

O YOUTUBE E A PRODUÇÃO DE ENTRETENIMENTO INFANTIL: UMA REFERÊNCIA AO CANAL GATO GALÁCTICO

Data de submissão: 22/08/2023

Data de aceite: 01/09/2023

Ana Suely Pinho Lopes

Universidade Fernando Pessoa
Porto – Portugal
<http://lattes.cnpq.br/9194685508526880>

Marco Antônio Gehlen

Universidade Federal do Maranhão
Imperatriz - Maranhão
<http://lattes.cnpq.br/4487856447730290>

RESUMO: Este artigo analisa o uso da plataforma online YouTube na perspectiva de uma ferramenta de produção de conteúdo de entretenimento infantil. Tomando como referência os estudos sobre cibercultura, inteligência coletiva e o entendimento de dispositivos, foi analisado o canal de vídeos Gato Galáctico, observando suas características, os assuntos por ele abordados e a forma como os seus conteúdos são construídos. No viés da pesquisa qualitativa, buscamos identificar como o canal Gato Galáctico associa entretenimento e conteúdo educativo. Trata-se de uma pesquisa descritiva, bibliográfica e de caráter qualitativo. Para fundamentar nossa análise recorreremos aos estudos sobre cibercultura, inteligência coletiva, dispositivos e YouTube, fundamentado

nas contribuições de Pierre Lévy (1999), Giorgio Agamben (2009), André Lemos (2002) e Manuel Castells (2003, 2006, 2009). A partir de então, foi feito um estudo de caso do canal de vídeos *Gato Galáctico*, um exemplo de animação amadora, proporcionada pelos meios de comunicação atuais, disponibilizado de forma autônoma, por meio de diversas minisséries sob autoria de um brasileiro.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação. Cibercultura. YouTube. Entretenimento Infantil. Gato Galáctico.

YOUTUBE AND THE PRODUCTION OF CHILDREN'S ENTERTAINMENT: A REFERENCE TO THE GATO GALÁCTICO CHANNEL

ABSTRACT: This article analyzes the use of the online platform YouTube from the perspective of a tool for the production of children's entertainment content. Taking studies on cyberculture, collective intelligence and the understanding of devices as a reference, the Gato Galáctico video channel was analyzed, observing its characteristics, the subjects involved and the way its contents are constructed. In terms of qualitative research, we sought to identify how the Gato Galáctico channel

associates entertainment and educational content. This is a descriptive, bibliographic and qualitative research. To support our analysis, we resorted to studies on cyberculture, collective intelligence, devices and YouTube, based on the contributions of Pierre Lévy (1999), Giorgio Agamben (2009), André Lemos (2002) and Manuel Castells (2003, 2006, 2009). From then on, a case study was made of the Gato Galáctico video channel, an example of amateur animation, provided by current media, made available in an agile way, through several miniseries authored by a Brazilian.

KEYWORDS: Communication. Cyberculture. YouTube. Children's Entertainment. Gato Galáctico.

1 | INTRODUÇÃO

Mediante o avanço tecnológico e suas constantes inovações decorrentes do surgimento da internet, ademais com o aparecimento da cibercultura, as maneiras de interação entre os usuários da web e o compartilhamento de conhecimentos vêm passando por modificações celeremente. Sendo assim, a rede mundial de computadores torna-se um espaço de interação, participação e compartilhamento de saberes e entretenimento, por meio de sites, canais, blogs e redes sociais.

Nesse contexto, o site de hospedagem de vídeos YouTube é uma das plataformas online onde a disseminação de conteúdos é uma de suas principais marcas. As possibilidades que o YouTube dispensa aos usuários têm tornado comum sua utilização para a produção de conteúdos diversos, incluindo não apenas aqueles para ensino de temáticas educativas, mas também para o entretenimento infantil.

Neste artigo, fizemos uma análise do YouTube como ferramenta de produção de conteúdo de entretenimento infantil por meio da observação do canal *Gato Galáctico*. Este trabalho tem o intuito de entender até onde vai a capacidade de produção de conteúdos nas diferentes mídias e plataformas e disponibilizar nesse contexto o acesso ao entretenimento infantil aliado ao processo de criatividade e interatividade.

Sendo assim, podemos dizer que o objetivo deste artigo é discutir, a partir do entendimento de que a cultura é sempre um modo de relação dos homens com as coisas do mundo, como defende Arendt (1997). Desde modo, se quisermos saber como muitas crianças se relacionam com a chamada “evolução tecnológica” na atualidade, devemos pensá-las em processo contínuo de interação e participação com e na cultura tecnológica digital. O argumento principal defendido aqui é o de que as crianças estão inseridas na chamada “Geração Net”, ou seja, que nasceram absorvidas no contexto das tecnologias de informação e comunicação, participam ativamente do mundo digital e vivem, sobretudo, por meio das tecnologias móveis, a conectividade. Nesse contexto, assistir vídeos e seguir “youtubers” são modos especiais de construir subjetividades e existências, de viver, criar e interagir, produzindo a cibercultura infantil como forma de entretenimento.

Apresenta-se uma pesquisa descritiva, bibliográfica e de caráter qualitativo. Para fundamentar nossa análise recorreremos aos estudos sobre cibercultura, inteligência coletiva, e YouTube, tomando como base as contribuições de Pierre Lévy (1999), Giorgio Agamben (2009), André Lemos (2002) e Manuel Castells (2003, 2006, 2009). A partir de então, foi feito um estudo de caso do canal de vídeos *Gato Galáctico*, através de uma abordagem descritiva dos quadros do canal e do tipo de conteúdo que o canal oferece para o público infantil.

Para tanto, analisamos o uso da plataforma online YouTube na perspectiva de uma ferramenta de produção de conteúdo de entretenimento infantil. Tomando como referência os estudos sobre cibercultura, inteligência coletiva e o entendimento de dispositivos, foi analisado o canal de vídeos *Gato Galáctico*, observando suas características, os assuntos por ele abordados e a forma como os seus conteúdos são construídos. No viés da pesquisa qualitativa, buscamos identificar como o canal *Gato Galáctico* associa entretenimento, interatividade e conteúdo educativo. A partir de análise dos estudos sobre cibercultura, inteligência coletiva, dispositivos e YouTube, foi feito um estudo de caso do canal de vídeos *Gato Galáctico*, um exemplo de animação amadora, proporcionada pelos meios de comunicação atual, disponibilizado de forma autônoma, por meio de diversas minisséries sob autoria de um brasileiro. Pode-se compreender que a internet enquanto ambiente midiático e o YouTube enquanto dispositivo é ambiente do pensar, do despertar e do incentivo aos fazimentos humano.

2 | CIBERCULTURA

Com a revolução tecnológica, a sociedade tem passado por intensas transformações, sendo algumas delas referentes aos novos processos de aprendizagem, produção, disseminação e compartilhamento de informações e do conhecimento, de interação social, entre outros.

Tais processos suportaram enormes mudanças com a informatização da sociedade, ocorrida a partir da década de 1970, e conseqüentemente com o surgimento da internet, solidificado nos anos 1990, que estabeleceu uma nova rede chamada por teóricos de ciberespaço. Conforme Lévy (1999, p. 17), o ciberespaço corresponde ao “novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”. O termo também diz respeito ao imenso universo de informações coberto pela comunicação em rede, assim como aos usuários que sustentam e navegam por esse universo. A estrutura existente no campo virtual cria novas conexões entre os usuários, através da mediação feita pelos computadores, assim como pelos equipamentos entre si.

Uma das mudanças fundamentais é que a mídia agora não é mais algo que se consome, mas aquilo que se produz e difunde, ela deixa de ser influenciadora e condicionadora de tendências, para solicitar, exaltar e festejar a participação e a colaboração, instaurando, assim, uma economia da

dáviva entre os internautas. Criatividade e generosidade são valores típicos da era das conexões e a cibercultura infantil não cessa de exaltar esses valores fundamentais (COUTO, 2013, p. 905).

Shirky (2011) argumenta no sentido de que a cultura da generosidade mostra os meios que temos para fazer a diferença e melhorar o mundo. A conectividade exige e valoriza esse fazer com o outro. É desse modo que a cibercultura infantil diz que a criança é criadora, colaboradora e participa de todo o processo de produção e difusão cultural. Nessas produções, as crianças interagem com as coisas do mundo, praticando formas especificamente infantis de inteligibilidade, representação e simbolização (FANTIN, 2008).

Referente ao ciberespaço está a noção de cibercultura, definida por Lévy (1999, p. 17) como 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”. Junto à cibercultura, a interatividade passa a existir e se consolida também no ambiente virtual, dado ao intenso poder do ciberespaço.

De tantas mudanças causadas pela cibercultura, uma delas aplica-se ao modo de como nos comunicamos e transmitimos informações, que nos dias de hoje é marcado por uma nova configuração espaço-temporal, cada vez menos materializada e mais mediada virtualmente. Sendo assim, diversas atividades são reestruturadas pelos desdobramentos dos dispositivos tecnológicos.

A mediação digital remodela certas atividades cognitivas fundamentais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição visual, a visão e a elaboração de imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o aprendizado, reestruturado por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais (LÉVY, 1999, p. 17).

Lemos (2003) define a cibercultura por meio de três princípios norteadores. O primeiro deles é a liberação do pólo da emissão, caracterizado pela libertação de discursos antes reprimidos.

A liberação do pólo da emissão está presente nas novas formas de relacionamento social, de disponibilização da informação e na opinião e movimentação social da rede. Assim chats, weblogs, sites, listas, novas modalidades midiáticas, e-mails, comunidades virtuais, entre outras formas sociais podem ser compreendidas por essa lei (LEMONS, 2003, p. 20).

Atualmente, não há um mediador moderador que dificulte as pessoas de falarem o que pensam e se manifestem sobre seus posicionamentos como acontecia na ditadura militar, ou em tempos que não contavam com os recursos tecnológicos. Com a revolução que a internet provocou na sociedade de hoje, todos têm vez e voz. O fato é que isso apenas se acentuou com o advento das redes sociais virtuais.

A tomar como exemplo, temos o YouTube, como um ambiente midiático onde todas as pessoas se manifestam, expressam seus posicionamentos pessoais e profissionais,

contudo, elas precisam lidar com as consequências de suas falas e responsabilizarem-se por seus efeitos. E isso acontece bastante no YouTube devido aos *haters* – pessoas que não gostam do trabalho de determinado influenciador digital e praticam “bullying virtual” ou “cyber bullying”, ou seja, tentam depreciar o trabalho do youtuber, no caso do YouTube especificamente, e encontram palavras-chave para incitar o discurso de ódio sobre aquela determinada pessoa pública.

Como segundo princípio, temos a conectividade generalizada marcada pela popularização da internet e do computador pessoal. O terceiro princípio, por sua vez, é o da reconfiguração da esfera pública, que reconfigura práticas e espaços. Conforme Lemos (2003), a cibercultura apenas reconfigura as práticas, as modalidades midiáticas, os espaços, mas, não substitui seus respectivos antecedentes.

3 | INTELIGÊNCIA COLETIVA

Inseridos nos estudos das tecnologias de informação e comunicação podemos incluir, no contexto da inteligência coletiva, o entretenimento infantil. De acordo com Lévy (2007, p. 28), a inteligência coletiva pode ser definida como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”. O objeto alvo desse tipo de inteligência é enriquecer os conhecimentos dos indivíduos, para posteriormente utilizá-los em favor da coletividade.

Lévy (2007) afirma que entre os princípios do projeto de inteligência coletiva estão sua distribuição por toda parte, não existindo, portanto, nenhum local onde todo o conhecimento esteja inserido; e sua coordenação em tempo real, caracterizada pelas interações que acontecem no ambiente virtual de conhecimentos.

Sendo assim, essa inteligência tem um caráter colaborativo, livre e descontextualizado como uma rede que existe principalmente para valorizar o conhecimento pessoal de cada indivíduo e assim disseminá-lo para outras pessoas.

No lugar de uma representação em escalas lineares, em pirâmides estruturadas em níveis, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes superiores, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva (LÉVY, 2007, p. 158).

Deste modo, o ciberespaço passa a ser o eixo propício para a interação entre o conhecimento e os conhecedores, desde o momento em que ele é um espaço de interação, participação e compartilhamento de informações, links, vídeos, opiniões, notícias, dentre outros.

Como essas tecnologias intelectuais, sobretudo as memórias dinâmicas, são objetivadas em documentos digitais ou programas disponíveis na rede (ou facilmente reproduzíveis e transferíveis), podem ser compartilhadas entre numerosos indivíduos, e aumentam, portanto, o potencial de inteligência coletiva dos grupos humanos (LÉVY, 2007, p. 157).

No que se refere à coletividade de pessoas, cabe a função não somente de partilhar conhecimentos, ademais, frequentemente reavaliá-los e reinterpretá-los.

Em um coletivo inteligente, a comunidade assume como objetivo a negociação permanente da ordem estabelecida, de sua linguagem, do papel de cada um, o discernimento e a definição de seus objetos, a reinterpretação de sua memória. Nada é fixo, o que não significa que se trate de desordem ou de absoluto relativismo, pois os atos são coordenados e avaliados em tempo real, segundo um grande número de critérios constantemente reavaliados e contextualizados (LÉVY, 2007, p. 31).

O autor Manuel Castells (2003), na obra *A Sociedade em Rede*, analisa as mudanças causadas na sociedade com a utilização da internet e as formas de sociabilidade que vêm do seu uso. Entre os pontos abordados pelo autor encontram-se os usos que surgem da prática de comunidades virtuais presentes no amplo universo da internet. Essas comunidades são um espaço de produção e compartilhamento de informações e opiniões.

Segundo esse autor, uma das principais características delas é a comunicação livre. “A prática das comunidades virtuais sintetiza a prática da livre expressão global, numa era dominada por conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras” (CASTELLS, 2003, p. 48). Sendo assim, “a internet parece ter um efeito positivo sobre a interação social, e tende a aumentar a exposição a outras fontes de informação” (CASTELLS, 2003, p. 102).

A relevância do compartilhamento de saberes em rede é destacada por Lévy (2007). Para o autor, saber utilizar as potencialidades da infinidade de conhecimentos compartilhados na internet é necessário para a prosperidade dos indivíduos, indústrias e nações. “Tudo repousa, a longo prazo, na flexibilidade e vitalidade de nossas redes de produção, comércio e troca de saberes” (LÉVY, 2007, p. 19).

O dispositivo YouTube

Os dispositivos estão presentes em todos os contextos da nossa vida privada e coletiva na atualidade, isso é inexorável. Para tal, citamos a hipótese do filósofo italiano Giorgio Agamben (2009), que propõe a palavra “dispositivo” como um termo técnico decisivo do pensamento de Foucault. De acordo com Agamben (2009), embora Foucault nunca tenha dado uma definição própria, ele se aproxima de uma definição em uma entrevista, no ano de 1977:

é um conjunto absolutamente heterogêneo que implica discursos, instituições, estruturas arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas, em resumo: tanto o dito como o não dito. O dispositivo

é a rede que se estabelece entre estes elementos. [...] O dispositivo está sempre inscrito num jogo de poder, e ao mesmo tempo, sempre ligado aos limites do saber, que derivam desse e, na mesma medida, condicionam-no. Assim, o dispositivo é: um conjunto de estratégias de relações de força que condicionam certos tipos de saber e por ele são condicionados (DITS ET ÉCRITS, V III apud AGAMBEN, 2009, p. 28).

Ainda a citar Foucault, Agamben (2009) diz que o dispositivo tem uma função estratégica concreta e que está sempre em uma relação de poder. Ou seja, o dispositivo domina o ser humano, ele define a sua forma de viver, é como se a pessoa vivesse em função dele. É tudo o que lhe orienta na vida, cria dessa forma uma dependência provocada pelo mundo digital.

Recorre-se a essa compreensão no momento que analisamos o canal YouTube, como um dispositivo. A citar, alguns usuários do YouTube – sejam eles influenciadores digitais que estão a produzir ou apenas aqueles que estão a consumir – passam a viver em função do YouTube e não só do YouTube, mas também dos demais canais virtuais de comunicação disponíveis. Então, esses dispositivos direcionam, orientam e controlam as nossas vidas, tornam-se, portanto, formadores de opinião da sociedade atual.

É indiscutível que o YouTube disponibiliza uma quantidade imensurável e diversificada de conteúdos produzidos e disponibilizados constantemente ao público para serem visualizados, divulgados, comentados, internalizados em seu teor e distribuídos celeremente. Entende-se assim, que o YouTube está a direcionar os internautas a cumprir o seu propósito; e que esse dispositivo sempre irá controlar o homem nessa relação de poder. O YouTube é um dispositivo que ensina os youtubers ou influenciadores digitais a produzirem conteúdo para a própria plataforma, com isso eles atraem cada vez mais e mais usuários.

Dessa forma, compreendemos o grande universo que é o dispositivo; não se reduz apenas ao smartphone, tablet ou computador, mas, segundo Agamben (2009), é o conjunto de todos os elementos:

chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares e milhares de anos um primata – provavelmente sem se dar conta das consequências que se seguiriam – teve a inconsciência de se deixar capturar (AGAMBEN, 2009, p. 40-41).

4 | O CANAL GATO GALÁCTICO NO UNIVERSO TELEVISIVO

A sociedade em que vivemos passou e continua a passar por muitas mudanças em diversas esferas (sociais, política, cultural etc.). Castells (1999), em *A Sociedade em Rede*, já proferia o quanto as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) impactaram na nossa maneira de observar o mundo.



Figura 1.

Fonte: <http://www.mgpconsultoria.com.br/coaching/eu-so-queiro-e-ser-feliz/>

Há tempos, não muito remotos, as crianças tinham acesso ao conteúdo de um programa infantil se esperassem o início do mesmo diante da TV. Ter que fazer algo durante o programa era o mesmo que perder parte dele, pois não havia a possibilidade de pausá-lo.

Na atualidade, o conteúdo está disponível na internet, alojado em canais do YouTube, com acesso automático e permanente. A produção do conteúdo é feita por um número incomensurável de pessoas, gerando preocupações em relação à proteção de crianças e adolescentes. Isso significa que podemos encontrar desde conteúdos excelentes e adequados à idade ou até mesmo informações não recomendáveis.

A citar, um exemplo de engajamento positivo nos canais do YouTube está no animador e youtuber Ronaldo de Azevedo, dono do Canal do Youtube *Gato Galáctico* objeto dessa pesquisa, no qual Ronaldo conta histórias de sua vida com muito bom humor e alegria em curtos episódios. Segundo seu criador (LIMA, 2019, n.p), são feitas narrações, animações, sonorização, roteiros e dublagens usando linguagem atrativa e bom humor para apresentar conteúdo adequado a todas as idades.



Figura 2.

Fonte: <http://www.mgpconsultoria.com.br/coaching/eu-so-querio-e-ser-feliz/>

O fato é que, assim como o *Gato Galáctico*, muitos canais do YouTube passaram a oferecer um conteúdo que tem ganhado cada vez mais a preferência das pessoas. Diante dessa constatação, pode-se imaginar que a mídia televisiva passará nos próximos anos por uma revolução, pois estamos a consumir cada vez mais informação pela internet.

A tomar como referência o pressuposto de Lévy (1999), podemos entender a internet como ambiente virtual e que o YouTube e seus usuários fazem parte do ciberespaço. E se a cibercultura é o agrupamento das técnicas, práticas e modos de pensamento desenvolvidos juntamente com o ciberespaço, podemos fazer uma analogia do canal *Gato Galáctico* com a cibercultura, assim como o YouTube está para o ciberespaço. Uma vez que, na cibercultura a existência da interação – que podemos encontrar nas opções de “gostei e não gostei” e nos comentários que o YouTube oferece aos seus usuários – fortalece o ambiente virtual, a internet, através do poder do ciberespaço.

O site YouTube foi criado no ano de 2005 devido ao incômodo que era compartilhar arquivos de vídeo, já que estes eram muito grandes, o que dificultava seu envio por e-mail. Esse canal permite que os usuários coloquem vídeos em seus blogs e sites pessoais em formato digital, sendo visualizados por qualquer pessoa e onde quer que esteja. O YouTube utiliza o formato Macromedia Flash para reproduzir os conteúdos. Criado com a finalidade de compartilhar vídeos caseiros, mas, dado ao tempo e a evolução tecnológica, transformou-se em uma indústria do entretenimento infantil com os seus influenciadores digitais que atingem milhões de usuários com a reprodução dos seus vídeos.

O “Youtuber das crianças”, o *Gato Galáctico*, foi criado por um jovem brasileiro formado em desenvolvimento de jogos digitais e criador também da websérie *Cueio*, na qual faz as animações, sonorização, roteiros e dublagens.

Em 2013, ele começou a produzir animações para a plataforma web. Segundo Ronaldo de Azevedo (LIMA, 2019, n.p), “é preciso ter bom senso e responsabilidade e usar uma linguagem adequada e sem palavrões, buscando fazer uso de uma ‘dicção clara e bem articulada’ para facilitar a compreensão das crianças”.



Figura 3 - desenho Gato Galáctico.

Fonte: <https://www.google.com/search?q=desenho+gato+gal%C3%A1ctico&rlz=1C1AVNC_enBR696BR696&oq=desenho+gato+gal%C3%A1ctico&aqs=chrome..69i57j0l2.4521j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>.

Com um público majoritariamente infantil, o criador do canal possui atualmente mais de 10 milhões de inscritos. Os vídeos, que são postados diariamente, geralmente abordam temas com curiosidades, jogos virtuais, séries e desenhos.

Segundo seu criador (LIMA, 2019, n.p), conta com uma empresa dedicada exclusivamente para a produção de vídeos para o canal e possui uma equipe de dez funcionários. Os profissionais se dividem nas áreas de pedagogia – a supervisionar a criação de conteúdo voltado ao público infantil – e criação, sendo assim os responsáveis pela produção dos vídeos.

Para análise desse artigo, elaborado no período de agosto até outubro do ano corrente, identificamos, localizamos, recolhemos, assistimos, selecionamos e analisamos três vídeos sob os quais nos propusemos a classificar as seguintes características: interatividade, entretenimento e caráter educativo, com a finalidade de compreender itens como criatividade, desenvolvimento da imaginação e incentivo ao enfrentamento de desafios. Não perdemos de vista nas análises a recomendação de Sousa (2006, p. 679) de que “as abordagens qualitativas tendem a deter-se em pormenores que prolongam a análise no tempo – no espaço, o que torna aplicável a sua aplicação em grande escala”.

Se olharmos sob a perspectiva da inteligência coletiva, os vídeos que tratam sobre os quadros de animação estimulam a criação de desenhos, ensinam a preparar lanches, desenvolvem a imaginação e incentivam a enfrentar desafios, ao mesmo tempo trazem consigo conhecimentos específicos e habilidades ao trabalhar juntos, estimulando a criatividade de forma lúdica; muitos dos quais são construídos em interação com os adultos atuando no relacionamento social e no cognitivo.

Há quadros sobre criação de brinquedos, resolução de dúvidas em relação às fake news (com os vídeos é falso ou verdadeiro?), vivências que mostram de forma elementar conceitos abordados no dia a dia na vivência da sociedade atual.

De acordo com seu criador (LIMA, 2019, n.p), a recepção inicial de seu trabalho “foi boa”, com muitas pessoas assistindo seus vídeos e compartilhando com seus amigos. Em 2014, com apenas um ano de sua existência, o canal já contava com 488 mil inscritos — e com 16.953.635 de visualizações.

Entre os três vídeos selecionados para análise desse estudo está o mais visualizado do canal relativo à música do “*Pudim amassado*”, um desenho animado musical em português que em 2016, contava com 10.353.284 visualizações e 358 mil *likes*. Segundo Ronaldo de Azevedo, até hoje ele ainda recebe vídeos de famílias cantando a música, o que parece-nos acreditar que o torna orgulhoso ao declarar “é uma coisa muito bonita de se ver” (LIMA, 2019, n.p).



Figura 4 - música do Pudim amassado.

Fonte: https://www.google.com/search?rlz=1C1AVNC_enBR696BR696&sxs_rf=ACYBGNSgPtQ4QKZAqIfzdBVnIET1x8yXgg:1569794183756&q=foto+da+m%C3%BAI+ca+do+pudim+amassado+youyuber+onaldo+de+azevedo&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahUKEwiTzMWFg_fkAhUOGbkGHVbLBE4Q7A16BAgIECQ&biw=1229&bih=604#imgrc=aJgGHdDZZr_Z4M:

Ao analisarmos sob o viés da inteligência coletiva, os vídeos trabalham as vivências das crianças através de experiências com criação de brinquedos, alimentos e enfeites decorativos com slime, percebemos que eles estimulam a arte, a criatividade, o fazer com qualidade e trabalha o incentivo aos desafios aliado ao lúdico. Podemos encontrar esses exemplos nos vídeos “*Receitas rápidas*”, nos quais Ronaldo de Azevedo ensina o preparo de vários alimentos com Slime, de forma divertida, no cuidado de avisar que não é comestível, e propõe o desafio da elaboração de vários alimentos com perfeição, para torná-los o mais fiel possível ao original.



Figura 5 – receitas rápidas.

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=S7z9s2_Sj-8

A interação entre o aprendizado e os experimentados só acontece no YouTube a partir do momento em que ele se torna um espaço de interação, participação, criação e compartilhamento de conhecimentos, por meio de links, vídeos, opiniões etc. Essa interação dá-se quando as pessoas dão “like” ou “dislike” nos vídeos, comentam, sugerem outros vídeos, perguntam, compartilham etc.

O vídeo “*Desafio real ou fake*”¹ trata de um desafio que ele promete cumprir junto a criançada. Na brincadeira, ele propõe que vejam juntos os desenhos apresentados, e em seguida pede para distinguirem o que é real ou fake, diante da perfeição entre os desenhos, que o leva a comparar a uma verdadeira obra de arte. O desafio está em descobrir qual é o desenho falso e qual é o real, ele interfere ao passar algumas dicas.

Na perspectiva de Lévy (2007), há compartilhamento de saberes em rede. E é justo isso que o youtuber faz no vídeo “*Desafio real ou fake*”, onde ele compartilha com seus usuários habilidades e dicas que envolve interação e motivação coletiva. Nesse vídeo, ele explica e compartilha seu conhecimento no momento que ensina como determinado objeto é produzido, como funciona e ao despertar curiosidades para a criatividade.



Figura 6 - Desafio Real ou Fake.

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=sj6hRoM_hrw

1. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=sj6hRoM_hrw > Acesso em: 29 de setembro de 2019.

Escolhemos, portanto, neste artigo, analisar os quadros que mais apresentam conteúdos educativos, de entretenimento e que trabalham de forma interativa. De forma que desenvolvem a imaginação, a criatividade e estimulam ao enfrentamento de desafios de forma lúdica.

Ronaldo de Azevedo sempre inicia o vídeo falando “Hoje vamos fazer aquele desafio...”. E sempre ao final dos vídeos apresenta sugestões de vídeos para os inscritos assistirem, insistindo no “trabalhar juntos”. E pede para comentarem em seguida para saber quem ganhou, quem perdeu, ressaltando que não importa o resultado se positivo ou negativo, o que importa é que participou e jogou. Os vídeos, são voltados mais para o entretenimento infantil em si, no entanto, ele sempre procura inserir algum conteúdo educativo nas brincadeiras, pegadinhas, mágicas, receitas, porque, essa é a finalidade do canal: entreter ensinando e aprendendo juntos, como fica evidenciado na tabela 1, que segue:

	Descrição breve do vídeo	Interatividade	Entretenimento	Caráter Educativo
Vídeo 01: Pudim amassado	- Vídeo desenho musical animado infantil que desperta o gosto pela criação artística ao contar como criou o pudim amassado, com desenho e música.	- Estimula a sensibilidade de forma lúdica no relacionamento social; - Trabalha a atenção, o respeito ao próximo; - Incentiva o espírito de cooperação e a empatia entre os colegas; - Estimula a capacidade de viver em comunidade.	- Estimula o prazer de ouvir música de forma divertida; - Desenvolve o imaginário, a memória, a concentração, a autodisciplina de forma engraçada.	- Trabalha o processo de construção do conhecimento pela arte e beneficia a capacidade cognitiva; - Desenvolve o lado emocional, o senso rítmico e criatividade; - Educa a sensibilidade para a vida, para a contemplação da beleza.
Vídeo 02: Receitas rápidas	- Vídeo que ensina o preparo de alimentos com slime de forma divertida; - Propõe o preparo dos alimentos o mais próximo possível do modelo real.	- Trabalha as vivências das crianças no criar e desenvolver a imaginação em grupo; - Estimula a criatividade e o fazer com qualidade. - Propõe o desafio da elaboração de vários alimentos com perfeição e estimula a competitividade de forma saudável; - Trabalha a vivência das crianças através de experiências com o preparo de alimentos.	- Contribui com o ato de trabalhar com foco e treina a concentração de forma lúdica; - Ensina as crianças a prepararem lanches brincando.	- Desenvolve ações que estimulam experiência, criação, por meio de processos pedagógicos - envolvendo a arte de criar; - Ensina a preparar lanches; - Estimula a aptidão do fazer com qualidade.
Vídeo 03: Desafio real ou fake	- Trabalha desafios junto às crianças com o objetivo de colaborar com a distinção entre o verdadeiro do falso.	- Resolução de dúvidas em conjunto relacionadas ao que é real e ao que é falso; - Trabalha a interação com os adultos e crianças com ganhos cognitivos ao relacionamento social.	- Ensina de forma lúdica, como determinado objeto é produzido e como funciona na vida real.	- Compartilha habilidades e dicas que envolve interação e motivação coletiva.

Tabela 1 – Características analíticas e observações dos três casos selecionados.

Fonte: Elaboração dos autores (2019).

Entende-se assim que, uma vez que desenvolve ações que estimulam experiência, criação, aprendizado e reflexão através de processos pedagógicos e artísticos, estimula o trabalhar juntos, vivências que acontecem por meio de trocas culturais e metodologias de educação beneficiam à educação, o aprendizado e a interatividade.

Nesse habituar a trabalhar juntos, o viver no tempo da cibernética, as crianças conectadas apreciam o estar em comunicação com os amigos. Esse “estar junto” é fundamental para criar laços e sociabilidades que apenas aos olhos de certos adultos podem parecer estranhos ou superficiais. Instigadas pela cibercultura a conectar-se com outras pessoas e compartilhar brincadeiras de forma coletiva, mesmo virtualmente, são modos lúdicos que as crianças encontram para idealizar a vida em meio às alegrias e prazeres privados e coletivos nos domínios da internet. Na era das tecnologias de conexão, interagir e brincar são prazeres em mobilidade que se adquirem ludicamente das vivências, então partilhadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo tratou sobre o YouTube, representado pelo canal *Gato Galáctico*, e a produção de conteúdo entretenimento infantil. Pudemos compreender que a internet é o ambiente, o YouTube e seus usuários fazem parte do ciberespaço e o *Gato Galáctico* está no contexto da cibercultura, principalmente quando se trata da interação entre os influenciadores digitais e seu público, no caso, o público infantil.

Analisamos também o YouTube na função de dispositivo que orienta, controla, modela e assegura práticas, gestos e opiniões das pessoas. Apesar de ser um dispositivo dominado pelo entretenimento infantil, comporta o entretenimento educativo.

O YouTube também se manifesta como dispositivo, uma vez que abriga canais que influenciam o cotidiano das pessoas, desenvolve o imaginário, além de suas práticas, o modo como aprendem e compartilham conhecimentos.

O canal YouTube é um desses espaços de entretenimento e, também, educativo. Através de uma linguagem leve, simples e divertida, assuntos abordados na escola e experimentados em casa com a família, são repassados de forma reelaborada para o público. Dessa forma, pudemos constatar que o canal segue os conceitos da inteligência coletiva, a partir do momento em que ele compartilha conhecimentos com os indivíduos com o propósito de beneficiar a coletividade.

Equivocadamente, muitos associam à internet apenas ao entretenimento, ao banal, ao supérfluo, no entanto, o “pano de fundo” do artigo em questão foi discutir a internet, especificamente o YouTube, enquanto um ambiente também de disseminação do conhecimento e produção de inteligência coletiva. Uma inteligência descentralizada, onde o polo emissor, aquele que produz, não está apenas restrito a uma classe dominante dos meios de comunicação, como presenciamos na cultura de massas. Perceber a internet

enquanto ambiente midiático e o YouTube enquanto dispositivo, com base em Agamben (2009), é entender que a internet é ambiente do pensar e fazer humano.

Pode-se concluir que, ao estarem habituadas a viver no tempo interação em rede, as crianças conectadas apreciam o estar em contato com os amigos. Esse “estar junto” é fundamental para criar laços e sociabilidades que apenas aos ver de certos adultos podem parecer esquisitos ou superficiais. Motivadas pela cibercultura, relacionar com outras pessoas e partilhar brincadeiras, mesmo que virtualmente, são formas lúdicas que as crianças encontram para arquitetarem a vida em meio às alegrias e prazeres privados e coletivos nos domínios da internet. Na era das tecnologias de conexão, brincar e interagir são prazeres em movimento que se apreende ludicamente das vivências.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, G. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios. Tradução: Vinícius NicastroHonesko. Chapecó: Argus, 2009.

ARENDDT, Hannah. **Entre o passado e o futuro**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1997.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

_____. **A sociedade em rede**. São Paulo, Paz e Terra, 1999.

COUTO, Edvaldo. **A infância e o brincar na cultura digital**. Perspectiva, Florianópolis, v. 31, n. 3, 897-916, set./dez. 2013.

DONDIS, D. A. (Donis A.). **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003

FANTIN, Monica. **Do mito de Sísifo ao vôo de Pégaso: as crianças, a formação de professores e a escola estação cultura**. In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka (Org.). *Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância*. São Paulo, Papyrus, 2008.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. 6.ª ed. Campinas: Papyrus, 1996.

LEMONS, A. C. **Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época**. In: CUNHA, P. (Org.) Olhares sobre a cibercultura. Sulina: Porto Alegre, 2003. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/cibercultura.pdf>>. Acesso em 26 de abr. 2019.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=N9QHkFT_WC4C&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false>. Acesso em 25 de abr. 2019.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. Disponível em: <<https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-Lévy.pdf>>. Acesso em 25 de abr. 2019.

LIMA, Bruno. **Este “youtuber das crianças” fatura R\$ 2 milhões com vídeos na internet.** Revista Pequenas Empresas, Grande Negócios. 01 abr. 2019. Disponível em: <<https://revistapegn.globo.com/empreendedorismo/noticia/2019/04/este-youtuber-das-criancas-fatura-r-2-milhoes-com-ideos-na-internet.html>> . Acesso em: 22 out. 2019.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação:** criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SOUSA, J. P. **Elementos de Teoria e Pesquisa da Comunicação e dos Media.** 2ª ed. Edições Universidade Fernando Pessoa, Porto, 2006.