possui características muito parecidas, apesar de possuir edições, existe o espaço de criação e protagonismo das crianças (tanto dela quanto de seu irmão Magu). Durante os vídeos é possível perceber que eles riem de situações, dão pausas entre as falas, pensam no que vão dizer, mudam a cena, ou seja, existe um roteiro que não é fechado, podendo ocorrer mudanças no durante as produções tanto por parte das crianças como dos adultos quando eles participam. Um exemplo acontece no vídeo “Crianças salvam sereia perdida na praia - Historinha em Português da *Bela Bagunça*”, quando Bela e Magu jogam água no rosto de sua mãe, que faz o papel da sereia, eles riem da situação e apresentam uma pausa entre suas falas. A participação da mãe das crianças nas brincadeiras permite o planejamento e mediação das situações e não a execução a partir do que ela deseja que aconteça.

A média da duração dos vídeos também faz parte da análise deste trabalho e os três canais possuem semelhanças nesse quesito. Observou-se maior frequência de vídeos com duração em torno de seis minutos, porém existem vídeos chegam a ter 10 minutos e outros mais curtos (em torno de dois minutos). Assim sendo, nenhum vídeo tem menos de 3 minutos e não ultrapassam a margem dos 10 minutos. Neste espaço de tempo, a parte reservada para publicidade de seus livros, quando acontece, constitui os segundos finais do vídeo.

¹³ Figura 6 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dQmcyHA2Y6o&t=62s>> Acesso em Julho de 2019.

Figura 7 - Magu joga água na sereia¹⁴



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Na análise dos vídeos é possível perceber que, mesmo nas gravações, as crianças brincam, interagem com os seus pares e com outros recursos tecnológicos, como o celular, assim como demonstrado na imagem a seguir. Isso representa uma geração atual conectada em diferentes situações e que possui familiaridade com a tecnologia em seu cotidiano para diversas finalidades, como escutar músicas, comunicar-se com outras pessoas e registrar os momentos com as *selfies*¹⁵, propriedades que demonstram uma geração digital, conforme já foi discutido no capítulo anterior. Em compensação, esse manuseio é focado no uso do aparelho telefônico para variadas funções e não como equipamento de gravação.

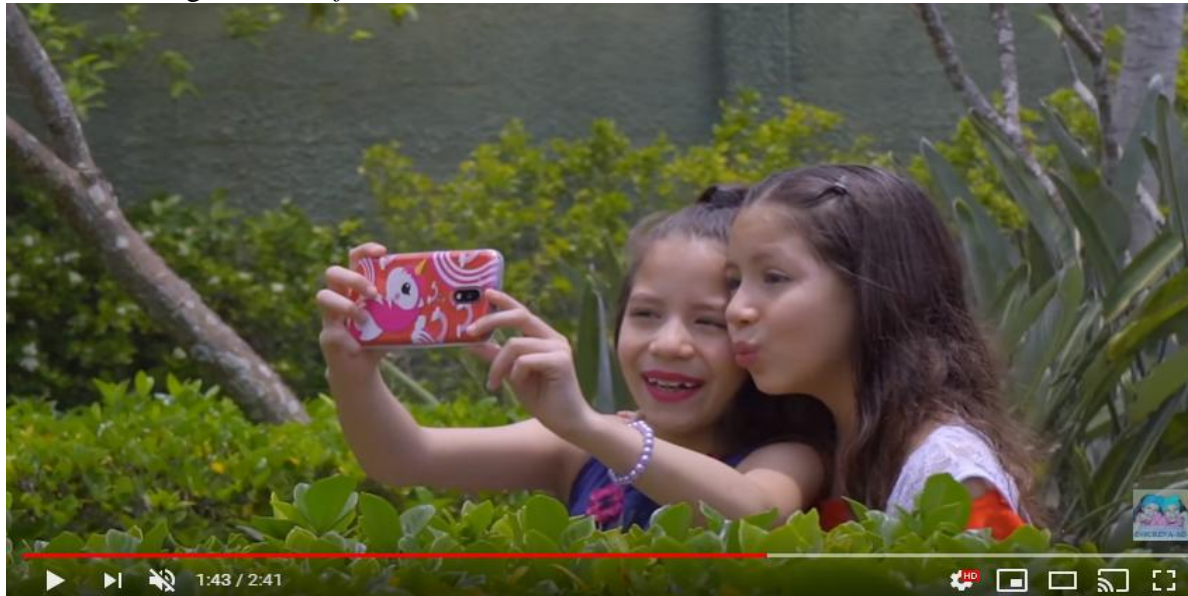
Nos vídeos analisados, as meninas não participam dos processos de gravação (auto filmagem). Nestes casos, existem pessoas que realizam a gravação, o que demonstra que não necessariamente elas possuem conhecimento sobre como utilizar todos os aparelhos tecnológicos. Ainda assim, o manuseio desses aparelhos impulsiona a produção da cultura lúdica no *YouTube*, conforme defende TOMAZ (2017):

¹⁴ Figura 7 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-zKA7OWV-FQ&t=170s>> Acesso em Julho de 2019.

¹⁵ “Fotografia que uma pessoa tira de si mesma, geralmente com um celular, e publica nas redes sociais.” (Dicionário Michaelis online).

O manuseio de ferramentas tecnológicas existentes para gravar vídeos, editá-los e postá-los também impulsiona a produção da cultura lúdica no YouTube. A proliferação de imagens nas sociedades contemporâneas é comumente relacionada a uma oferta ampla e sem precedentes de equipamentos de gravação e manipulação de imagem e de áudio, além do aumento paulatino do acesso à internet, sobretudo por meio de dispositivos sem fio. (TOMAZ, 2017, p. 20).

Figura 8 – *Selfie* da Melissa e Nicole no canal Planeta das Gêmeas¹⁶



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Percebe-se pela temática dos vídeos que a cultura lúdica digital está composta de diferentes formas de expressão como músicas, brincadeiras, histórias, comunicação oral e com a própria linguagem digital, com os pedidos de *likes*, inscrição no canal, acompanhamento nas outras redes sociais, visualização dos outros vídeos e exposição dos seus produtos. As brincadeiras e as histórias são as formas de expressão predominantes nos vídeos, sendo utilizados normalmente os temas de brincadeiras com bonecas, piscina, praia, com seus pares e com adultos; recriação de histórias amplamente conhecidas (como por exemplo a da princesa Cinderela), roteiros criados pelas crianças com situações que fazem parte do cotidiano e do interesse delas, mesmo que sejam orientadas por adultos em algumas situações.

¹⁶ Figura 8 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UJxP-H3Vu3g>> Acesso em Agosto de 2019.

Figura 9 - Bela e Magu brincando na praia¹⁷



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

A maneira que as meninas se comunicam com o público pode gerar uma relação de proximidade delas com as crianças que assistem aos vídeos, pois essa comunicação mais direta proporciona a sensação de intimidade, o que se torna uma forma de atrair as pessoas para continuarem seguindo o canal. Por exemplo, no canal Planeta das Gêmeas elas iniciam os seus vídeos dizendo: “*Oi amigas! Oi amigos!*”; a Bela Bagunça não costuma iniciar cumprimentando as pessoas que a acompanham, usa essa comunicação no final do vídeo com frases como: “*Gostaram desse vídeo? Se inscreve no canal para continuar acompanhando minhas bagunças*” “*Eai, Bagunceiros e Bagunceiras, o que estão achando?*”; no canal Juliana Baltar, ela inicia os vídeos com uma vinheta com o seu nome e comumente finaliza com o *link* do vídeo anterior postado no canal ou com a divulgação de seu livro, utilizando recursos de edições nos vídeos para acrescentar informações que incentivem as pessoas a se inscreverem no canal, não tendo o costume de fazer saudações aos seus espectadores. Assim, percebe-se que dois canais possuem uma maneira similar de se comunicar com o seu público, cumprimentando as pessoas com saudações mais íntimas ou com elementos que remetam ao seu canal, como no caso da Bela, que chama os espectadores de bagunceiros(as).

A existência de uma marca própria das meninas demonstra como a imagem delas está inserida em uma cultura do sucesso (MELO; GUIZZO, 2019) e do consumo, assim como os seus papéis enquanto *digitais influencers* estão sendo reconhecidos por outras crianças e até

¹⁷ Figura 9 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cQmEPkokCdU>> Acesso em Agosto de 2019.

mesmo por adultos. Um produto em comum entre os canais pesquisados são os livros que elas possuem publicados e a divulgação deles para venda em seus vídeos. Apesar de serem de canais diferentes, o conteúdo divulgado é semelhante. Nesses livros pode ser encontrada a história do canal, curiosidades sobre as meninas, adesivos, brincadeiras, jogos etc., com foco na vida delas enquanto crianças *Youtubers*.

Figura 10 - Juliana Baltar e seu livro¹⁸



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *Youtube* (2019)

O canal Planeta das Gêmeas, além do livro, conta com uma loja física e virtual que comercializa roupas e produtos personalizados utilizados também em alguns momentos pelas gêmeas em suas gravações. Uma das situações observadas foi na gravação do clipe “Dono do meu coração” em que elas utilizam roupas e objetos com a personalização escrita Planeta das Gêmeas, assim como no videoclipe “Aluna Exemplar”, em que o uniforme das “estudantes” também está personalizado da mesma maneira. É necessário ressaltar que, nos três canais, a relação com a publicidade é notada com o foco na venda dos seus próprios produtos e não os de outras empresas. O *YouTube* é a maneira encontrada para que elas se tornem conhecidas e, assim, utilizam essa linguagem para estimular os espectadores a consumirem sua marca e imagem.

Pensar nessas meninas enquanto possuidoras de sua própria marca e tendo os seus próprios produtos faz parte de um forte consumismo marcado na infância, no contexto da sociedade capitalista. Nas relações com o consumo é necessário compreender que “consumimos mais que um produto, compramos uma marca e todo um conjunto de valores e

¹⁸ Figura 10 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=E1cZgQuh3RM>> Acesso em Agosto de 2019.

significados dados a ela” (BRUM; SCHIMIDT, 2016, p. 4). As crianças estão inseridas nesse contexto e é preciso que se pense em uma educação e/ou instrução voltada também para a relação de consumo e mídia. Tal educação para o consumo já é mencionada nos documentos oficiais para a Educação Básica, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Figura 11 - Produto personalizado Planeta das Gêmeas¹⁹



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Outra relação com o consumo pode ser observada durante o fornecimento de benefícios e premiações que o próprio *YouTube* proporciona, conforme os produtores de conteúdo vão alcançando visibilidade e aumentando o número de inscritos em seus canais. Tal fator faz com que as crianças *Youtubers* se motivem e, assim, “vão aprimorando seus vídeos, cenários, equipamentos adquiridos, e elas mesmas passam a evoluir gradativamente em suas performances frente aos vídeos, adquirindo mais desenvoltura e desejos crescentes de visualização” (MELO; GUIZZO, 2019, p. 137). No caso dos canais analisados, a Juliana Baltar e a Bela Bagunça se enquadram na categoria de mais de um milhão de inscritos e já possuem o Prêmio Ouro²⁰, enquanto o Planeta das Gêmeas com os seus mais de 10 milhões de inscritos, alcançaram o Prêmio Diamante.

Apesar de a plataforma *YouTube* não deixar explícito qual são as premiações recebidas, elas são consideradas pelos produtores de conteúdo como uma forma de

¹⁹ Figura 11 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UJxP-H3Vu3g>> Acesso em Agosto de 2019.

²⁰ Informação disponível em: <https://www.youtube.com/intl/pt-BR/creators/benefits/silver/>. Acesso em agosto de 2019.

reconhecimento em relação ao alcance do que se é produzido. Ainda nessa vertente, o *YouTube* monetiza os vídeos de seus produtores de conteúdo a partir das propagandas que aparecem neles e, com base nas visualizações, isso gera mais uma relação de infância e consumo. Uma reflexão importante a se pensar é: Com quem fica o dinheiro recebido? Será que está sendo investido para que as meninas utilizem posteriormente? Essa é a fonte de renda da família? Tal cenário já acontecia com as crianças que faziam parte de programas de televisão e atualmente este também é presenciado na internet.

O brinquedo pode ser utilizado como um elemento de publicidade. Considerando os vídeos que compõem o *corpus* de análise no canal Planeta das Gêmeas e Bela Bagunça, não foram encontradas publicações com temáticas voltadas para a comercialização de brinquedos e/ou marcas. No canal da Juliana Baltar, suas produções envolvendo a boneca *Baby Alive* constituem o auge de visualizações. Apesar da menina não focar em apresentar e falar diretamente sobre a boneca, ao citar qual o nome do brinquedo no vídeo demonstra uma relação com o consumo e o *merchandising*²¹, sendo importante ressaltar que o consumo

[...] trata-se de uma via de mão dupla, em que a marca ganha visibilidade por estar sendo exposta para um público-alvo bastante específico que contempla pais, responsáveis e crianças e, em contrapartida, a criança youtuber ganha destaque por estar fazendo vídeos e propagandas de marcas infantis consagradas. (MELO; GUIZZO, 2019, p. 135).

Apesar de não ser o foco da pesquisa, essas crianças têm outras redes sociais para que o seu público acompanhe o dia-a-dia e outras novidades. Tais redes sociais são o *Instagram* e o *Facebook*, onde elas divulgam imagens fotográficas do seu cotidiano, encontros presenciais que elas protagonizam e seus produtos, bem como interagem com seu público, já que no *YouTube* os comentários estão desativados. O *Instagram* vem se tornando a rede mais utilizada para a comunicação com os espectadores, já que neste espaço os fãs podem escrever comentários públicos e privados. Essas múltiplas experiências retratam uma Cultura de Convergência das mídias (JENKINS, 2006), que defende que o

fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2006, p. 30)

²¹ “Exposição de determinada marca, produto ou serviço, através de vários meios de comunicação (televisão, rádio, cinema etc.) sem uma intenção publicitária declarada, com o objetivo de fixar sua imagem de forma subliminar.” (Dicionário Michaelis online). Acesso em julho de 2019.

Com base na análise dos dados, nota-se a participação das crianças em suas mídias digitais, interagindo com seus pares e com os adultos que fazem parte dos vídeos junto com elas, ou seja, tem o espaço para criar e compartilhar com outras pessoas, não somente fazendo todas as produções sozinhas. As crianças brincam de diversas maneiras com brinquedos ou com roteiros que elas apresentam; produzem suas histórias, mesmo que não seja possível concluir se são realmente elas que criaram ou se algum adulto determinou à temática; usam aparelhos celulares em alguns momentos dos vídeos, com a principal funcionalidade de realizar registros fotográficos conhecidos como *selfie*; possuem uma relação com o consumo, tendo suas próprias marcas e sendo consumidoras de outros brinquedos utilizados em seus vídeos; usam outras redes sociais além do *YouTube*, que proporcionam que suas produções culturais estejam constantemente na internet. Mesmo com a interferência adulta, somente em um canal que foi possível perceber os indicativos de uma relação pautada em direcionamento dos adultos, já nos outros dois eles constituem uma participação junto às crianças, possibilitando assim, que elas protagonizem as cenas e os roteiros.

Acerca do consumo na infância, os três canais apresentaram essa relação, sendo o canal Planeta das Gêmeas o que demonstra maior engajamento neste quesito, já que possui lojas virtuais e físicas, livro publicado e seus produtos personalizados divulgados, além de ser o canal que possui o maior número de inscritos (gerando monetização mais alta advinda do *YouTube* se comparada aos outros dois canais analisados). Bela Bagunça e Juliana Baltar não demonstraram nos vídeos analisados uma relação de publicidade para além de seus livros publicados. Apesar de Juliana possuir o auge de visualizações com seus vídeos brincando com a boneca *Baby Alive*, o foco não é a marca da boneca e sim as brincadeiras que ela construídas com ela. Contudo, não se elimina a possibilidade que o *merchandising* faça parte dos vídeos.

Notou-se que os vídeos são planejados anteriormente, o espaço é preparado e as falas pensadas para, posteriormente, as meninas entrarem em ação frente às câmeras. Assim, analisar o que é protagonismo e o que está disfarçado dele ainda concebe-se como um desafio. Algumas observações nos vídeos auxiliam na percepção em relação aos espaços que realmente são protagonizados e pensados pelas crianças, já outros almejados pelos adultos para elas. Ainda assim, são as culturas infantis publicamente nas redes, por hora cultura para a infância, outrora cultura da infância, ambas mediadas pela presença do consumo.

3.4.2 Gênero

Como os três canais selecionados possuem maior visibilidade e pertencem às meninas, ocasionou-se o recorte de gênero neste trabalho. Nessa categoria de análise, busca-se perceber nas produções a relação das meninas com os papéis sociais da mulher e se existem ou não estereótipos nos temas apresentados. Para isso, observa-se a relação das crianças com os brinquedos, com a maternidade, com a vaidade, como elas se apresentam nos vídeos, entre outros. Será que os vídeos reproduzem conceitos já presentes na sociedade sobre os papéis da mulher?

A cultura e as construções sociais do ambiente em que o ser humano está inserido o constituem enquanto sujeito e é a partir desta perspectiva que se discute as questões de gênero. Para compreender o conceito, contextualiza-se que

O conceito de gênero nasce na luta feminista nos anos de 1970, para questionar as diferenças de comportamentos, competências, preferências de homens e mulheres baseado pela biologia e anatomia de seus corpos. O conceito começou a ser usado para se contrapor ao determinismo biológico, na época designado como sexo, para ênfase na construção social de homens e mulheres, traduzida como significados de gênero. (FINCO; OLIVEIRA, 2011, p. 58)

O que se espera de comportamentos e preferências para meninas é distinto do que é esperado para os meninos. Quando algo se desvia do que é considerado “padrão”, os julgamentos e os pré-conceitos tendem a surgir. Algo recorrente na análise dos vídeos é a relação dos cuidados destinados às bonecas e o amor materno, semelhante ao papel da mulher de ser mãe, observado principalmente no canal da Juliana Baltar. Outro ponto são as questões ligadas à vaidade e imagem corporal, como por exemplo o uso de maquiagem e como a mulher se veste para conquistar o menino que gosta, sendo essas representações mais recorrentes no canal Planeta das Gêmeas. Os padrões tendem a gerar estereótipos e isso também pode ser percebido em alguns vídeos. As principais situações ligadas a esses conceitos serão apresentadas nesta categoria de análise, porém ressalta-se que não se pretende afirmar que as crianças possuíam essa intenção ao produzir os vídeos. Entretanto, mesmo que de forma não intencional, elas já incorporam valores e padrões normativos sociais.

Apesar de não ser o tema central dos vídeos, a ligação com as bonecas retrata uma representação da maternidade, principalmente quando observada suas falas. Nos vídeos da Juliana Baltar com a boneca *Baby Alive*, tal situação fica em evidência, já que ela as trata como filhas e cria situações que evidenciam esse papel, compondo um dos elementos das

culturas da infância, a fantasia do real (SARMENTO, 2004). Alguns exemplos das falas de Juliana são: “*Nós vamos para a tirolesa, então, você tem que estar bem alimentadinha, ok?*”; “*última vez Lari, que já está ficando tarde e a mamãe tem que fazer o jantar*”.

Figura 12 - Juliana Baltar alimentando sua *Baby Alive*²²



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Essas situações não ocorrem somente nas interações das crianças com os seus brinquedos, já que também é possível notar no compartilhamento com os seus pares. No vídeo “*Minha babá por um dia!*” do canal da Bela Bagunça, o Magu, irmão mais novo da Bela, faz o papel de babá dela por um dia. Assim como no vídeo da Juliana Baltar, as falas relacionadas a alimentação e cuidados com as crianças aparecem: “*Nananinanão, comer chocolate antes do almoço não pode, eu vou preparar seu almoço agora!*”; “*Já disse para não reclamar na hora da comida!*”. É notório que essas falas representam situações que eles vivenciam em seus cotidianos e, nas representações de papéis, as crianças reinterpretem suas vivências com suas ressignificações. Desta forma, entende-se que

[...] a produção das culturas de pares não se fica nem por uma questão de uma simples imitação nem por uma apropriação directa do mundo adulto. As crianças apropriam-se criativamente da informação do mundo adulto para produzir a sua própria cultura de pares. Tal apropriação é criativa na medida em que tanto expande a cultura de pares (transforma a informação do mundo adulto de acordo com as preocupações do mundo dos pares) como simultaneamente contribui para a reprodução da cultura adulta. (CORSARO, 2002, p. 114).

²² Figura 12 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dQmcyHA2Y6o>> Acesso em Julho de 2019.

Figura 13 - Magu sendo babá por um dia de Bela²³



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Os vídeos conhecidos como *versus* consistem em comparar estilos, pessoas, situações etc. As gêmeas Melissa e Nicole fizeram a comparação das meninas comportadas *versus* as meninas “funkeiras”, que apresenta determinados estereótipos já presentes na sociedade, uma vez que as meninas abordam como seriam os comportamentos da “funkeira” e da mulher comportada em diferentes situações cotidianas. Nota-se que as crianças reproduzem conceitos existentes na cultura adulta, porém ressignificando e apresentando suas interpretações, o que representa a reprodução interpretativa (CORSARO, 2002), como já abordado anteriormente.

No vídeo em questão é evidente os pré-conceitos já estabelecidos do que é ser uma menina “funkeira” e uma menina comportada, que por sua vez envolve questões de gênero e padrões sociais. De forma resumida, a menina funkeira é apresentada no vídeo como aquela que acorda atrasada, fala gírias, usa roupa curta e com cores chamativas, maquia-se com cores fortes e não possui vergonha de dançar e conversar com seu *crush*²⁴. Já a menina comportada possui características opostas a essas, é discreta, tímida, acorda cedo para ler a bíblia, usa roupas longas e não gosta de chamar atenção. Uma situação que acontece no vídeo retrata como se comporta a funkeira e a comportada ao descobrir uma paixão não correspondida; as

²³ Figura 13 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=F8MxLGnZZsE&t=1s>> Acesso em Agosto de 2019.

²⁴Palavra da língua inglesa que no seu sentido figurado é utilizada para expressar paixão intensa por alguém.

falas demonstram a competitividade que ainda existe entre as mulheres nos relacionamentos, como por exemplo: “*Não fica assim, você é muito mais bonita que ela*”; “*Aquela Gabi é mó piriguete*”. Neste caso, observa-se a tendência a comparar as mulheres ou fazer comentários que as inferiorizem e sobre os homens pouco ou nada se escuta.

Figura 14 - Menina comportada escolhe o que vestir²⁵



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Os vídeos que retratam os “tipos” assemelham-se aos vídeos de *versus*, como por exemplo, tipos de amigas, tipos de mães, tipos de pais, entre outros. No caso do canal da Juliana Baltar, abordou-se os “Tipos de primos!”, sendo eles: primo bagunceiro; primo que não gosta de emprestar os brinquedos; os que se encontram somente nas festas; o perfeito e o mal. Conseqüentemente, essas visões são pautadas em estereótipos que caracterizam cada um deles. Por exemplo, o primo mal é aquele que faz tudo para machucar e ainda ri quando o acidente acontece; já o primo perfeito é usado como exemplo por sua família, tira notas boas na escola, ajuda a mãe em casa, estuda etc. Neste referido vídeo, uma adulta faz o papel de mãe da Juliana, que diz: “*Você e sua prima são da mesma sala, ela só leva nota boa pra casa. Ela não responde a mãe dela, ela não fica gritando com a mãe, ela ajuda a mãe em casa, ela dobra a roupa dela da escola, ela chega e não deixa tudo espalhado, ela vai ao mercado com a mãe, ela é compreensiva, ela não fica pedindo mil brinquedos quando vai na loja*”; essas

²⁵ Figura 14 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=D4QeIWq4UfY&t=370s>> Acesso em Agosto de 2019.

são as características atribuídas à prima perfeita, ou seja, existem determinadas posturas e comportamentos nas produções que caracterizam as compreensões acerca do “ser perfeito(a)”.

Os estereótipos fazem parte da cultura adulta e conseqüentemente da infantil, já que as crianças nascem em uma sociedade com uma determinada cultura, reproduzindo, reinterpretando e ressignificando os conceitos e valores. É importante analisar criticamente os impactos que essas generalizações podem causar em outras pessoas e no caso das crianças *Youtubers* destaca-se a influência delas sobre outras crianças devido a sua grande visibilidade. Com isso, reflete-se que

Os estereótipos podem levar a um prejulgamento, configurando-se como um preconceito relacionado a certos grupos e conseqüentemente a uma conduta que pode violar o direito de outras pessoas baseados em critérios de raça, sexo, religião, gerando a discriminação. Os estereótipos são uma maneira de “biologizar” as características de um grupo. É uma generalização de características subjetivas para um determinado grupo, no caso dos estereótipos negativos, impondo-lhes o lugar de inferior, o lugar de incapaz. (FINCO; OLIVEIRA, 2011, p. 70).

Figura 15 - Funkeira se maquiando²⁶



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

A maneira com que as meninas se apresentam nos vídeos colabora para compreendermos a preocupação com a imagem delas e, desta forma, a produção audiovisual se torna mais amadora ou mais produzida. O uso da maquiagem com frequência é percebido nos vídeos do Planeta das Gêmeas; elas aparecem produzidas na maioria deles e com os figurinos personalizados para cada temática, como por exemplo, para o cenário na escola elas possuíam um uniforme com o nome do canal, no estúdio tinham as roupas personalizadas para as cenas da música etc. Outra publicação que tornou possível visualizar essa relação com a vaidade foi no vídeo “A menina atrapalhada no SPA”, em que elas criam um conteúdo sobre

²⁶ Figura 15 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=D4QeIWq4UfY>> Acesso em Agosto de 2019.

um sorteio que ganharam para ter um dia no SPA. Neste local, elas possuem direito a massagem nos pés, banho de banheira, cuidados com a pele, entre outros. Entretanto, apresentam o conteúdo de maneira divertida, pois uma delas não conhecia nada sobre SPA e, por isso, o nome do vídeo ser esse citado. Observou-se, que na parte de colocar os pepinos nos olhos para relaxar, a que representa a “atrapalhada” come o pepino.

Figura 16 - Gêmeas no SPA²⁷



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

A Bela Bagunça e a Juliana Baltar não utilizaram maquiagem nos vídeos analisados e os seus figurinos são roupas comuns, exceto nos casos em que as histórias retratam personagens, como por exemplo, na história da Cinderela ou da Sereia do canal da Bela, quando utilizam fantasias. Juliana não teve vídeos que necessitaram o uso de figurinos específicos, apresenta-se normalmente com short jeans, blusa básica, chinelo e cabelo preso, não demonstrando a preocupação em se produzir antes das gravações e nem de edições posteriores. Na foto a seguir é possível perceber essas características e reforçar a tendência que esse canal possui de produzir vídeos com menos edições, sendo possível ver os cachorros durante a gravação.

²⁷ Figura 16 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Mw7sFiJMoFY>> Acesso em Agosto de 2019.

Figura 17 - Juliana Baltar em uma de suas produções²⁸



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

O vídeo “A Aluna Exemplar” do canal Planeta das gêmeas, também contribui para observarmos como se apresentam os padrões do que é ser uma aluna exemplar e uma aluna popular, atribuindo a essa última opção uma tendência ao negativo, como ser a pessoa que senta no fundo da sala de aula, chega atrasada, tira nota baixa, passa maquiagem antes de ir para a escola e já a exemplar é aquela que chega adiantada, tira nota máxima, senta-se na frente e não precisa se maquiagem para ir à aula. O clipe demonstra isso através das cenas das crianças na escola em uma sala de aula e a mensagem é transmitida através da música e das atuações das crianças. Desta forma, o próprio nome do clipe já manifesta a intenção de falar sobre o que é ser uma “Aluna Exemplar”, ou seja, os estereótipos de cada uma são notórios.

Mesmo com o *making of* do clipe, não foi possível saber as motivações que levaram as crianças a produzir a música com essa temática, em contrapartida, elas tentam trazer a mensagem de que a convivência da aluna exemplar com a popular precisa ser de respeito. Nicole diz que “*Não importa se é aluna exemplar ou popular, tem que respeitar a pessoa né?*”, mesmo assim, não contestam os padrões apresentados em sua música.

²⁸ Figura 17 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dQmcyHA2Y6o&t=66s>> Acesso em Agosto de 2019.

Figura 18 - Aluna popular na sala de aula²⁹

Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Além do uso da maquiagem e da maneira que se vestem para as gravações, as gêmeas Melissa e Nicole em dois dos cinco vídeos analisados apresentam assuntos sobre se apaixonar. Dentro das questões de gênero, o foco é perceber como elas lidam com a conquista relacionada aos meninos, ou seja, quais artefatos que elas utilizam nessa relação conquista. O clipe “Dono do meu coração” tem como finalidade retratar uma paixão não correspondida, percebida nos trechos da música como: *“Ele é o dono do meu coração, eu faço tudo pra chamar sua atenção e mesmo assim, ele não me nota e eu não desisto de tentar lhe conquistar”*.

No restante do clipe são narradas situações que elas fazem para chamar a atenção dos meninos, como por exemplo *“passei um batom mais brilhante que o céu”*; *“e coloquei até colar, pulseira, brinco, anel”*; *“um vestido fashion de arrasar, tudo só para ele me notar”*; *“passei um perfume, tão doce quanto mel”*. Esses trechos representam a maneira que elas interpretam a forma que podem chamar a atenção do menino e conquistá-lo, ou seja, demonstrando a necessidade de se arrumar, passar maquiagem, utilizar acessórios, usar perfume e escolher um vestido bonito com a preocupação de serem notadas e não porque gostam. Isso demonstra como as crianças conseguem produzir suas reinterpretações, reproduzi-las e aprendem com exemplos da cultura adulta.

²⁹ Figura 18 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LTIsW5hISIU>> Acesso em Agosto de 2019.

Outro vídeo que aborda essa temática foi citado anteriormente, que é o “Comportada *versus* Funkeira”, apresentando também falas sobre o *crush*. A comportada ao encontrar o menino não sabe direito como agir, mas cita a seguinte frase antes de sua chegada: “*Ai, o Mateus tá vindo, ele é um gato, o que eu faço?*”. Já quando a mesma cena acontece com a funkeira a atitude é diferente, ela diz: “*Caraca mano, o Paulinho tá vindo aí, ele é mó gato!*” “*Tá de bobeira?*” “*Então bora dar um role?*”. A diferença entre o vocabulário nas duas situações é perceptível, notando-se a presença de gírias como uma característica do modo de falar da funkeira. Assim, percebe-se a presença de mais um estereótipo, além da concepção que meninas necessitam se produzir e se arrumar para os meninos, conceito esse que se mostra enraizado desde a infância.

Figura 19 - Meninos no clipe “Dono do meu coração”³⁰



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

As culturas para a infância tendem a homogeneizar alguns hábitos das crianças, como gostos e brincadeiras. Ao refletirmos sobre a vivência das meninas enquanto crianças *Youtubers* e os conteúdos produzidos observa-se algo em comum nos três canais como a metodologia utilizada para a maior parte das produções audiovisuais postadas, que consiste em criar histórias e situações com temáticas diversas e, a partir de um roteiro, gravar e editar o vídeo. Alguns temas são os mesmos, como nos canais *Bela Bagunça* e *Planeta das Gêmeas*, que possuem vídeos que falam sobre sereias; brincadeira com boneca aparece no canal da *Juliana Baltar* com maior frequência, porém também pode ser encontrado nos vídeos da *Bela*

³⁰ Figura 19 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UJxP-H3Vu3g>> Acesso em Agosto de 2019.

Bagunça, demonstrando que mesmo em lugares distintos do Brasil elas podem abordar assuntos iguais ou semelhantes.

Por se referir a canais protagonizados apenas por meninas, durante a análise foi possível perceber a proximidade delas com questão da vaidade e imagem corporal, o uso de maquiagem, as cores mais frequentes em suas roupas e nos seus objetos (tons de rosa), suas afinidades com determinados brinquedos e brincadeiras (considerados de meninas), como bonecas e sereias. É notória a diferença entre os canais; nesta categoria de análise, o canal Planeta das Gêmeas é o que representa com maior frequência as características que envolvem vaidade, maquiagem, estereótipos e o namoro na infância. Já no canal da Juliana Baltar é a relação com a maternidade que tem a maior representatividade. O canal de Bela Bagunça mostra sua vivência com seu irmão Magu, fazendo com que as brincadeiras e temáticas sejam mais diversificadas quando comparadas aos outros canais.

Cada uma das meninas, a seu modo, é exemplo e modelo para muitas outras crianças que as acompanham, demonstrando como as crianças *Youtubers* podem contribuir para a construção de uma identidade infantil feminina, uma vez que “a cultura digital possibilita novos espaços para a expressão feminina infantil e ao mesmo tempo constrange a roteiros pré-estabelecidos de feminilidade, beleza e sensualidade que conectam o empoderamento de gênero à atividade do consumo” (MARÔPO *et al*, 2018, p. 177).

3.4.3 Brincadeiras

Esta categoria pretende reconhecer as brincadeiras que acontecem nos vídeos feitos pelas crianças nos canais em questão, observando elementos como: do que elas brincam? Como elas lidam com os brinquedos e os ressignificam? Quais são os tipos de brincadeiras? Como elas fazem uso dos recursos audiovisuais para as brincadeiras nos vídeos analisados?

Durante a visualização dos vídeos, é notório que as crianças estão constantemente produzindo e compartilhando brincadeiras e produções culturais, seja com os seus pares e com os adultos na própria produção audiovisual ou nos seus diálogos com as câmeras para o público que as acompanha. Assim, ressalta-se a importância do brincar e das brincadeiras para as crianças, entendendo que “esse tipo de atividade ocupa um lugar central, sendo uma de suas principais formas de ação sobre o mundo” (BORBA, 2007, p. 42).

A participação das famílias das meninas nas brincadeiras está presente em seus vídeos de maneiras distintas, por vezes na gravação e edição dos vídeos; outra na voz de personagens e/ou voz dos brinquedos; figurinos e organização do espaço, que constituem os detalhes dos bastidores, conhecido também como *backstage*³¹. Em outros vídeos é possível ver a participação da família em toda a produção, inclusive como elenco das brincadeiras, contribuindo e dividindo esses espaços com as crianças, sendo assim, “além da presença dos pares, a participação de adultos na brincadeira com uma criança oferece uma gama de ferramentas e habilidades” (TOMAZ, 2017, p. 18).

O canal da Bela Bagunça tem a maioria dos seus vídeos protagonizados por ela e por seu irmão mais novo, que se chama Magu e constantemente sua mãe também faz parte das “bagunças”³² que eles organizam; já o seu pai aparece com menos frequência, mas teve participação em um dos vídeos analisados, o que demonstra a cooperação da sua família em suas produções.

Figura 20 - Bela e sua família na produção do vídeo³³



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

No vídeo representado pela figura acima, a brincadeira constituía em encenar a invasão da casa deles, narrando uma história que alguns pertences deles sumiram e assim,

³¹ Termo em inglês utilizado para se referir ao que acontece nos bastidores, por “trás dos palcos”.

³² Isabela se refere às brincadeiras com o termo bagunça e chama sua família e seus inscritos de bagunceiros, ou seja, esse termo proporciona uma característica própria do seu canal.

³³ Figura 20 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=P1m4V8DvQU0&t=354s>> Acesso em Agosto de 2019.

começa a tentativa de descobrir quem praticou esta ação. Percebe-se, nesse vídeo, a participação ativa dos adultos na brincadeira e a interação da família de Bela em sua vida enquanto *Youtuber*. Não apenas neste vídeo específico, mas em outros analisados, as histórias criadas e encenadas pelas crianças são um dos tipos de brincadeiras encontradas nos canais, com isso, constituem uma das linguagens presentes com mais frequência no *YouTube*.

No canal da Juliana Baltar, sua mãe faz participação em quase todos os vídeos com a voz da boneca *Baby Alive*; em outro vídeo ela e o pai da Juliana aparecem fora do *backstage*, demonstrando que eles interagem com o canal da filha e fazem parte de roteiros de gravação. Nos vídeos analisados desse referido canal, a interação com os pares não foi notada, já que não apareceram outras crianças. Contudo, as interações com os brinquedos são constantes, principalmente com bonecas, demonstrando que a cultura para infância faz parte dos vídeos de maneira recorrente. A imagem a seguir, representa uma cena do vídeo “Se a Barbie fosse real!” e, junto com a participação de seus pais, Juliana cria uma história com duas *Barbies* (mãe e filha) e o *Ken* (pai); ao mesmo tempo em que acontece com os bonecos, as cenas se repetem com a menina e sua família, permitindo observar a relação do que aconteceria com a *Barbie* na realidade. Esta produção representa uma maneira de interação tanto com os adultos quanto com os brinquedos, caracterizada a partir de uma brincadeira.

Figura 21 - Família da Juliana Baltar nas brincadeiras³⁴



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

³⁴ Figura 21 disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_mySgO9rSaQ> Acesso em Agosto de 2019.

Nos vídeos do canal Planeta das Gêmeas, a participação da família ficou perceptível somente no *backstage* e nos erros de gravação de dois vídeos analisados, mas na produção cultural das meninas em si eles não apareceram. Nota-se, então, que cada família tem sua forma de contribuir para a produção de conteúdo do canal, participando de maneira mais efetiva ou em apenas alguns momentos.

A participação dos adultos nesses vídeos possibilita a observação de uma cultura lúdica adulta, contudo é importante salientar que “limitamo-nos à cultura lúdica infantil, mas existe também uma cultura lúdica adulta, e é preciso igualmente situá-la dentro da cultura infantil, isto é, no interior de um conjunto de significações produzidas para e pela criança” (BROUGÉRE, 1998, p. 29). A construção das brincadeiras junto com as crianças é percebida com mais frequência nos canais da Juliana e da Bela, os quais demonstram uma participação colaborativa, em que o foco das brincadeiras é proporcionado por elas, já no canal Planeta das Gêmeas a situação aparenta um viés adultocêntrico, em que os adultos direcionam determinadas escolhas e as meninas apenas executam.

Brincadeiras sobre sereias foi um tema comum em dois canais - Planeta das Gêmeas e Bela Bagunça. No vídeo³⁵ “rotina da manhã de uma sereia”, o foco foi narrar a vida de uma sereia no mar com as ressignificações produzidas pelas próprias irmãs Melissa e Nicole. Elas contam como é a alimentação, os estudos, a moradia, a diversão, os amigos e os inimigos das sereias e para fazer isso, ambas estão fantasiadas com a calda de sereia e dentro da piscina de casa. Como parte da história, elas exploram outras brincadeiras, por exemplo, apostam corrida na piscina e jogam bola. É possível inferir que este vídeo foi planejado anteriormente e que possui uma preparação em relação às informações que serão compartilhadas, mas suas produções culturais continuam a existir, apresentando informações sobre as sereias e tendo interação entre elas.

³⁵Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DTbS6QJLfCU&t=16s>> Acesso em Julho de 2019.

Figura 22 - Rotina das sereias - Planeta das Gêmeas³⁶



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

No canal da Bela Bagunça o foco não é a vida das sereias, mas salvar uma sereia que estava na areia da praia, sendo este papel representado pela sua mãe no vídeo “Historinha em Português da Bela Bagunça”, confirmando a presença de um roteiro para a sua elaboração. No decorrer do vídeo, percebe-se que as falas e as cenas não são totalmente editadas, o que demonstra uma flexibilidade quanto à sua execução. Criar e encenar histórias é considerada uma forma de brincadeira pelas crianças *Youtubers*. A fantasia de sereia também faz parte desse referido vídeo³⁷, além de outras brincadeiras como fazer castelinho na areia. Com isso, percebe-se que a partir de um tema central do vídeo, outras produções culturais e brincadeiras são percebidas; apesar de a temática ser a mesma, a forma como os conteúdos dos vídeos é apresentada são diferentes, o que demonstra as ressignificações das crianças em suas culturas de pares.

³⁶ Figura 22 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DTbS6QJLfCU>> Acesso em Julho de 2019.

³⁷ Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-zKA7OWV-FQ&t=269s>> Acesso em Julho de 2019.

Figura 23 - Bela e Magu em sua história da sereia³⁸



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Mesmo com as diferenças entre as produções, algo em comum pode ser percebido. As crianças aproveitam o espaço da gravação para brincar e, no caso das gêmeas, elas utilizam o espaço da piscina nadando, apostando corrida e jogando bola. Bela e Magu correm na praia, fazem castelinho de areia juntos e nadam no mar, brincadeiras essas que até se assemelham em alguns casos. Observa-se que os temas dos vídeos proporcionam que as crianças explorem diferentes assuntos, como por exemplo, podem ser sereias e jogar bola ou criam estratégias para salvar uma sereia, mas não deixam de brincar na areia e fazer castelinhos.

Ainda sobre a temática das sereias, é significativo ressaltar as possibilidades que as crianças possuem de incorporar conteúdos de outras mídias. Por exemplo, uma novela chamada “A força do querer” exibida pela Rede Globo no ano de 2017 trouxe como personagem principal uma sereia, o que proporcionou a popularidade de objetos e roupas de sereias, predominantemente na época da exibição da novela. Assim, nota-se que os vídeos das crianças foram publicados no mesmo período, sendo o do Planeta das Gêmeas em 2017 e o da Bela Bagunça em 2018, ou seja, verifica-se que as *youtubers* buscam referências em outras mídias, uma vez que a cultura infantil está relacionada com a cultura adulta.

Interagir com brinquedos e dar novas significações para eles é uma das características da cultura lúdica. O canal da Juliana Baltar tem como recorde de visualizações três vídeos que

³⁸ Figura 23 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-zKA7OWV-FQ&t=1s>> Acesso em Julho de 2019.

envolvem histórias com a boneca *Baby Alive* e um vídeo com a *Barbie*; dentre os canais selecionados é o que mais possui vídeos com temáticas de bonecas e histórias a partir delas. Esses tipos de produção “oferecem novas formas para brincarem, mostrando que o uso depende das interações travadas pelas crianças” (TOMAZ, 2017, p. 18), ou seja, o compartilhamento de vídeos permite que outras crianças descubram brincadeiras novas com brinquedos que muitas vezes possuem e não utilizam mais, transformando as relações delas com seus brinquedos.

Figura 24 - Juliana Baltar e sua *Baby Alive*³⁹



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

A reiteração proporciona que a brincadeira seja repetida contínuas vezes e de maneiras diferentes, desta forma, possibilita “um tempo continuado onde é possível encontrar o nexo entre o passado da brincadeira que se repete e o futuro da descoberta que se incorpora de novo” (SARMENTO, 2004, p. 17). Por isso, as maneiras de brincar com a *Baby Alive* apresentada pela Juliana Baltar representam esse elemento das culturas da infância abordadas no capítulo anterior.

Na imagem acima, a boneca teria caído de uma tirolesa e se machucado, sendo atendida pela médica no hospital. Dois papéis diferentes são representados por Juliana nessa gravação, o de mãe e o de médica; em outros três vídeos, ela apresenta histórias diferentes brincando com a mesma boneca, acrescentando novos elementos que se complementam em diferentes vídeos. Estes vídeos estão no ranking de visualizações, o que é um indicativo que o

³⁹ Figura 24 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a2BubdSZnXo>> Acesso em Julho de 2019.

público possui interesse nas histórias sobre a boneca e de como acontecem as situações que ela cria na brincadeira. Já em outro vídeo, Juliana roteiriza e brinca com a sua boneca na piscina de bolinhas, mas não é somente o ato de interagir com o brinquedo; ela planeja e compartilha a situação que naquele dia sua boneca (Larissa), que terá um passeio super legal e para isso, ela precisa se arrumar, se alimentar e somente depois poderá sair. Acerca dos papéis encenados pela Juliana na brincadeira, é significativo destacar que

Quando as crianças brincam de ser “outros” (pai, mãe, médico, monstro, fada, bruxa, ladrão, bêbado, polícia, etc.), refletem sobre suas relações com esses outros e tomam consciência de si e do mundo, estabelecendo outras lógicas e fronteiras de significação da vida. (BORBA, 2007, p. 36).

A Juliana cria histórias e modos de brincar com suas bonecas, dando nomes a elas e tendo uma “relação de mãe e filha” com cada uma; ela faz comida para as bonecas, fala que tem de se alimentar bem, que elas irão passear juntas e assim, domina a fantasia do real. Segundo Sarmiento (2004, p. 16), “o modo específico como as crianças transpõem o real imediato e o reconstroem criativamente pelo imaginário”, neste caso, com representações de papéis de profissões e da maternidade. Os recursos audiovisuais auxiliam para que a boneca *Baby Alive* responda e converse com a Juliana, além de realizar movimentos que parecem seus próprios, o que torna o vídeo mais real e interativo para as pessoas que estão assistindo, como ilustrado na foto a seguir.

Figura 25 - Baby Alive fica em pé sozinha no berço⁴⁰



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Conforme já descrito anteriormente, o tipo de brincadeira mais frequente é o da criação de histórias com temáticas diversas para a gravação do vídeo. Assim sendo, pode-se concluir que ocorre um planejamento e roteiro anterior a publicação, demonstrando que os vídeos não são feitos de forma espontânea. Contudo, essa característica não anula as brincadeiras e produções culturais das crianças. Nos canais da Bela Bagunça e da Juliana Baltar, mesmo com as edições mais simples, nota-se que elas realmente estão se divertindo e brincando em suas produções audiovisuais, mesmo na presença de um roteiro mais aberto e flexível. Já no canal Planeta das Gêmeas esta percepção é mais difícil, uma vez que as falas aparentam estar totalmente decoradas, isto é, como se elas realmente estivessem encenando para os vídeos e não simplesmente brincando e se divertindo.

No canal de Bela Bagunça é recriada a história da Cinderela em sua versão adaptada, a qual ela chama de “Cindebela”. O roteiro tem brincadeiras variadas que a Cindebela faz com a sua irmã malvada, que é uma personagem também interpretada por Bela, como por exemplo, balde com água para molhá-la, cola no sapato, pimenta na comida, entre outros. Estes são acontecimentos semelhantes aos da versão original do filme da Cinderela, só que com reinterpretações diferenciadas no roteiro apresentado por ela.

⁴⁰ Figura 25 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Gjc96S3C7S4&t=18s>> Acesso em Julho de 2019.

Figura 26 - Uma nova Cindebela⁴¹

Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019)

Como percebido, brincadeiras e brinquedos como *slime*, andar de bicicleta, bonecas, jogos, apostar corrida, pique-pega, jogar bola, brincar na areia, piscina de bolinhas, usar fantasias, nadar em praias e piscinas, barquinhos, ursos de pelúcia, entre outros, estão presentes no conteúdo dos vídeos. Ressalta-se que a frequência com que essas brincadeiras e brinquedos aparecem em cada vídeo é variada; em alguns momentos a interação das crianças com os brinquedos é maior e, em outros, esse não é o foco do vídeo. Com as gravações, percebe-se a presença dos brinquedos na casa das crianças, demonstrando a diferença na intenção das brincadeiras; por exemplo, Juliana tem como temática e foco dos vídeos analisados a sua interação com a boneca, mas também brinca na piscina de bolinhas e anda de bicicleta; já Bela não coloca essa intenção como temática do vídeo, porém aparece brincando com *slime*, com baldinhos para fazer castelo de areia, com boneca, aposta corrida com seu irmão etc. O canal que menos apresentou essa relação com os brinquedos foi o Planeta das Gêmeas, porém observou-se algumas brincadeiras como de corrida, brincar na piscina e jogar bola. Diante do exposto, pode-se inferir que as crianças continuam a brincar de maneira dita tradicional, mesmo com a existência das gravações, reforçando a ideia de que as práticas lúdicas tradicionais não foram silenciadas pela vivência das crianças com as tecnologias, como já afirmava Couto (2013) e Tomaz (2017).

Nessas circunstâncias percebe-se que “à medida que as crianças ganham familiaridade com a internet é comum que comece a aparecer experiências lúdicas semelhantes às

⁴¹ Figura 26 disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a_qwSV-w5v0> Acesso em Agosto de 2019.

promovidas pelas brincadeiras tradicionais, isto é, fora da rede” (MENEZES; COUTO, 2010, p. 7) e, deste modo, as meninas demonstram intimidade e facilidade com as redes, além de compartilhar brincadeiras que fazem parte de suas rotinas e que elas vivenciam para além de seu canal no *YouTube*.

Ainda que seja difícil afirmar que as crianças estão produzindo as temáticas que elas realmente desejam, algumas características analisadas denunciam quando os vídeos são realizados pela diversão ou somente pela encenação. Consta-se que o brincar está ressignificado com diferentes experiências e colaborações das crianças, ao criar suas histórias com diferentes temáticas; ao interagir com os seus brinquedos; ao criar brincadeiras em que adultos também participam em suas produções culturais; ao publicar os erros de gravação ocorridos durante a criação do vídeo; ao mostrar as brincadeiras tradicionais que fazem parte de suas vidas; ao interagir com os seus pares, principalmente no canal de Bela que seu irmão está presente constantemente. Apesar de brinquedos e algumas brincadeiras se assemelharem, sendo as bonecas as mais frequentes e as histórias criadas e encenadas como a principal brincadeira das *youtubers*, observa-se a existência de uma cultura para as crianças que tende a massificar; por outro lado, as culturas infantis não são as mesmas, elas são co-construídas cotidianamente pelas interações e interpretações dos sujeitos em suas produções culturais com os seus pares, com os adultos e com objetos. Desta maneira, corrobora-se que

Toda interação supõe efetivamente uma interpretação das significações dadas aos objetos dessa interação (indivíduos, ações, objetos materiais), e a criança vai agir em função da significação que vai dar a esses objetos, adaptando-se à reação dos outros elementos da interação, para reagir também e produzir assim novas significações que vão ser interpretadas pelos outros. A cultura lúdica, visto resultar de uma experiência lúdica, é então produzida pelo sujeito social. (BROUGÉRE, 1998, p. 27).

Ainda sobre as experiências das crianças com o brincar, no *YouTube* elas dão continuidade a isso, ou seja, “as crianças não estão construindo algo completamente novo, original, porque seu mundo social não está à parte, mas mergulhado nas realidades sociais que as cercam” (TOMAZ, 2017, p. 8 e 9). Assim, na internet elas são co-construtoras da cultura lúdica digital, assim como da cultura infantil e da cultura de pares. Então, já que a cultura lúdica “é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível” (BROUGÉRE, 1998, p. 24), é possível notar que o jogo é viável nas redes e no cotidiano *offline*, permitindo que as crianças brinquem e produzam suas culturas em ambos espaços.

Figura 27 - Bela e seu *slime*⁴²



Fonte: Elaboração própria – Captura de tela do *YouTube* (2019).

Em resumo, foi possível notar que a forma mais recorrente de brincar apresentada nos três canais são as histórias e roteiros apresentados pelas meninas, os quais fazem parte da temática central dos vídeos. A produção cultural acontece de diversas formas, tanto com o uso de recursos audiovisuais para edições, como brincadeiras tradicionais e cotidianas que também podem ser realizadas por trás das câmeras, sem o foco na produção para o *YouTube*. O desafio dessa análise é saber: quando as meninas estão apenas encenando? Quando elas estão realmente brincando e se divertindo? Pensar que na plataforma é postado somente o resultado de um vídeo faz com que não seja possível saber como foi constituído o processo da sua construção.

Será que as crianças escolheram os assuntos? Elas decidiram as brincadeiras? Elas que criaram os roteiros? Para responder essas perguntas com precisão seria necessário acompanhar as crianças por um período. Contudo, alguns indícios já abordados nas três categorias de análise auxiliaram a perceber se o vídeo possuía um viés brincante ou viés adultocêntrico, a partir das falas das crianças; na flexibilidade do roteiro, que permite perceber a espontaneidade em algumas cenas; a forma em que a edição se constitui, sendo simples ou profissional, entre outros. Com isso, o viés brincante foi mais notório nos canais *Bela Bagunça* e *Juliana Baltar*, que demonstram possuir a intenção de brincar e compartilhar suas brincadeiras; apresentar diferentes formas de utilizar seus brinquedos; criar seus roteiros e histórias com temáticas das culturas infantis sem a preocupação que o vídeo possuísse um

⁴² Figura 27 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=F8MxLGnZZsE>> Acesso em Julho de 2019.

cunho profissional; mostrar aos seus seguidores brincadeiras que gostam de realizar no seu cotidiano, ou seja, produções culturais que aparentam que partem do interesse delas.

Já no canal Planeta das Gêmeas, o viés adultocentrico está mais enraizado. As meninas apresentam temáticas das culturas infantis, porém possuem um roteiro mais fechado com falas ensaiadas; a interação com brinquedos quase não aparece; as superproduções com um cunho profissional é mais presente, por exemplo, os clipes são gravados em estúdios; elas não aparentam estar aproveitando as brincadeiras pela diversão e sim com o foco no que está sendo gravado para ser publicado.

Tendo como objetivo geral da pesquisa discutir a produção cultural das crianças através de canais do *YouTube* para que se possa compreender a linguagem digital enquanto constituinte das culturas infantis, percebeu-se que as temáticas e produções compartilham assuntos dessas culturas. As crianças podem publicar e ter visibilidade sobre assuntos pertencentes as culturas infantis e de pares, além disso, é possível notar como a cultura adulta também faz parte das concepções de mundo que as crianças possuem. Deste modo, acontece a reprodução de estereótipos e de alguns comportamentos que constituem as questões de gênero, mas não são em todas as situações que somente o ato de reproduzir é presente, tendo como percepção as ressignificações que as crianças fazem da cultura adulta que estão inseridas.

As produções culturais das crianças no *YouTube* acontecem principalmente através das suas brincadeiras, como já abordado anteriormente, a partir de roteiros e histórias que elas elaboram a partir de uma temática central, mas para além desse contato com a linguagem digital, elas continuam a ocupar espaços nas brincadeiras tradicionais, seja andando de bicicleta, nadando, fazendo castelinhos de areia, com *slimes* e bonecas. A interação das crianças com as tecnologias percebida nas análises foi restrita ao uso do aparelho celular em algumas situações nos vídeos, porém não são elas que manuseiam as câmeras e os outros artefatos necessários para as produções, o que indica que são adultos que ajudam nas gravações/edições.

O consumo e a publicidade perpassam os três canais, apesar de ser com proporções diferentes. Constata-se que ter livro publicado é uma referência entre as crianças *Youtubers*, já que pode todas elas possuem. A presença de produtos personalizados e lojas físicas e virtuais é algo do canal Planeta das Gêmeas, sendo este o que demonstrou a relação mais forte com o consumo e a publicidade. Bela Bagunça não reportou sobre marcas ou produtos e Juliana

Baltar apresentou somente a relação de publicidade com a Baby Alive, mas sem intenções explícitas de fazer a propaganda da boneca. O consumo se apresenta como um espaço em que as crianças estão inseridas, quer seja nas suas relações de publicidade ou enquanto consumidoras de brinquedos e outros produtos. Com isso, é necessário pensar em um projeto educativo para as crianças sobre a temática consumo e publicidade, pois essa relação não pertence somente aos adultos.

Acerca do protagonismo nos canais é reconhecível a presença de temas das culturas infantis, porém ainda é difícil avaliar quando a criança é quem participa da escolha e das decisões de como será o roteiro e o vídeo. No canal Planeta das Gêmeas, algumas situações evidenciaram o direcionamento dos adultos sobre como deveria ser determinadas cenas, principalmente no *making of* visto, demonstrando que o foco estava no uso de suas imagens. Isso não quer dizer que em todos os vídeos as gêmeas Melissa e Nicole não tenham a chance de participação, porém evidencia-se um viés profissional de suas produções. Bela e Juliana aparentam protagonizar mais em seus canais, podendo escolher as brincadeiras e como fazê-las junto com seus pares, com adultos ou sozinhas de forma mais espontânea.

Desta maneira, as crianças *Youtubers* possuem características que as assemelham e que as diferenciam, seja na intencionalidade de seus vídeos, na participação enquanto protagonistas de suas produções culturais ou em suas brincadeiras. Entretanto, são crianças reconhecidas pelas pessoas que as acompanham, produzindo entretenimento para o público. Assim, essas meninas pertencem a uma geração tecnológica, que utiliza de uma plataforma, no caso o *YouTube*, para expor e compartilhar diversos temas, os quais constituem as suas produções culturais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo discutir, dialogar e explorar as produções audiovisuais de três canais do *YouTube*, que são de autoria das crianças. Com base no aporte teórico da Sociologia da Infância e de autores da área da tecnologia, buscou-se perceber as produções culturais das crianças e suas relações com as redes.

Compreender a infância e as crianças foi o primeiro passo para construção de um olhar diferenciado sobre dos vídeos produzidos, indo além do mero conteúdo das produções, observando os detalhes, percebendo as brincadeiras, as falas, notando a presença dos roteiros e os momentos das espontaneidades. Reconhecer e perceber as crianças enquanto atores sociais, que modificam os ambientes, produzem suas culturas e compartilham com seus pares e com os adultos refere-se a desprender das concepções historicamente construídas da criança enquanto vir-a-ser e olhar o que elas são e como são hoje, como estão vivendo enquanto ainda são crianças, respeitando suas habilidades e reconhecendo os seus saberes, enquanto sujeitos sociais, crianças inseridas e produtoras da cultura digital e tecnológica.

A Sociologia da Infância permite reconhecer as produções culturais das crianças, por isso, não se trata apenas de analisar uma socialização linear e passiva; é notar como elas ressignificam e produzem sua própria cultura, ou seja, são co-construtoras de uma cultura em que elas já nascem inseridas. Os produtos, os filmes, os desenhos, ou seja, as culturas para as crianças são frequentes, porém o que as próprias crianças produzem e compartilham entre elas e com os adultos pertencem a uma gama extensa de criatividade, ressignificação e resistências.

Observar a produção das crianças *Youtubers* é experimentar a sensação de se estar tão próximo e tão distante do objeto de pesquisa ao mesmo tempo. É compreender cada detalhe, mas ao mesmo tempo querer ter contato com aquelas crianças pessoalmente e saber o que se passa por trás das câmeras, assim como funciona toda a produção antes do produto que é postado no *YouTube*.

Enquanto *corpus* de análise quinze vídeos foram assistidos, porém para que fosse possível explorar e aprofundar as categorias supracitadas, foi necessária a priorização de algumas produções em detrimento de outras, baseado nas temáticas abordadas nas publicações. Em contrapartida, mesmo com essa especificidade, tentou-se integrar todos os vídeos que compõem a pesquisa.

Ter como campo de pesquisa o *YouTube* e fazer pesquisa sobre as crianças, é perceber que elas estão ali, alcançando milhões de pessoas e se distanciando do silêncio. Mesmo com as restrições de idade e a necessidade do adulto para monitorar as redes, são elas as principais participantes desses canais, acompanhadas por outras crianças, gerando uma relação entre pares. Como medida de segurança, os canais não possuem mais os comentários ativados, o que não possibilitou que a análise da pesquisa fosse feita considerando também as interações que antes elas faziam por esse meio.

Uma afirmação comum na sociedade é que as crianças pararam de brincar após o uso das tecnologias, porém com a pesquisa pude perceber que elas continuam produzindo brincadeiras de diversas formas e, principalmente, que as brincadeiras conhecidas como tradicionais ainda estão presentes em suas vidas. As mudanças nas brincadeiras fazem parte do tempo e do processo, afinal, as crianças de antigamente não são as mesmas de hoje, mesmo assim, continuam a brincar e criar outras brincadeiras. Desta forma, os eixos estruturantes das culturas da infância (SARMENTO, 2004), são notados constantemente na análise dos vídeos, seja quando elas interagem com outras pessoas nas produções; reiteram brincadeiras e temáticas; criam e compartilham com suas brincadeiras/brinquedos a partir da ludicidade; apresentam visões de mundo com suas criações, utilizando assim da fantasia do real.

As crianças se comunicam e se expressam por diferentes linguagens, seja por música, histórias, brincadeiras, danças, desenhos, digital etc. O mais interessante é perceber como essas linguagens caminham e se complementam nesse processo, sendo a linguagem digital um meio importante para agregar e não para se sobrepor às outras formas de expressão das crianças. Assim, reforça-se que uma linguagem não anula a outra e nem a inferioriza, por mais que a tendência da sociedade seja valorizar determinadas linguagens, como a oral e a escrita.

Os brinquedos, as propagandas, a própria marca, os prêmios e a monetização do *YouTube* são algumas das relações com o consumo que podem ser notadas nos vídeos. Apesar de não ser o principal foco da pesquisa, este é um assunto recorrente e torna-se necessário o aprofundamento desta temática sobre a infância em tempos de consumo. Assim, foi preciso integrar-se enquanto uma das categorias análise. Neste caso, um passo importante seria inserir instrução, educação financeira e orientações sobre o consumismo para crianças nos ambientes escolares formais e não formais, já que esses assuntos são reflexos da sociedade capitalista e as crianças fazem parte desse contexto, sendo esta análise aprofundada uma das possibilidades de pesquisas posteriores.

Por que as meninas são mais seguidas que os meninos no *YouTube*? Esse questionamento surge com base no fato de que os três canais mais seguidos são protagonizados por meninas. Para entendermos este fenômeno, torna-se importante a realização de estudos, o que também se constitui como possibilidade de pesquisas futuras. Neste trabalho, algumas questões de gênero foram percebidas e analisadas, a partir da relação das crianças com seus brinquedos, em suas representações de papéis sociais e suas ressignificações de pré-conceitos já existentes na sociedade, o que demonstra as reinterpretações que as crianças fazem da cultura adulta em que estão inseridas e como alguns exemplos e pensamentos são perpetuados pelas crianças a partir do que percebem e vivenciam com as pessoas ao seu redor.

Para outra pesquisa pensa-se em realizar pesquisa com as crianças, escutando-as, conhecendo seus sentimentos, além de conhecer a maneira que isso afeta seu cotidiano, uma vez que existem diversos elementos que se perdem na trajetória da construção de suas produções audiovisuais até o produto que é o publicado. O que será que tem por trás das câmeras? Será que elas gostam do que estão fazendo? Utilizam a plataforma com um cunho profissional ou somente pela brincadeira? Pretendem continuar produzindo vídeos? A remuneração que alcançam é utilizada para as coisas que as crianças querem ou com os adultos? São diversos levantamentos que só seriam possíveis ao estar junto com elas e acompanhar como funcionam os bastidores.

Diante da produção e ocupação das crianças nestes diferentes espaços e plataformas digitais, faz-se necessário ampliar os debates acerca da educação para o uso da linguagem tecnológica e midiática, visando o uso ativo e criativo delas com os artefatos que as cercam, o que influencia diretamente na necessidade de se pensar na formação inicial e continuada de professores. Compreende-se que a tecnologia é uma linguagem e é necessária a sua exploração para além do uso de *smartphone* e de redes sociais e cabe aos professores auxiliar as crianças no uso das diferentes tecnologias e ampliar repertórios com os pequenos.

A importância de analisar a infância contemporânea no *YouTube* é observar o modo como as crianças protagonizam e ocupam esse espaço como produtoras e espectadoras de outros canais. Neste espaço, elas mediatizam seu cotidiano, suas curiosidades, compartilham temáticas das culturas infantis, apropriam-se do uso de algumas linguagens audiovisuais, usam a tecnologia como uma linguagem no seu dia a dia e ainda assim, não deixam de brincar e não deixam de estar com seus pares e com os adultos. Porém alguns fatores precisam ser considerados, como a não decisão sobre como se darão as produções, descaracterizando o

protagonismo delas, além da falta de interação das crianças com os equipamentos de gravação, o que mostra que não necessariamente elas sabem usá-los, aparentando maior familiaridade com os *smartphones*.

Por fim, é notória a capacidade das crianças de se comunicarem, brincarem e criarem utilizando a tecnologia e diferentes linguagens, explorando principalmente a linguagem digital. Elas se constituem enquanto sujeitos, que modificam seus ambientes, cantando, brincando, contando histórias, se fantasiando, reinterpretando papéis sociais, nadando em praias e piscinas, interagindo com seus pares e com adultos, escutando música, tirando fotos em seus *smartphones*, se maquiando, explorando seus brinquedos e criando roteiros com eles, andando de bicicleta e utilizando suas “cem linguagens”, fazendo com que seja possível suas produções no ciberespaço, uma vez que ser *youtuber* também é ‘coisa de criança’.

PERSPECTIVAS PARA O FUTURO

As minhas perspectivas para o futuro são de continuar a minha pesquisa na área de crianças e tecnologias; se possível, conhecer e poder fazer uma pesquisa com as crianças de maneira mais aprofundada e presencial, possibilitando a escuta e visualização de fatores que muitas vezes não são publicados na plataforma em questão. Para tanto, tenho a intenção de fazer um mestrado na referida área.

Enquanto educadora, tenho interesse em continuar o meu curso de Libras e poder me especializar nessa área, já que pretendo atuar com a comunidade surda, que é uma das minhas preferências. Para isso, quero dedicar os estudos ao concurso da Secretaria de Educação do Distrito Federal ou de outras cidades, para que assim, compartilhe os conhecimentos teóricos e práticos aprendidos no decorrer da minha graduação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A.N.; ALVES, N.A.; DELICADO, A.; CARVALHO, T. Crianças e internet: a ordem geracional revisitada. **Anál. Social** [online], 2013; Lisboa, n.207, p.340-365. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/pdf/aso/n207/n207a04.pdf>

ARIÈS, P. **História social da infância e da família**. Tradução: D. Flaksman. Rio de Janeiro: LCT, 1978

ANTONIO, D.G.R.F.; DIAS, P.L.V. Infância Contemporânea, desafios e inquietudes: uma reflexão sobre o processo de escolarização inicial. **X ANPED SUL**, 2014; Florianópolis, p.1-16. Disponível em: http://xanpedsul.faed.udesc.br/arq_pdf/2098-0.pdf

BARBOSA, M.C.S.; ALBUQUERQUE, S.S.; FOCHI, P.S. Linguagens e crianças: tecendo uma rede pela educação da infância. **Revista Aleph**, 2013; ano VII, n.19, p.5-23. Disponível em: <http://www.revistaleph.uff.br/index.php/REVISTALEPH/article/view/381>.

BARBOSA, M.C.S.; DELGADO, A.C.C.; TOMÁS, C.A. Estudos da infância, estudos da criança: Quais campos? Quais teorias? Quais questões? Quais métodos? **Revista Inter Ação**, 2016; 41(1): 103-122.

BERNADAZZI, R.; COSTA, M.H.B.V. Produtores de conteúdo no YouTube e as relações com a produção audiovisual. **Revista Comunicare**, 2017; v.17, p. 146-160. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/09/Artigo-7-Comunicare-17-Edi%C3%A7%C3%A3o-Especial.pdf>

BONA, V. Compartilhando sabedoria! Sentidos atribuídos às tecnologias por crianças. **Revista Textura**, 2018; v.20, n.44, p.152-170. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/viewFile/4543/3214>

BORBA, A.M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. *In*: BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, 2007. p. 33-45.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf.

BROUGERE, G. A criança e a cultura lúdica. *In*: Kishimoto T.M. (organizadora). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

BRUM, A.; SCHIMIDT, S. A criança ensina e aprende a cultura do sucesso no Youtubers Mirins. *In*: XVI CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 2016, Paraná. **Anais [...]**, Curitiba-PR. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/resumos/R50-0787-1.pdf>.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na Era das Mídias**: após a morte da infância. Tradução de Gilka Girardello e Isabel Orofino. Florianópolis, 2006.

CORSARO, W.A. **Sociologia da infância**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

CORSARO, W.A. A reprodução interpretativa no brincar ao “faz-de-conta” das crianças. **Revista da Associação de Sociologia e Antropologia da Educação**, 2002; v.17, p.113-134.

COUTO, E.S. A infância e o brincar na cultura digital. **PERSPECTIVA**, 2013; 31(3): 897-916. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175795X.2013v31n3p897>.

DAHLBERG, G.; MOSS, P.; PENCE, A. Construindo a Primeira Infância: o que achamos que isto seja? *In*: DAHLBERG, G.; MOSS, P.; PENCE, A. **Qualidade na educação da primeira infância**: perspectivas pós-modernas. Porto Alegre: Artmed, 2003.

DELGADO, A.C.C.; MULLER, F. Em busca de metodologias investigativas com as crianças e suas culturas. **Cadernos de Pesquisa**, 2005; v.35, n.125, p.161-179.

FANTIN, M. Múltiplas faces da infância na contemporaneidade: consumos, práticas e pertencimentos na cultura digital. **Revista de Educação Pública**, 2016; v.25, n.59/2, p. 596-617. Disponível em: <http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/3836>.

FILHO, A.J.M.; BARBOSA, M.C.S. Metodologias de pesquisas com crianças. **Revista Reflexão e Ação**, 2010; 18(2): 08-28. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/1496>.

FINCO, D.; OLIVEIRA, F.A. A sociologia da pequena infância e a diversidade de gênero e raça nas instituições de educação infantil. *In*: FARIA, A. L. G.; FINCO, D. (Org.). **Sociologia da infância no Brasil**. Campinas-SP: Autores Associados, 2011.

GERHARDT, T.E.; SILVEIRA, D.T. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOBBI, M. Múltiplas linguagens de meninos e meninas e a Educação Infantil. *In*: I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais, 2010. **Anais [...]**. Belo Horizonte.

JAMES, A.; PROUT, A. **Constructing and reconstructing childhood**: Contemporary issues in the Sociological Study of Childhood. London: The Falmer Press, 1990.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MALAGUZZI, L. As cem linguagens da criança. *In*: EDWARDS, C. et al. **História, ideias e filosofia básica**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

MARÔPO, L.; SAMPAIO, I.; MIRANDA, N. Meninas no YouTube: participação, celebração e cultura do consumo. **Estudos em Comunicação**, 2018; 26(1): 175-195.

MELO, D.R.; GUIZZO, B.S. Infância YouTuber: problematizando representações de crianças inseridas na cultura de sucesso. **Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB**, 2019; p.121-140. Disponível em: <http://www.serie-estudos.ucdb.br/index.php/serie-estudos/article/view/1162>.

MENEZES, J.A.S.; COUTO, E.S. Clicar e brincar: o lúdico na cibercultura infantil. *In*: VI ENECULT – encontro de estudos multidisciplinares em cultura, 2010. Salvador-BA. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/wordpress/24368.pdf>.

NASCIMENTO, M.L.B.P. Apresentação Nove teses sobre a “infância como um fenômeno social” Jens Qvortrup. **Pro-Posições**, 2011; 22(1): 199-211.

NASCIMENTO, M.L.B.P. Crianças pequenas e a produção de culturas infantis. *In*: GOBBI, M.A.; NASCIMENTO, M.L.B.P.; VICENTINI, Paula Perin. **Educação e diversidade cultural**: desafios para os estudos da infância e da formação docente. São Paulo: JunqueiraMarin Editores, 2012.

NASCIMENTO, M.L.B.P. Como se conduz a pesquisa da infância quando a educação é mais um campo a compor seus estudos? alguns elementos para discussão. **Currículo sem Fronteiras**, 2015; 15(1): 79-93. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol15iss1articles/nascimento.pdf>.

QVORTRUP, J. Nine theses about “childhood as a social phenomenon”. *In: _____*. **Childhood as a social phenomenon**: lessons from an international project. Vienna: European Centre, 1993.

QVORTRUP, J. Visibilidades de crianças e infância. **Linhas Críticas**, 2014; v. 20, n. 41, p. 23-42. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/4250>.

QVORTRUP, J. A dialética entre a proteção e a participação. **Currículo sem Fronteiras**, 2015; 15(1): 11-30. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol15iss1articles/qvortrup.pdf>.

RIBES, R. O (en)canto e o silêncio das sereias: sobre o (não)lugar da criança na (ciber)cultura. **Childhood & philosophy**, 2013; v.9, n.18, p.319-343.

RINALDI, C. A pedagogia da escuta: a perspectiva da escuta em Reggio Emilia. *In: EDWARDS, C.; GANDINI, L; FORMAN, G. As cem linguagens da criança*. Porto Alegre: Penso, 2016.

RIVOLTELLA, P.; FANTIN, M. Crianças na era digital: Desafios da Comunicação e da Educação. **Revista de Estudos Universitários**, 2010; v.36, n.1, p.89-104.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SARMENTO, M.J.; PINTO, M. As crianças e a infância: definindo conceitos delimitando o campo. *In: PINTO, M.; SARMENTO, M.J. (coords.) As crianças: contextos e identidades*. Portugal: Centro de Estudos da Criança, 1997.

SARMENTO, M.J. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. *In: SARMENTO, M.J.; CERISARA, A.B. Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação*. Portugal: Edições ASA, 2004.

SARMENTO, M.J. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. **Educ. Soc.** [online]. 2005, v.26, n.91, p.361-378. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-73302005000200003>.

SARMENTO, M.J. Infância Contemporânea e educação infantil: uma perspectiva a partir dos direitos das crianças. *In*: SALMAZE, M.A.; ALMEIDA, O.A. **Primeira infância no século XXI**: direito das crianças de viver, brincar, explorar e conhecer o mundo. Editora Oeste, 2013.

SCHLOBINSKI, P. Linguagem e comunicação na era digital. **Pandaemonium ger**, 2012; v.15, n.19, p.137-153. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S198288372012000100008&lng=en&nrm=iso.

SERRES, M. **A polegarzinha**: uma nova forma de viver em harmonia e pensar as instituições, de ser e de saber. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

TOMAZ, R. **O que você vai ser antes de crescer?** – Youtubers, Infância e Celebridade. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação. Rio de Janeiro, 2017.

TOMAZ, R. *Youtubers* mirins: como a produção de conteúdo on-line por crianças sinaliza uma cultura lúdica digital. Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Ciências Sociais, 2017, p. 1-28. Disponível em: <https://www.anpocs.com/index.php/papers-40-encontro-2/gt-30/gt02-25/10607-youtubers-mirins-como-a-producao-de-conteudo-on-line-por-criancas-sinaliza-uma-cultura-ludica-digital/file>

VOLTARELLI, M.A. Infância e Linguagens Digitais: Apontamentos para a Educação das Crianças Pequenas. *In*: VERSUTI, A.; MIER, C.; SANTINELLO, J. (Org). **Comunicação, Educação e a Construção do Conhecimento**. 1. ed. Aveiro: Ria Editorial, 2019.