**VIOLÊNCIA SIMBÓLICA EM ANIMAÇÕES E SUA DISSEMINAÇÃO ATRAVÉS DAS MÍDIAS DIGITAIS**

VICTÓRIA KAMINSKI DENIZ[[1]](#footnote-1)

**PALAVRAS-CHAVES:** Violência Simbólica; Peppa Pig; Steven Universo; Análise; Cibercultura.

RESUMO: O presente artigo analisa o processo de construção e desconstrução da violência simbólica em animações infanto-juvenis. Os objetos de estudo são as séries *Peppa Pig* (2004) e *Steven Universo* (2013). A partir dos discursos presentes em dois episódios selecionados pode-se discutir a ocorrência de tais intimidações simbólicas e como elas acontecem. Esta pesquisa busca abranger as possibilidades atuais de acessibilidade desses conteúdos no âmbito das mídias digitais. Leva-se em conta, aqui, que ambas as séries possuem grande audiência e são amplamente disseminadas pela internet, por isso sua propagação ultrapassa as barreiras do meio televisivo, ocupando um espaço expressivo no meio digital.

KEY-WORDS: Symbolic Violence; Peppa Pig; Steven Universe; Analysis; Cyberculture.

ABSTRACT: *The present article analyses the construction and the deconstruction of symbolic violence on animations for children. The series Peppa Pig (2004) and Steven Universe (2013) are the study objects. From the discourses, that are in two selected episodes, it is possible to discuss the appearance of such violences and how they occur. This resource tries to reach the possibilities of accessibility inside digital media, nowadays, inside digital medias. Acknowledges that, both animations, have a large audience and are widely disseminated through the internet, since they’re spread surpasses the barriers of television and takes an expressive position towards the digital environment.*

**1. INTRODUÇÃO**

O presente artigo analisa a presença da violência simbólica, conforme os conceitos adotados por Bourdieu (1998) e por Zizek (2014), em dois episódios das séries animadas *Peppa Pig* e *Steven Universo*, dos quais selecionaram-se um capítulo de cada. Dito isto, faz-se a ressalva de que é do interesse do artigo apenas tratar destes dois episódios, não fazendo menção ao discurso geral das duas animações correspondente a outros capítulos e temporadas.

A seleção desse *corpus* deve-se ao fato de que as séries Peppa Pig e Steven Universo tem ampla abrangência: estão presentes na televisão e na Internet. Em virtude disso, são exibidas em canais televisivos (pagos e públicos), possuem sites próprios e, ainda, estão em redes sociais - em plataformas de streaming[[2]](#footnote-2), como no *Netflix*[[3]](#footnote-3) e no *PlayKids*[[4]](#footnote-4), entre outros. Inclusive, participam do meio digital não só como programas, mas como produtos comercializáveis que ganham visibilidade, uma vez que seus espectadores possuem variadas mídias como canais no *Youtube[[5]](#footnote-5)* em que os comentam e/ou reinventam.

Para além deste contexto, selecionamos tais episódios por apresentarem posturas diferenciadas ao tratar de estigmas sociais (GOFFMAN, 1963), ou seja, preceitos estabelecidos socialmente que inserem as pessoas dentro de certas categorias. Dentro de cada uma dessas categorias, existem atributos determinantes e imutáveis. Por isso, à primeira vista, as relações primárias são moldadas por concepções prévias que as pessoas fazem umas das outras. Como cita Erving Goffman: “[...] Baseando-nos nessas pré-concepções, nós as transformamos em expectativas normativas, em exigências apresentadas de modo rigoroso.” (GOFFMAN, 1963, p. 5).

Posto isto, é possível observar as ocorrências de violência simbólica de forma diferenciada nos dois seriados. Primeiro, encontram-se em *Peppa Pig* falas e ações que denotam certos estigmas sociais. Por outro lado, percebe-se em Steven Universo uma visão diferenciada perante estes mesmos estigmas e, consequentemente, em relação às violências simbólicas geradas.

Conforme Pierre Bourdieu violência simbólica é o “[...] poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem” (BOURDIEU, 1998, p.7-8). Entende-se este poder, cuja repercussão gera violência, como uma ação “invisível” e normatizada pelas figuras que detém o domínio em uma estrutura social. Esta autoridade pode ser do Estado - que exerce dominância sobre sua população, de um grupo racial em detrimento de outro, ou ainda, de uma pessoa sobre outra. Nesse recorte de violência, específico, ela apresenta-se através da linguagem, evidenciada nos discursos das personagens analisadas.

Para Slavoj Zizek (2014), existem três violências arraigadas nas estruturas sociais: a subjetiva, a objetiva e a simbólica. A primeira, considerada mais visível das três, atuaria através de indivíduos - agentes sociais e aparelhos repressivos. A segunda, ao contrário, não poderia ser atribuída a indivíduos e suas possíveis “más intenções”, pois esta seria produzida pelo sistema, propriamente dito, que cumpriria o papel de delimitador da vida de seus membros. Por fim, a terceira, faz-se presente na linguagem e estaria intrínseca ao pensamento coletivo, sendo assim, seria velada, posto sua recorrência em falas dos grupos sociais dominantes. Neste último caso, encontra-se similaridade com o entendimento de violência simbólica de Bourdieu (1998).

Os conceitos de estigma social e violência simbólica existem dentro de um corpo social[[6]](#footnote-6) e, para que este possa considerar um ato violento, faz-se necessária uma ampliação de concepções cuja revisão alcança as noções de poder e, consequentemente, de estigma social. Tal retomada, é comum nas sociedades democráticas, à vista de que elas estão em reforma constante.

Logo, nesta conjuntura, é possível compreender que tanto Steven Universo quanto Peppa Pig são produtos das sociedades nas quais foram construídos. Além disso, tornaram-se amplamente consumidos pelo mercado e, por isso, percebe-se que nesse processo ambas as séries também promoveram a disseminação de normas sociais, morais e éticas. Isto significa que dentro de suas narrativas existem discursos e padrões de linguagem indutores de visões de mundo específicas.

**2.1 SOBRE PEPPA PIG E STEVEN UNIVERSO**

*Peppa Pig* foi criada por Neville Astley e por Mark Baker no estúdio inglês *Entertainment One*, em 2004 e atualmente pertence a *Hasbro*. É distribuída pela companhia de entretenimento *E1 Kids*, que a televisiona para diversos países. No Brasil, é exibida assistida nos canais TV Cultura (TV digital aberta) e *Discovery Kids* (TV digital por assinatura).

Peppa Pig tem classificação etária Livre[[7]](#footnote-7). Dispõe de seis temporadas e estrutura-se em pequenos capítulos de 4 a 5 minutos, além de caracterizar-se por “episódios seriados” (NESTERIUK, 2011, p. 56), nos quais há uma história completa e autônoma que repete os elementos narrativos centrais. Esta característica possibilita que os episódios sejam assistidos de forma não cronológica, sem causar confusão e sem necessidade de conhecer previamente as narrativas anteriores.

Por ser uma animação destinada a um público ainda muito jovem, na pré-escola, sua narrativa visa um fácil entendimento. Sua trama desenvolve questões simples e não parece ser de seu interesse trazer problemas sociais, científicos, ou até educacionais para o enredo. Diferentemente de outros programas, a exemplo de Peixonauta (MISTRORIGO; CATUNDA 2009) que, também criada para crianças da mesma faixa etária, propõe-se a aprendizagem do espectador além do entretenimento.

A personagem principal da narrativa é Peppa Pig, que dá nome a animação. Tem apenas 4 anos de idade, é curiosa e um tanto mandona. Peppa vive junto com sua mãe, a Mamãe Pig. Ela trabalha em casa, com frequência brinca com seus filhos pulando em poças de lama e está no papel de matriarca da família, exercendo funções neste sentido. Também, no núcleo familiar, encontram-se o pai: Papai Pig, e o irmão mais novo George. Papai Pig vai ao trabalho e é descrito como alegre e um pouco atrapalhado. Já George, com dezoito meses ainda não fala, passa seus dias brincando com seu dinossauro e com sua irmã mais velha Peppa.

*Steven Universo* é destinado ao público infanto-juvenil, sua classificação indicativa é para maiores de 12 anos e é exibido pelo canal pago Cartoon Network. Distingue-se de *Peppa Pig* por possui um caráter de maior subjetividade e questionamentos quanto às problemáticas sociais. A autora Rebecca Sugar foi a primeira mulher a criar uma animação independente nesse canal. Nesse contexto, como ativista, ela posicionou-se em relação às questões de gênero e a outras discussões acerca das minorias. Assim, ao criar a animação, propôs-se a denotar às suas personagens características que não fossem delimitadas por padrões estipulados socialmente para cada gênero. Os aspectos físicos e as personalidades das Crystal Gems[[8]](#footnote-8), por exemplo, foram arquitetados para que pudessem transitar entre estes padrões. Como demonstra este trecho do artigo de Carina Schröder Waschburger, no qual, cita-se esta afirmação da criadora Rebecca Sugar:

Apesar das Gems utilizarem pronomes femininos ao referirem a si mesmas, elas não possuem um gênero definido, fluindo entre padrões femininos, masculinos ou nenhum dos dois (não-binários). Em um AMA (Ask Me Anything) no Reddit, a criadora Rebecca Sugar afirma que “Steven é a primeira e única Gem do gênero masculino, porque ele é meio humano! Tecnicamente, não existem Gems do gênero feminino! Existem apenas Gems!”3 . Independentemente se as Gems são lidas pelo público como “agênero” ou do gênero feminino, é importante notar que um dos desenhos mais proeminentes da grade de um canal como Cartoon Network apresenta uma maioria de personagens que não são masculinos. E, além disso, essas personagens são representadas em formas distintas dos padrões, aos quais estamos acostumados, tanto em sua forma quanto em sua maneira de agir. Em Steven Universe, não vemos apenas personagens femininas com corpos de ampulheta, frágeis e indefesas, as personagens que vemos representadas na série são diversas não somente em suas personalidades, mas também na forma como são representadas fisicamente - baixas, altas, magras, gordas, femininas ou não. (WASCHBURGER, 2018, p. 3)

Estruturada em cinco temporadas completas, com episódios de aproximadamente 11 minutos cada, a série caracteriza-se por ser do tipo “capítulos” (NESTERIUK, 2011, p. 56). Em relação a técnica de exposição, a narrativa pode tanto centrar-se em um único núcleo, como também prolongar-se por vários que possuem a mesma temática central sob diferentes abordagens, entrelaçadas ou paralelas. Expõem-se de forma linear e contínua, na expectativa de dar sequência a trama em ordem cronológica.

Amparada nessas estratégias, a narrativa acompanha, principalmente, a vida de Steven Universo, um pré-adolescente e de sua família composta pelas tias Crystal Gems (Garnet, Pérola e Ametista) e por seu pai Greg Universo. A família vive em Beach City[[9]](#footnote-9) e juntamente com outros personagens, a exemplo de Lars e Sadie, que aparecerão no episódio analisado, vivenciam as aventuras que circundam seu enredo.

O personagem Steven destaca-se por possuir uma personalidade sensível, caridosa, empática e curiosa. De acordo com o caráter da série, que procura tratar de questões sentimentais e sociais, ele torna-se o personagem protótipo ideal para o desenrolar da trama, sendo responsável por proporcionar um espaço de diálogo e conciliação entre e para os outros personagens.

Na animação, vê-se uma mistura entre elementos realistas e mágicos. Existem seres vindos de outro planeta que passaram a habitar a Terra, como as tias de Steven. Entretanto, a figura de Steven é singular, pois representa o único espécime híbrido: meio humano e meio extraterrestre. Isto, em decorrência do relacionamento afetivo entre seu pai humano Greg e sua mãe alienígena Crystal Gem, denominada Rose Quartz, já falecida. Assim sendo, existem inúmeras ocasiões, ao longo das temporadas, que ocorrem a partir do confronto entre esses dois mundos, como é o caso do episódio analisado.

**2.2 RELAÇÃO ENTRE A CRIANÇA E O MERCADO**

Dentro da análise dos objetos de estudo, observam-se algumas relações acerca do público alvo, considerando seu papel de consumidor e/ou também de produtor de conteúdo. As séries animadas infanto-juvenis para a tevê tiveram uma grande expansão na década de 1960. A indústria americana, considerada pioneira na área, produziu 25 animações na década de 50 e, em contrapartida, produz cerca de 150 séries na década de 60 (NESTERIUK, 2011, p.88). No cenário brasileiro, a história da exibição de desenhos animados, de acordo com o livro Dramaturgia de Série de Animação, dá-se da seguinte maneira:

Assim como na maioria dos países no mundo, o Brasil exibiu, desde a chegada da televisão com Assis Chateaubriand, séries de animação produzidas principalmente pelos Estados Unidos. Estas séries eram negociadas com emissoras de todo o mundo, isto é, uma mesma série podia ser exibida simultaneamente por diferentes emissoras, desde que não concorressem diretamente entre si (NESTERIUK, 2011, p.119).

Neste modelo de compra e exibição de conteúdo americano, citam-se programas como o Bom Dia e Cia. do canal aberto *SBT* (ainda em exibição) e o TV Globinho da *Rede Globo* (já finalizado), tiveram início em meados dos anos 1990, com uma programação extensa de desenhos animados, além da consolidação de canais fechados como *Nickelodeon* e *Cartoon Network* tanto no Brasil e em outros lugares do mundo.

Com a mudança dos programas animados das salas de cinema para a televisão, o horário definido para exibição oficial passou a ser o matutino, por ser considerado inexpressivo comercialmente e então destinado às crianças. Entretanto, tal mudança fomentou mais um mercado a ser explorado: séries de animação foram criadas a partir de brinquedos/personagens já existentes e comercializados pela indústria. Um exemplo desse processo de apropriação e expansão comercial é a série He-Man E Os Defensores do Universo (SUTHERLAND, 1983), que tinha como protagonista o conhecido boneco da *Mattel* “He-Man”. Tal estratégia, possibilitou também que as próprias séries animadas originais gerassem personagens e, a partir deles, subprodutos comercializáveis. No mercado brasileira, um exemplo mais atual, é o Show da Luna (CATUNDA; MISTRORIGO; FAUST, 2014). Por esse ângulo, demonstra-se que as crianças movimentam a economia, representando um público consumidor propício para ser explorado.

Com a animação assumindo esse papel mercadológico e social, a partir dos anos de 1970, há um aumento de críticas e pressões no que diz respeito aos conteúdos e discursos presentes nos desenhos animados da época. Elas surgem por parte da mídia e de entidades sociais que, em um contexto político fervoroso, ganham força e exigem mudanças no trato com o público infanto-juvenil. Neste período, surgiram estudos científicos embasando as demandas sociais, um deles é o preconizado por George Gerbner[[10]](#footnote-10), autor da teoria da enculturação, como cita Sérgio Nesteriuk (2011):

Segundo esta teoria, a televisão teria o poder de influenciar a maneira como as pessoas, sobretudo crianças em fase de formação, constroem suas identidades e passam a ver e interagir com o mundo. Por meio da criação de um ambiente simbólico comum sem precedentes, os telespectadores padronizariam seus pensamentos, comportamentos e atitudes a partir de modelos fornecidos pela televisão, que teria poder semelhante àquele ocupado pelas religiões em tempos ancestrais (NESTERIUK, 2011, p. 89)..

Frente a essas ideias, os movimentos sociais e o corpo científico encontram um novo aliado, o governo, que passa a restringir a quantidade e a arbitrar sobre o conteúdo de propagandas destinadas ao público infantil. Como caso das propagandas apelativas do comércio alimentício. Uma vez que partiam do princípio de que as crianças seriam vulneráveis diante de mensagens persuasivas que estimulavam o consumo não consciente.

Neste contexto, cabe discutir, no quesito vulnerabilidade, até que ponto as crianças encaixam-se neste perfil. Como já mencionado, existe uma preocupação na esfera política, econômica e social, por parte de frentes que as veem como consumidoras suscetíveis e passivas. Esses grupos entendem que uma criança não possui autonomia em suas decisões e está desamparada frente ao que lhe é exposto, assim acreditam que a criança, ao ver estes conteúdos, pode adquirir comportamentos, atitudes a partir do que lhes é apresentada pelas mídias. Elas são, portanto, desprovidas de discernimento.

Nestas relações e preocupações, como já mostrado, tem-se a criança em prol da economia, que vive em um ambiente no qual o consumismo em si, é visto como uma prática de lazer. Só nos últimos 60 anos, houve um aumento considerado do consumo que alavancou não só a quantidade como também a diversidade dos produtos, basta ver o setor de desenhos animados, nesta relação entre oferta e demanda. Entretanto, foi apenas nas últimas décadas, que virou-se a atenção mercadológica efetivamente para o público infantil, que tornou-se um dos alvos mais procurados pelo marketing segmentado (BUCKINGHAM, 2007, p. 96).

A atenção para o público em questão aparenta expandir-se mais ainda no contexto do mundo virtual. Com um aumento do poderio de disseminação da informação, as novas mídias digitais voltam-se munidas de conteúdo diversificado para o público infanto-juvenil. O mercado percebe algumas das diferentes infâncias que existem e reconhece a mudança no papel dos jovens nesse meio, como afirma o trecho do artigo “As crianças e a mídia: uma abordagem sob a ótica dos estudos culturais”:

A mídia não é vista simplesmente como veículo para transmissão de mensagens para um público passivo e tampouco a ênfase é colocada apenas no encontro isolado entre mente e tela. Pelo contrário, esta pesquisa considera os usos e interpretações infantis da mídia como processos inerentemente sociais e entende que estes processos são caracterizados por formas de poder e de diferença. A criança, aqui, não é vista primariamente em termos desenvolvimentistas, como uma categoria definida apenas pela idade. Ao contrário disso, há uma ênfase na diversidade das infâncias (no plural), especialmente em termos de classe social, gênero e etnia. Sob esta perspectiva, o significado de ser criança não é algo fixo ou dado, mas algo que é socialmente construído e negociado (BUCKINGHAM, 2008, p. 99).

A partir desse panorama, surge uma questão acerca da proposta primordial destes desenhos voltados ao público infantil que aparentam mostrar suas fronteiras entre educação, entretenimento e consumo tornando-se cada vez mais difusas. Ou seja, há uma mescla entre conteúdo e propaganda, em que, é oportuno questionar, até que ponto um não chega a obstruir o outro; até que ponto uma animação, não serve apenas para fins comerciais, em detrimento de sua capacidade de educar. A confluência de mídia e mercado integrados, logo, citando novamente Buckingham “*... levam a uma situação na qual todos os textos das mídias podem ser considerados propagandas para outros textos das mídias*” (BUCKINGHAM, 2007, p. 96). Neste sentido, as mídias digitais surgem corroborando com a criação de um espaço difuso, no qual nem sempre o que é ofertado ou mais assistido pelo público infantil, baseia-se em conteúdos de valor educacional.

Nesse cenário, a Internet emerge como uma ferramenta que propicia um tipo de consumismo mais diferenciado, possibilitando uma cultura participativa inclusive desse público. Assim, o que aparenta ser o mais coerente, em relação à criança, frente a este processo mercadológico, é enxergá-la como possuidora de um local de fala, e também, apesar disso, como vulnerável, uma vez que não possui maturidade para filtrar as informações às quais está exposta. Ambiguamente, ela é consumidora (espectadora) e detentora de conteúdos (produtora). Toma-se como modelo o fato de que muitas crianças passaram a ter seus próprios canais, sendo chamadas de “Youtubers Mirins”. Segundo dados da pesquisa realizada por Luciana Corrêa[[11]](#footnote-11), no ano de 2016 verificou-se que no Brasil dos 230 canais do Youtube voltados para o público infanto-juvenil, 61 eram de “Youtubers Mirins”.

No que diz respeito a Steven Universo e a Peppa Pig como artefatos culturais, compete avaliar as duas séries animadas a partir do envolvimento com seus meios comunicacionais - Internet e televisão. assim, considerando o cenário de produção de animação atual, que coloca a criança tanto como espectador quanto na condição de consumidor e produtor, pode-se distinguir três condutas adotadas nesse processo de interação: (1) espectador, em seu papel clássico que assiste apenas aos programas e comenta-os de forma não profissional na televisão, ou em streamings, redes sociais, por pirataria etc.; (2) o comprador de produtos derivados das séries, como brinquedos, jogos, cadernos, entre outros; (3) o produtor de conteúdos, que é espectador das séries e cria novas ideias a partir delas, com a criação de *memes[[12]](#footnote-12)*, detenção de canais praticando atividades como *unboxing*[[13]](#footnote-13) e *reviews*[[14]](#footnote-14), ou até sendo *influencers[[15]](#footnote-15)*, por exemplo.

**2.3 ANÁLISE DOS EPISÓDIOS: Da disseminação à discussão de estigmas sociais**

**2.3.1 LAVANDO ROUPA COM PEPPA E SUA FAMÍLIA**

A análise, propriamente dita, encaminha-se aqui a partir dos dois episódios selecionados: (1) *Peppa Pig* - "Lavando Roupa"[[16]](#footnote-16) - temporada 3, episódio 10 e (2) *Steven Universo* - "O Novo Lars"[[17]](#footnote-17) - temporada 3, episódio 10.

As semelhança e as diferenças entre os episódios operam-se, principalmente, no tocante às falas dos personagens e às situações nas quais envolvem-se. Para nosso estudo, cabe destacar como e quando estes momentos de violência simbólica ocorrem e a contraposição das mensagens entre a *Peppa Pig* e *Steven Universo*.

A metodologia de análise parte dos diálogos entre os membros da família Pig e, principalmente, as conotações apresentadas pelas falas de Papai Pig neste capítulo escolhido. A narrativa inicia em uma tarde comum na vida da família. Papai Pig encaminha-se para mais um dia de trabalho, enquanto Mamãe Pig, Peppa e George ficam em casa brincando juntos em poças de lama. Antes de sair, Papai Pig deixa sua camisa branca de futebol, nota-se a cor da vestimenta que posteriormente demonstrará valor à trama, estendida em um varal para secar, pois pretende ir a um jogo mais tarde naquele dia.

Ao sair de casa, os outros três integrantes da família o observam partir. Neste ponto, Peppa comenta “Papai bobinho, teve que ir trabalhar” e sua mãe concorda, afirmando “pobre papai”, balançando a cabeça para os lados, como se sentisse pena ingenuamente. Com esta conversa percebe-se que dentro desta constituição familiar há disparidade entre os membros e entre suas realidades, enquanto o pai trabalha, mãe e filhos apenas brincam, mesmo que, no caso da série, a Mamãe Pig trabalhe de casa. Isto, em decorrência de construções sociais de gênero (estigmas sociais), como será exposto posteriormente.

O gênero (BARRETO; ARAÚJO; PEREIRA, 2009), refere-se a posição social do indivíduo na sociedade e não está relacionado a sua posição biológica, à vista de que, na verdade, surge para diferenciar uma da outra. É uma forma de diferenciação criada que delimita como cada um é representado dentro da estrutura social. Junto, dessas denominações, surgem expectativas em torno do que cada gênero deve representar para enquadrar-se neste rótulo, pois a própria performance do gênero irrevogável é discutida como um estigma social. Para melhor explicar, segue um trecho do livro Gênero e Diversidade na Escola:

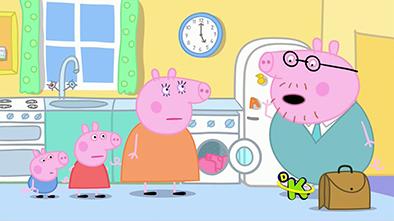
No senso comum, as diferenças de gênero são interpretadas como se fossem naturais, determinadas pelos corpos. Ao contrário, as ciências sociais postulam que essas diferenças são socialmente construídas. Isto significa dizer que não há um padrão universal para comportamentos sexual ou de gênero que seja considerado normal, certo, superior ou, a priori, o melhor (BARRETO; ARAÚJO; PEREIRA 2009, p.41).

A partir da ideia de que não há um padrão universal de postura, pode-se analisar qual a conduta de *Peppa Pig* em relação a isso. Vê-se uma estrutura familiar padrão no desenho, com um pai, uma mãe e dois filhos, construção que evidencia uma tentativa de equilibrar os campos de diferenciação entre masculino e feminino: Peppa e Mamãe Pig são do gênero feminino em oposição a Papai Pig e George do gênero masculino. Todos personagens agem de acordo com um estereótipo de normalidade, de construção consensual de gênero, eles enquadram-se em normas sociais pré-determinadas, delineadas por um modelo comportamental que demarca o vestuário, a aparência e atitudes.

Durante a brincadeira das crianças com a mãe em poças de lama, Peppa acaba acidentalmente atirando um pouco da lama na camisa estendida do pai, que encontrava-se próxima ao local em que estavam. Devido ao incidente, a matriarca decide lavar novamente a roupa para que seque a tempo para o jogo. Percebem que podem colocar outras roupas na máquina e, enquanto Mamãe Pig e George as recolhem, Peppa resolve lavar seu vestido vermelho, sujo de lama também.

Sem que a mãe perceba, a pequena porca insere o vestido na máquina e acabam lavando as roupas brancas com o vestido vermelho. O resultado deste processo, é uma porção de roupas tingidas na cor rosa, por misturarem-se a de Peppa, incluindo a camisa branca do Papai Pig. A mãe, ao perceber o ocorrido, fico um tanto desgostosa. Diz que “*Rosa não é uma cor muito boa para uma camisa de futebol*” (*Peppa Pig*, 2009, 3ª temporada, capítulo 10). No que refere-se a fala da personagem, percebe-se uma postura preconcebida e preconceituosa cuja visão determinista e limitadora, reforça o estigma de que a cor rosa não “combina” com um jogo culturalmente masculino, ou seja, é imprópria para homens. É tamanho o incômodo, que o mote do episódio apresenta como a complicação central a problemática acerca da impossibilidade do uso masculino da cor rosa.

Em seguida ao acontecimento, o pai volta para casa após o trabalho. Demonstra pressa para comparecer ao seu jogo e pede pela camisa anteriormente estendida por ele mesmo. A mãe, um tanto chateada, lhe conta que ocorreu um pequeno problema e Peppa mostra-lhe a camisa. E, confirmando que há um estranhamento nesta circunstância, a resposta do pai ao problema é rir e afirmar: “*Não seja boba, Peppa, esse é um dos vestidos da mamãe, é rosa*” (*Peppa Pig*, 2009, 3ª temporada, cap. 10).



**Figura 1** - Quadro retirado do episódio “Lavando Roupa”, com George, Peppa, Mamãe Pig e Papai Pig, respectivamente, da esquerda para a direita.

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=wrveWEOYZoQ, 2020](https://www.youtube.com/watch?v=wrveWEOYZoQ,).

Notando o estranhamento do marido, Mamãe Pig lhe contesta e procura fazê-lo entender que aquela trata-se realmente de sua camisa de futebol. Explica que tiveram que lavá-la e que a nova cor foi acidental. Todavia, Papai Pig mantém sua posição expressando que para ele não faria sentido usar aquela roupa, que não poderia usar uma camisa de futebol rosa, afinal, todos os seus amigos, membros do seu time, pretendem jogar com uma camisa branca.

Peppa, observando a situação, não compreende muito bem o porquê da contestação, considera rosa uma cor muito bonita. Isso, ocorre porque trata-se de uma personagem que representa uma criança de 4 anos e, é compreensível e provável que ela nessa idade, não entenda as mensagens subliminares vindas das falas de seus pais. O mesmo pode ser dito do espectador que regula com Peppa em faixa etária. Sendo a série para crianças na pré-escola, entende-se que as mensagens inseridas nela devem ser de fácil entendimento.

Crianças de 2 a 7 anos, por exemplo, estão em uma fase na qual mistura-se ficção e realidade. Aprenderam a usar inteligência prática por esquemas sensoriais-motores e agora começam a formar esquemas simbólicos, ou seja, começam a entender que objetos podem passar a representar outros. Porém, entendem o mundo como o conhecem e, mesmo que possuam um comportamento lógico e coerente, percebe-se que há um desequilíbrio no entendimento da realidade, posto que há a ausência de esquemas conceituais, prévios (RAPPAPORT; FIORI; DAVIS 1981).

Concebendo esta noção sobre o público de *Peppa* e até sobre o de *Steven* - que mesmo mais velho encontra-se em fase de crescimento mental e físico, compreende-se que quando um personagem faz uma afirmação e todos os outros personagens concordam e a normatizam, ocorre, consequentemente, a mesma percepção do espectador sobre esta afirmação. Posto que, tratando-se de crianças ainda em fase de crescimento, é complexo propôr que entendam de estigmas sociais da mesma forma que adultos, para que possam concordar ou não com eles e tomar suas próprios considerações. Considerações estas, ainda mutáveis e em formação.

De volta a narrativa, Papai Pig está descontente com o estado em que sua camisa encontra-se. Resolve recorrer ao filho mais novo, do gênero masculino, que expressa um “eca”, literalmente, ao ser questionado quanto ao seu apreço pela camisa rosa. E o narrador, em seguida, afirma que George não gosta de rosa, explicitando a fala que concebe o rosa como uma cor vedada ao universo masculino. Ao ponto que, chegando a resolução da trama, Papai Pig prefere usar a roupa branca do trabalho para jogar futebol, sugestão da própria Peppa que percebe no pai uma roupa já branca.

Por fim, o discurso subliminar da narrativa reitera convenções sociais arbitrárias: a identificação do feminino com a cor rosa, o papel de provedor do pai, o futebol como esporte masculino, a mãe como senhora do ambiente doméstico e a ele limitada. Enfim, a construção de um ambiente onde os preconceitos estão velados no discurso das personagens e são sintetizados na impossibilidade de um homem usar aparatos considerados femininos. Essa noção encoberta pela ação narrativa, leva o espectador a crer que realmente não há alternativa para uma situação como essa, então torna-se necessária uma solução que não infrinja as normas sociais vigentes. Essa passagens possui uma carga de violência simbólica, pois perpetua valores baseados em estereótipos presentes no inconsciente coletivo. Tais rótulos vêm sendo confrontados, justamente por prejudicarem relações sociais e provocarem disparidades no tratamento e conduta entre os gêneros.

**2.3.2 STEVEN É O NOVO LARS**

Em contraponto a visão apresentada por *Peppa Pig*, parte-se para o debate do episódio “O Novo Lars”. Nele, a análise realiza-se a partir dos diálogos e da relação afetiva de três personagens centrais: Steven Universo, Sadie Miller e Lars Barriga.

Nesta etapa, faz-se necessário conhecer Sadie e Lars, apenas mencionados anteriormente, para compreender o enfoque do estudo e o que está subentendido em suas ações no episódio. Os dois personagens trabalham juntos em uma loja de *donuts*[[18]](#footnote-18), chamada *Big Donut*. Considerando os dois grupos centrais de personagens, os alienígenas e os humanos, Sadie compõe a categoria humana do gênero feminino, aparenta ser uma adolescente prestes a entrar na vida adulta, é pequena e robusta. Como característica pessoal, se apresenta à princípio introvertida, porém também é empática e amigável. Já Lars, com idade similar a de Sadie, por outro lado, é um personagem mais desagradável, por vezes, age de maneira ranzinza, por sentir-se deslocado, tendendo a ser agressivo. Ambos personagens possuem personalidades aparentemente opostas, apesar disso, há um romance mal definido entre eles, assim, a partir desta relação conturbada, cria-se o enredo central de “O Novo Lars”.

O episódio inicia com Steven Universo na loja em que trabalham Sadie e Lars, o grupo conversa sobre mamíferos. Enquanto Sadie ri com Steven de suas brincadeiras, Lars demonstra desconforto por estar naquele lugar e perto de Steven. Adiante, Sadie e Lars discutem sobre o descanso que terão do trabalho no dia seguinte e que estão contentes por isso. Sadie, aproveitando o momento, convida Lars para juntos assistirem filmes de terror e compartilharem da presença um do outro.

O espectador nota que Sadie, por conta de sua postura corporal e entonação, receia fazer aquela pergunta/convite. Quando Lars, por sua vez, responde com indiferença e grosseria, entende-se o porquê da desconfiança. Ele afirma que prefere tentar encontrar outros amigos nesse dia, dando a entender que, para ele, são mais importantes que Sadie.



**Figura 2 -** Plano retirado do episódio “O Novo Lars”, em que aparece Sadie à esquerda e Lars à direita.

Fonte: [https://www.imdb.com/title/tt5869626/mediaindex?ref\_=tt\_pv\_mi\_sm, 2020](https://www.imdb.com/title/tt5869626/mediaindex?ref_=tt_pv_mi_sm,).

Ao longo da série, a figura de Lars pode ser vista como a de um jovem tentando imprimir sua masculinidade. Em alguns episódios, percebe-se seu esforço para destacar-se socialmente e, por isso, evita não performar ações, gestos e condutas consideradas femininas, por exemplo, ser sensível ou amoroso. Isto fica evidente em sua relação com Sadie, pois para ele, expor-se emocionalmente para sua colega seria expressar-se de maneira frágil, o que não compactua com a figura máscula que busca representar. Além disso, Sadie não se enquadra no estereótipo das adolescentes que buscam aceitação. Por um lado, fisicamente não possui o modelo “ampulheta” de corpo ou apela para recursos sensuais. Por outro, adota posturas mais independentes quanto às suas ações, uma vez que não pretende ser “popular”.

Em um contexto de diversidade racial, corporal e social, a série está habilitada a trazer à tona vários tipos de relações, como a de Lars e Sadie, ou a de Lars e Steven. Se, por um lado, existem personagens que buscam inserção social através de condutas de afirmação, por outro, tem-se aqueles que estariam à margem destes mesmo padrões, agindo à sua própria maneira, respeitando seus limites físicos bem como sua percepção do mundo. Eles não desejam inserir-se a qualquer preço no universo dos “descolados”.

Steven Universo é um menino que, ao mesmo tempo em que desempenha ações consideradas masculinas, comporta-se de acordo com o repertório de estereótipos preconcebidos, próprios do feminino. Sadie repete a mesma dinâmica, uma vez que reproduz estereótipos de seu gênero, porém, ela também incorpora algumas ações próprias do masculino. Nesse sentido, percebe-se que a série *Steven Universo*, diferentemente de *Peppa Pig*, possibilita a discussão de alguns preconceitos sociais, não perpetuando-os.

Ao longo do capítulo, Steven presenciou a conversa dos amigos, sensibilizando-se e decide conversar a sós com Lars. Steven pergunta-lhe o porquê da recusa ao convite de Sadie. Ao ouvir o questionamento, Lars fica consternado e responde rispidamente, mandando-o ir embora. Steven não compreende a reação Lars, pois, em sua visão existe um afeto especial entre eles e, dessa maneira, estranha a conduta de Lars.

Após essa conversa, a narrativa corta para Steven dormindo, em decorrência da evento, ele sonha com Lars. Para recordar: o menino é filho de um humano e de uma *Gem*, portanto, possui poderes. Assim, graças a eles, Steven acaba despertando, magicamente, no corpo de Lars. Propõe-se aqui, chamar esta fusão entre os dois como Steven/Lars (S/L). Fusão, na animação, significa a união entre dois seres. As *Gems,* quando unem-se a outras da mesma origem, terminam por formar um terceiro personagem, um novo ser. Entretanto, a fusão S/L opera em uma variação desse princípio, uma vez que Steven entra no consciente de Lars e anula-o momentaneamente, se sobrepondo a ele.

Steven percebendo-se no comando da mente do amigo, experimenta um dia comum na vida do amigo para que não percebam a fusão. No decorrer do episódio, as situações se monstrarão difíceis, posto que, Steven tem uma personalidade muito distinta da de Lars. Steven ao vivenciar as situações cotidianas de Lars, encontra tanto familiares como amigos e trata-os com carinho, como imagina que ele faria. Todavia, tais personagens espantam-se por não estarem acostumados com tais atitudes de Lars. Analisando as falas deles é possível perceber a sensação de estranhamento que a conduta afetuosa do personagem causou: “*uau, ele nem nos xingou*” *e* “*[...] esse não é o Lars que conhecemos. Talvez o Lars seja, na verdade… um cara legal que gosta de fazer os outros se sentirem bem.*” (Steven Universo, 2016, 3ª temporada, cap. 10).

Após essas interações Steven decide ir ao encontro de Sadie, posto que para ele é o que Lars deveria fazer. Quando S/L chega a casa de Sadie, ela estranha a presença do garoto, porém aceita retomar a programação que havia proposto. Enquanto analisam as opções fílmicas, S/L opta por um filme de romance o que gera, mais uma vez, estranhamento em Sadie, visto que o Lars que ela conhecia não se afeiçoaria a filmes deste gênero.

Assim, acabam assistindo ao filme e, ao final da exibição, S/L está aos prantos. Por sua vez, Sadie, que não gostou do do filme, revida e questiona-o em relação a sua postura, fora do habitual. Situação que gera o seguinte diálogo:

*SADIE: Ei, o que há com você hoje?*

*STEVEN/LARS: O que você quer dizer?*

*SADIE: Olha, foi tipo ontem quando eu perguntei se você queria vir aqui, mas você fez um alarde dizendo “não” na frente do Steven e agora você está aqui? É que isso tá meio que uma montanha-russa, não é?*

*STEVEN/LARS: Montanhas-russas são divertidas!*

*SADIE: É como se você fosse de um jeito no privado e bem diferente em público.Você age como se eu não soubesse que você não quer ser visto comigo, mas eu sei. Eu não sou estúpida.*

*STEVEN/LARS: Não fique triste...*

*SADIE: É que... eu preciso saber. Como você se sente de verdade sobre mim?*

*STEVEN/LARS: Não é óbvio? Eu te amo!*

(MOLISEE; VILLECO, 2016)

Ao afirmar “eu te amo” Steven causa revolta em Sadie, pois está cansada de ser tratada de maneira indiferente e fica irritada com tanta disparidade de conduta. S/L, fala que a ama por acreditar que é esse o sentimento verdadeiro do amigo.

Todavia, Sadie e Lars, até então, estavam em uma relação díspar. Ela aceitava as atitudes do amigo, mesmo que as machucassem. Ele, por seu turno, mantinha-se sua postura hostil, prejudicial para ambos. O rompimento desse “código de relação” acarreta o embate e, por conta dele, o diálogo transcrito acima.

Steven como S/L, em sua inocência, não imaginava causar tanta desavença. Conta para Sadie que, na verdade, durante todo o tempo que passaram juntos naquele dia, era ele que ocupava a mente e o corpo de Lars. Chegando ao fim do capítulo, Steven volta para seu corpo e o verdadeiro Lars remota consciência. Steven frente a Lars, pede veementemente desculpas, porém Lars quando recupera seu corpo e percebe tudo que passou, fica extremamente consternado e recusa-se a conversar com Steven.

Um dia depois do ocorrido, Steven procura Lars na *Big Donut* para desculpar-se novamente. Já apaziguadas as emoções de Lars, sobram apenas confusões mentais, acarretadas por este dia fora de seu corpo. O rapaz sente-se estranho ao perceber que várias pessoas presentes em sua vida gostaram do S/L mais do que gostam dele. Isso o faz questionar sua postura e conduta frente aos outros.

Tal passagem sintetiza alguns dos conflitos internos apontados pela análise. Percebe-se, na linguagem do seriado Steven Universo, o intento de explorar emoções próprias do humano, na medida em que as questões, frequentemente, apresentadas na série colocam em evidência temas de ordem emotiva e subjetiva.

O fechamento do episódio centra-se na conversa de Lars com Steven, que, além das desculpas, detém-se na revelação do que S/L disse para Sadie, enquanto ocupava o corpo e a mente de Lars. Steven relata ter dito a Sadie que a amava. Lars ao ouvi-lo, fica estupefato. Entretanto, em uma quebra de expectativa pergunta: “o que ela disse?”, demonstrando que mesmo agindo com indiferença, ele esconde seus sentimentos perante Sadie, pois, na realidade, gosta dela, como Steven acreditava.

Todo o contexto que restringe Lars e leva-o a omitir seus sentimentos, negando-os e, inclusive, afastando aqueles de que gosta, expressa a força simbólica de padrões estereotipados. Tais modelos, propiciam condutas equivocadas no personagem, pois reforçam a figura masculina como pouco sensível ou afetuoso, gerando ansiedade e desconforto, e ainda, dificultam interações e expressão de identidade.

É possível traçar um paralelo entre esses episódios de *Steven Universo* e *Peppa Pig*, em função da presença de questões relativas ao universo masculino. A medida que abordam vivências masculinas em relação a estigmas sociais que podem influenciar seus comportamentos. Neste contexto, Papai Pig não pode usar rosa, pois é homem e Lars encontra dificuldade ao demonstrar sentimentos, visto que esta também é uma conduta estereotipadamente entendida como própria da figura masculina. Contudo, há uma diferenciação entre elas, *Peppa* adota um discurso subliminar que reforça a perspectiva preconceituosa sobre a figura masculina. Por outro lado, a abordagem de *Steven*, difere ao criticar veladamente os mesmos estereótipos, demonstrando as consequências negativas e perigosas que geram.

**3. CONCLUSÕES FINAIS**

Ao longo do artigo analisaram-se episódios das séries infanto-juvenis *Steven Universo* e de *Peppa Pig* a fim de compreender como os discursos das personagens tratavam e/ou reforçaram a violência simbólica. A partir das análises, observou-se a presença de mensagens diretas e/ou indiretas que evidenciam essas problemáticos.

A partir da discussão, verificou-se que enquanto este episódio de *Peppa Pig* dispõe de discursos que disseminam e reforçam estigmas, *Steven Universo* trabalha-os de maneira diferente, como problemas reais que devem ser debatidos, expondo o lado negativo, a ponto de afetar a experiência emocional dos indivíduos, pois são padrões inalcançáveis e limitantes. Steven Universo, proporciona, por conseguinte, uma dinâmica provedora de mudanças sociais. Vê-se nele uma possibilidade de revisão de normas, de padrões e até de valores morais e éticos.

Como produtos de sua realidade social e mercadológica, eles expressam os desejos e anseios de seus realizadores. Torna-se evidente este posicionamento, no momento em que Rebecca Sugar decide realizar *Steven* como uma série moralmente ativista de direitos humanos, trazendo frentes de pensamento que não compactuam com a ideia de enquadramento, gerada por estigmas sociais. Já o episódio de *Peppa Pig*, neste sentido, viabiliza-se como um produto que reitera esses modelos preconcebidos, posto que não rompe com imagens estereotipadas, incutidas no inconsciente coletivo, inclusive, reforça-as.

Entretanto, como ainda estão em desenvolvimento, atenta-se ao fato de que, mesmo que na pesquisa tenham-se encontrado situações reveladoras de estigmas sociais, outros episódios mais à frente podem ser pensados distintamente. O retorno dos espectadores desses programas podem determinar isso em seu papel de consumidor tanto de produtos, como de subprodutos e, ainda, ocupando o lugar de produtor de conteúdos, visto que eles são capazes de influenciar o que assistem.

**4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BARRETO, Andreia; ARAÚJO, Leila; PEREIRA, Maria Elisabete. **Gênero e Diversidade na Escola**. Brasil: MEC, 2009.

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

BOYD, Danah. **Social Network Sites**: Public, Private, or What? Nova YorK: Knowledge Tree 13, 2007. Disponível em: <https://www.danah.org/papers/KnowledgeTree.pdf>. Acesso em 08/12/2019.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na Era das Mídias**: após a morte da infância. Florianópolis: Edições Loyola, 2007.

BUCKINGHAM, David. **As crianças e a mídia**: uma abordagem sob a ótica dos Estudos Culturais. Universidade de São Paulo: Matrizes, vol.5. nº 2, p. 93-121, 2012. Publicado originalmente em Handbook of Children, Media and Culture, de Kirsten Drotner e Sonia Livingstone (eds.). Londres: Sage, 2008.

CORRÊA, Luciana. **Geração Minecraft**: Uma abordagem cultural sobre o consumo

de vídeos por crianças no YouTube Brasil. São Paulo: ESPM, 2015.

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

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação**. 1. ed. São Paulo: AnimaTV, 2011.

PEREIRA, Mirelly Cristina; RUARO, Laurete Maria. **Mídia e Desenvolvimento Infantil**: Influências do desenho animado na organização do brincar. Paraná: IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE, III Encontro Sul Brasileiro de Pedagogia, 2009. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2062_1398.pdf>. Acesso em: 2019.

RAPPAPORT, Clara Regina; FIORI, Wagner da Rocha; DAVIS, Cláudia. **Psicologia do Desenvolvimento - Volume 1:** Teorias do Desenvolvimento, Conceitos Fundamentais. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária LTDA., 1981.

RECUERO, Raquel. **Considerações sobre a difusão de informações em redes sociais na internet**. Passo Fundo: Intercom Sul - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007.

RECUERO, Raquel. **Memes em weblogs**: proposta de uma taxonomia. Porto Alegre: FAMECOS, nº 32, p. 23-31, 2007.

ROWE, R. **Shaping Girls**: Analyzing Animated Female Body Shapes. EUA: Sage Journal, 2019. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847719829871>. Acesso em: 2018.

WASCHBURGER, Carina Schröder. **Assunto para Criança**: como o desenho animado Steven Universe subverte normas sociais de gênero e identidade sexual. Porto Alegre: PUCRS, 2018. Disponível em: [http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2018/resumos/R13-08](http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2018/resumos/R13-0860-1.pdf)

[60-1.pdf](http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2018/resumos/R13-0860-1.pdf). Acesso em 2019.

ŽIŽEK, Slavoj. **Violência**: Seis reflexões laterais. 1. ed. São Paulo: Boitempo. 2014.

1. Estudante do curso de Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas e integrante do Grupo de Pesquisa em Produções Audiovisuais na Cibercultura (PRACIBER) - victoria.kaminski06@gmail.com [↑](#footnote-ref-1)
2. Tradução livre do texto retirado de enciclopédia britânica “é o processo de prover um fluxo constante de data de áudio e de vídeo, para que um usuário da Internet possa ter acesso durante a sua transmissão. [↑](#footnote-ref-2)
3. netflix.com [↑](#footnote-ref-3)
4. playkids.com [↑](#footnote-ref-4)
5. youtube.com [↑](#footnote-ref-5)
6. “é uma rede de relacionamentos sociais, podendo ser ainda um sistema institucional, por exemplo, sociedade anônima, sociedade civil, sociedade artística etc”.Dicionário Informal, 2020. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/corpo+social/>. Acesso em: 30 de maio de 2020. [↑](#footnote-ref-6)
7. Dados retirados do Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro. [↑](#footnote-ref-7)
8. Crystal Gems, dentro do universo fictício criado na animação Steven Universo, são o grupo de alienígenas que protegem a Terra das outras Gems, vindas do Planeta Natal. [↑](#footnote-ref-8)
9. Beach City é a cidade em que a série se passa, localizada perto da Pensilvânia, nos EUA. [↑](#footnote-ref-9)
10. MORGAN, Michael. Against the Mainstream – The Selected Works of Gerbner George. Pieterlen:

    Peter Lang, 2002. [↑](#footnote-ref-10)
11. Seminário realizado no Laboratório de Pesquisa Media Lab da ESPM. São Paulo, 2016. [↑](#footnote-ref-11)
12. “uma ideia, imagem, vídeo etc. que se espalha rapidamente na internet”. Disponível em: [https://dictionary.ca](https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/meme)

    [mbridge.org/pt/dicionario/ingles/meme](https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/meme). Acesso em: 2 de agosto de 2020. [↑](#footnote-ref-12)
13. “a atividade de retirar novos produtos de suas embalagens, especialmente em vídeos na internet”. Dicionário de Cambridge, 2020, tradução nossa. Disponível em: [https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/unbox](https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/unboxing)

    [ing](https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/unboxing). Acesso em: 2 de agosto de 2020. [↑](#footnote-ref-13)
14. “relatório em jornal, revista, internet ou programa em que se dá uma opinião acerca de um novo livro, film etc. Dicionário de Cambridge, 2020, tradução nossa. Disponível em: [https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/i](https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/review)

    [ngles/review](https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/review). Acesso em: 2 de agosto de 2020. [↑](#footnote-ref-14)
15. “alguém que afeta ou muda a forma como as outras pessoas agem”. Dicionário de Cambridge, 2020, tradução nossa. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/influencer>. Acesso em: 2 de agosto de 2020. [↑](#footnote-ref-15)
16. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o6vj7EzQW4c&t=32s> [↑](#footnote-ref-16)
17. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DMAyvyxwWTk> [↑](#footnote-ref-17)
18. Doce típico americano. [↑](#footnote-ref-18)