DO EPISÓDIO AO CLIPE: A RECONFIGURAÇÃO DO IMAGINÁRIO INFANTIL NAS REDES SOCIAIS

Fabiana Baez Lipoli (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Diego Granja do Amaral (Orientador).
E-mail: fabianalipoli@gmail.com

Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Maringá, PR.

Comunicação/ Comunicação Visual e Cinema

Palavras-chave: Youtube; Formatos de Vídeo; Animação; Infância; Inteligência Artificial

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar as transformações dos formatos de vídeo das animações infantis no Youtube entre 2015 e 2025. A metodologia utilizada foi uma análise de conteúdo categorial quantitativa, onde 204 animações foram coletadas, categorizadas e analisadas. Os resultados dessa amostra demonstram que os vídeos de animação infantil mudaram ao longo dos anos.

Ao longo da pesquisa, foi constatado que as animações infantis publicadas no Youtube demonstram uma transformação no seu modo de produção audiovisual. Isso se nota na mudança de formato horizontal, no qual deixa de ser a forma tradicional e o vertical entra em tela. Além disso, novos tipos de animações entram em destaque, como animação feita por Inteligência Artificial e vídeos que comportam apenas o desenho e a música, sem existir uma narrativa. Tais transformações no formato, no tempo e no tipo de animação abrem espaço para novas pesquisas e discussões sobre os conteúdos midiáticos que o público infantil vem consumindo e como isso os afeta.

INTRODUÇÃO

A animação é o ato de dar movimento ou sensação de movimento à uma imagem. Em grande parte, a animação se fez presente no imaginário do público infantil ao longo dos anos com desenhos animados sobre conto de fadas e super heróis. Com as transformações tecnológicas, a forma de produção e transmissão dessas produções audiovisuais também mudam. Com isto em mente, a pesquisa busca analisar as transformações nos vídeos de animação infantil publicados no Youtube entre 2015 e 2025. Para sua execução, foi utilizada uma análise de conteúdo categorial quantitativa, onde revisão bibliográfica e a catalogação de vídeos, categorização e análise deram forma ao projeto.

Em primeiro momento, as principais fontes foram teóricos do estudo das mídias e das plataformas digitais, como Henry Jenkins (2009) e Lev Manovich (2007). A partir disso, foram captados 204 vídeos de animação infantil que seguiam critérios específicos (canal, tempo, número de visualizações e formato) e foram categorizados em uma tabela com as seguintes seções: vídeo de IA, vídeo reciclado, vídeo adaptado e vídeo de música. Assim, os vídeos foram analisados a fim de perceber pontos principais como transformação no formato de vídeo, mudança na média de duração e os tipos de animações mais recorrentes nessa linha temporal estabelecida. Com isso, o estudo pretende examinar essas mudanças no modo de formato audiovisual, investigando tanto suas causas quanto os impactos gerados nas animações.

MATERIAIS E MÉTODOS

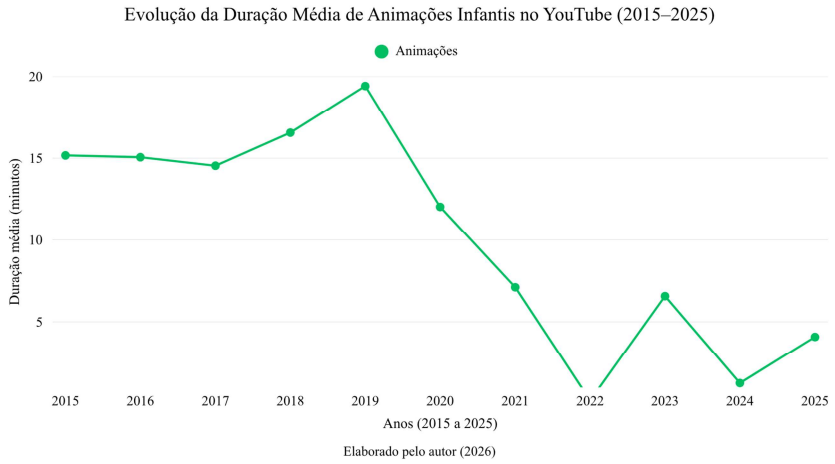
A pesquisa foi elaborada a partir de uma análise de conteúdo categorial quantitativa (SAMPAIO; LYCARIÃO, 2021). O primeiro passo foi criar uma base de conceitos no qual pudesse auxiliar a análise posteriormente. Essa base foi construída a partir de conceitos como convergência midiática (JENKINS, 2009) que explica sobre mudanças na mídia e na sua forma de compartilhamento; plataformização (POELL, NIEBORG, VAN DIJCK, 2020), conceito que elabora sobre as plataformas como infraestrutura social e econômica no cotidiano da sociedade; e revolução veludo (MANOVICH, 2007), um fenômeno que o autor utiliza para explicar as mudanças nas pós-produções audiovisuais que surgem depois da criação do software de edição After Effects.

A análise dos vídeos ocorreu em três etapas: coleta, catalogação e análise. Os vídeos animados foram retirados do Youtube normal a partir de critérios como número de visualizações e formato e colocados em uma planilha com informações criteriosas (canal, link de origem, formato, tempo, ano de publicação). Em seguida, os vídeos foram catalogados em quatro tipos de animação: vídeos de IA, vídeos adaptados, vídeos reciclados e vídeos de música. Ao fim foram catalogadas 204 animações e a partir disso a análise ganhou forma, mostrando mudanças nos formatos, tempo, tipo e narrativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme constatado na amostra de vídeos analisados, a pesquisa realizada indica uma mudança no tempo médio de duração e no tipo de animação produzida. Em 2015, foi possível observar que os vídeos de animação tinham em média 15 minutos de duração, mantendo-se nessa média até 2019. A partir disso, houve um declínio no tempo, no qual em 2025 a média reduziu para 4 minutos de duração.

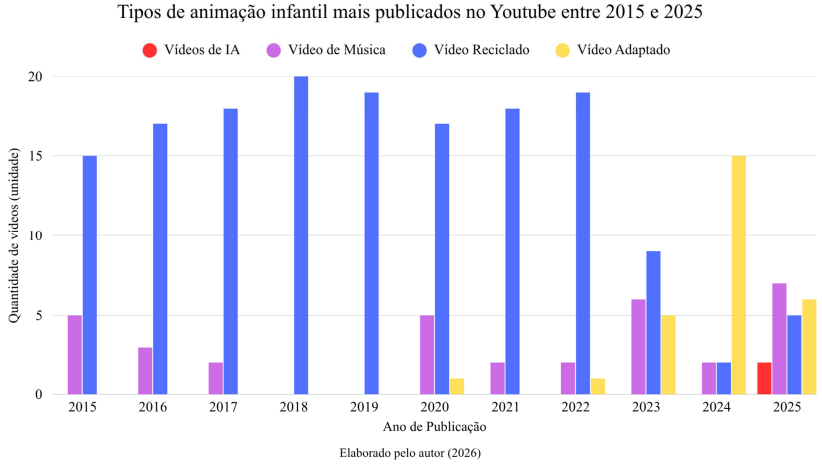
Evolução da duração média de animações infantis no Youtube (2015-2025)



Elaborado pelo autor (2026)

Ademais, os dados indicam que, em 2015, a maior parte do conteúdo pertencia à categoria de vídeos reciclados, que reúne animações lançadas originalmente no cinema ou na televisão. Já em 2025, constata-se um equilíbrio entre vídeos de música e vídeos adaptados. O primeiro grupo reúne produções focadas exclusivamente em elementos musicais, sem um fio narrativo, enquanto o segundo abrange conteúdos reformatados para a exibição em telas verticais ou adaptados à dinâmica de vídeos curtos.

Tipos de animação infantis no Youtube entre 2015 e 2025



Elaborado pelo autor (2026)

CONCLUSÕES

A partir da análise do corpus do trabalho, é possível reconhecer que os vídeos de animação infantil mudaram o seu formato de compartilhamento. Antes, as animações eram produzidas e compartilhadas no formato horizontal, no qual ele se encaixa nas telas como de televisão e cinema. Agora, esse formato vem sendo substituído pelo vertical, uma forma que se adapta ao formato dos celulares, dispositivo presente no cotidiano da sociedade.

Além disso, com a mudança desses formatos, a forma como a narrativa aparece nas animações se torna cada vez mais curta e rasa. Os tipos de animação mostram como as narrativas deixam de ser um roteiro com começo,meio e fim e se tornaram um espaço para música, frases cortadas ou sem uma fala sequer. Por fim, a pesquisa abre espaço para discussões sobre mudanças nas narrativas da animação e a recepção das crianças sobre os desenhos atuais.

AGRADECIMENTOS

Ao programa PIBIC/CNPq-FA-UEM e pela Universidade Estadual de Maringá pelo apoio financeiro que possibilitou essa pesquisa.

Ao meu orientador, prof. Dr. Diego Granja do Amaral, que me auxiliou e me apoiou durante todo o processo.

REFERÊNCIAS

JENKINS, Henry. “Venere no altar da convergência”: um novo paradigma para entender a transformação midiática. *In*: JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. p. 27-93.

MANOVICH, Lev. After Effects, or Velvet Revolution. -10. ed. [s.l]: Artifact, 2007. 67-75 p. v. 1.

POELL, Thomas; NIEBORG, David ; VAN DIJCK, José . Plataformização. 1. ed. [s.l]: Revista Fronteiras, 2020. v. 22.

SAMPAIO, Rafael Cardoso; LYCARIÃO, Diógenes. Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação. Brasília: Enap, 2021. 155 p. il. (Coleção Metodologias de Pesquisa).