

## UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS A LUZ DA TEORIA FUNCIONALISTA DOS VALORES HUMANOS

Samara Pereira Cabral – UFPB  
(samarap.cabral@gmail.com)

Cleane Carvalho de Moraes – UFPB  
(cleane\_carvalho@hotmail.com)

Estefania Oliveira Barbosa – UFPB  
(stfania\_oliveirabarbosa@hotmail.com)

Norma Maria de Lima – UFPB  
(normaanjo@gmail.com)

### RESUMO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) é um recurso frequentemente utilizado em contextos educacionais atuais, porém sua origem advém da pré-história, mais especificamente, a partir das pinturas rupestres. As HQs são enredos que possui uma sequência de fatos narrados cronologicamente, inter-relacionados dispostos em uma série de figuras geométricas, os quadros, e tem em seu conteúdo uma mensagem, em sua maioria cômica, mas com um significado. Assim, importa destacar que em tais histórias há premissas valorativas que podem influenciar no comportamento das crianças. Valores são categorias sobre estados desejáveis de existência que transcendem situações específicas, guiam a seleção de comportamentos, são eventos que assumem diferentes graus de importância e representam cognitivamente as necessidades humanas. Dentro dessa perspectiva o presente estudo objetiva analisar as histórias em quadrinhos com base na Teoria Funcionalista dos Valores Humanos, utilizando como recurso o conteúdo de quinze HQs dos gibis Turma da Mônica. Após análise das histórias constatou-se que o valor *poder* teve maior destaque nos resultados, sendo representado principalmente pela Mônica, personagem principal, o qual, geralmente, exerce uma relação de superioridade sobre os demais, estabelecendo o cumprimento de sua vontade. Também se observa que em muitas situações a protagonista obtém sucesso (valor *êxito*). Concluiu-se que o conteúdo expresso nas histórias em questão pode refletir no comportamento da população infantil, tendo em vista que, os infantes estão em processo de formação moral e de identidade, internalizam valores involuntariamente através das mesmas que serão externalizados por meio de ações em seus contextos.

**Palavras – chave:** Histórias em Quadrinhos, Valores Humanos, Teoria.

## ABSTRACT

The Comics (comics) is a feature often used in current educational contexts, but its origin comes from pre-history, more specifically, from the cave paintings. The comics are plots that has a sequence of events narrated chronologically interrelated arranged in a series of geometric figures, requadros, and has a message on its content, in its most comically, but with a meaning. Thus, it is worth mentioning that such stories are no evaluative assumptions that may influence children's behavior. Values are categories of desirable states of existence that transcend specific situations, guide the selection of behaviors are events that assume different degrees of importance and cognitively represent human needs. Within this perspective the present study aims to analyze the comics based on the Functionalist Theory of Human Values, using as feature content of fifteen comics Monica. After analysis of the stories we found that the value had power greater emphasis on results, being mainly represented by Monica, the main character, which usually carries a superiority over others, establishing the fulfillment of his will. Also notes that in many situations the protagonist succeeds (success value). We conclude that the content expressed in the stories in question may reflect the behavior of the child population, given that the infants are in moral and identity formation process, internalize values involuntarily through the same that will be outsourced through actions in their contexts.

**Key - words:** Comics, Human Values, Theory.

## INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) referem-se a um recurso popular, porém antigo, de fácil acesso, frequentemente utilizado pela comunidade em massa. Caracterizam-se por serem histórias que possuem uma sequência de fatos narrados cronologicamente, inter-relacionados dispostos em uma série de figuras geométricas, os requadros, e tendo em seu conteúdo uma mensagem, em sua maioria cômica, mas com um significado (TANINO, 2011).

Dessa forma, as Histórias em Quadrinhos se expandiram e ganharam espaço dentro das camadas da sociedade até alcançar os contextos educacionais, as quais atualmente são recursos bastante utilizados das mais variadas formas e disciplinas. Assim, fica evidente que as HQs propiciam a diversidade de temas, atendem a diferentes gostos e contribuem para o exercício da cidadania e formação de valores.

Nesta perspectiva, os valores referem-se a categorias de orientação que guiam o comportamento dos indivíduos a partir do julgamento sobre o desejável ou não, e são

eventos que assumem diferentes graus de importância e representam cognitivamente as necessidades humanas (GOUVEIA, 2003). Assim, tais literaturas debelam em seu conteúdo além de um sentido de entretenimento, um caráter educacional ou moral a partir das premissas valorativas contidas em suas mensagens.

Dessa forma, trabalhar sob um aspecto exploratório dessas histórias a partir dos valores proporcionará a pais, professores e a população em geral perceber quais as mensagens estão implícitas em seus conteúdos e como isso pode refletir no comportamento do público infanto-juvenil, visto que, essas categorias estão em processo de desenvolvimento e formação humana.

Portanto, o presente estudo objetiva analisar as histórias em quadrinhos com base na Teoria Funcionalista dos Valores Humanos, e mais especificamente, identificar os valores nas histórias; realizar a categorização dos valores nas histórias selecionadas; caracterizar o conteúdo das HQs a luz da Teoria e discutir sobre as possíveis contribuições dos valores para o comportamento infanto-juvenil, a partir dos resultados encontrados nas histórias. Como recurso serão utilizadas as histórias da Turma da Mônica Jovem, escolhidas por serem de fácil acesso, representarem um conteúdo descontraído e atrativo e serem mais popularmente conhecidas, lidas e utilizadas em grande parte da população.

Logo, para seguir o trabalho, faz-se necessário trazer um conteúdo teórico acerca das variáveis que compõem o estudo: Histórias em Quadrinhos e Valores Humanos, assim como, delinear o método a ser utilizado na pesquisa e o planejamento para realização da mesma.

## **Histórias em quadrinhos**

A origem das histórias em quadrinhos (HQ) advém desde a antiguidade, com as pinturas rupestres, na pré-história, por indivíduos que contavam a história dos seus povos através apenas dos desenhos (PIZARRO e JUNIOR, 2009). Posteriormente, a evolução das histórias em quadrinhos aconteceu através do surgimento do alfabeto fonético e o advento da imprensa, tornando-se uma das formas mais simples, diretas e democráticas de transmissão de mensagens que abrangem a comunidade em massa.

Nesta perspectiva, define-se histórias em quadrinhos como enredos narrados por meio de desenhos e textos, caracterizando-se como típico da linguagem falada, sendo utilizado o discurso direto. Considerada também como forma de expressão artística, as mesmas são retratadas quadro a quadro, tentando representar um movimento através de registros de imagens enlevadas (TANINO, 2011).

Organizam-se pela narração de fatos com diálogos naturais, em que os personagens comunicam-se entre si por meio de gestos, expressões faciais e palavras, auxiliados por elementos linguísticos como, onomatopéias, sinais de pontuação e legendas, assim como subsídios paralinguísticos, como tom da voz, pausas e gestos do conteúdo verbalizado (MELO, 2010) .

No Brasil, as histórias em quadrinhos começaram a ganhar destaque a partir de 1905, com a tradução de Tico-Tico de Buster Brown, para a língua portuguesa. Inicialmente, pôde-se observar que as editoras brasileiras enfocavam nos quadrinhos europeus e norte-americanos, não abrindo oportunidade para que desenhistas brasileiros pudessem ganhar espaço.

Assim, apenas na década de 60 é que surge no Brasil a primeira revista em quadrinhos caracteristicamente brasileira, com um cenário regional narrando à lenda do Saci Pererê, tendo em Ziraldo o autor que abriu as portas para que, nas décadas seguintes, surgissem outros modelos, como por exemplo, em 1970, o advento da revista Turma da Mônica, que seguiu conquistando gerações através do seu articulista Maurício de Souza (TUSSI e MARTINS, 2009; LUYTEN, 2011).

Mendonça (2011), afirma que esse tipo de literatura está cada vez mais detentora de um conteúdo vasto e rico em conhecimento, desmistificando assim, a ideia que se tinha anteriormente, de que tais histórias tinham apenas um caráter cômico e lê-las seria perda de tempo. Atualmente, o mesmo autor relata que essa concepção foi difundida, após a constatação das benevolências oferecidas pelos quadrinhos, os quais atuam de forma satisfatória como agente motivacional, auxiliando na obtenção de melhores resultados em sala de aula, como aprimoramento das habilidades da leitura e da escrita, compreensão com mais facilidade dos conteúdos expostos pelo facilitador, criatividade e disciplina.

Partindo dessa afirmativa, importa pontuar a significativa relevância que detém as literaturas das histórias em quadrinhos, as quais, além de auxiliar em contextos educacionais, possuem, implicitamente em seu conteúdo, premissas valorativas que podem influenciar no comportamento das crianças, e conseqüentemente em suas ações. Por isso, é necessário conhecer quais valores estão contidos nessas histórias e trabalhar sob uma perspectiva integradora visando contribuir de maneira eficaz no desempenho dos infantes. Para isso, se faz pertinente discutir acerca dos valores humanos a luz da Teoria de Gouveia (2009).

### **Valores Humanos**

Em resumo, os valores podem ser definidos como categorias de orientação presentes na vida dos seres humanos, que guiam suas ações e comportamento e expressam necessidades e condições para alcançá-las (GOUVEIA, 2003). Santos, Guerra, Coelho, Gouveia e Souza (2012) afirmam que os valores permitem aos indivíduos fazerem escolhas conforme aquilo que julgam ser desejável ou indesejável, aceitável ou reprovável.

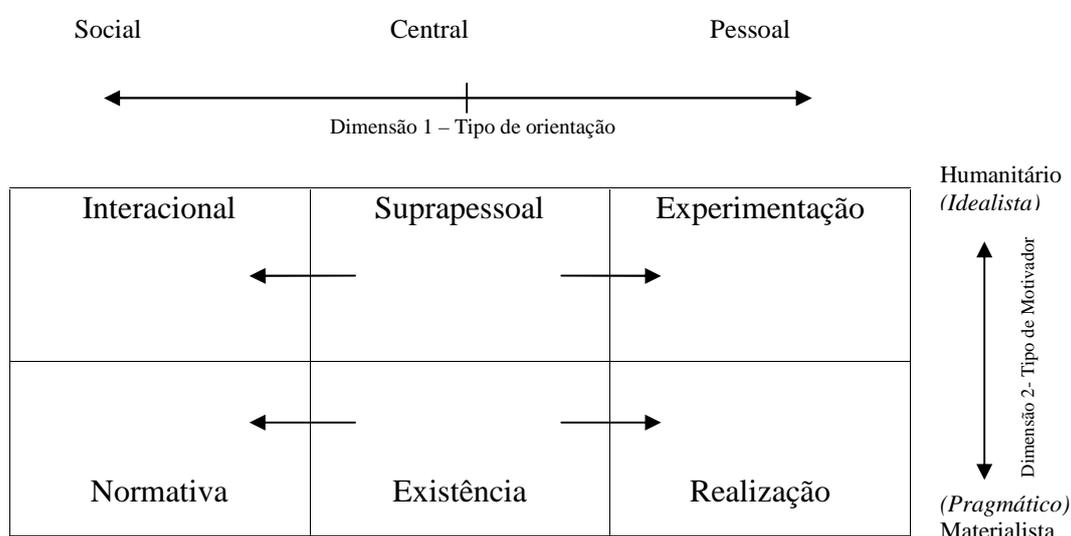
Gouveia, Milfont, Fischer, Coelho (2009) definem valores como conceitos ou categorias sobre estados desejáveis de existência que transcendem situações específicas, guiam a seleção ou avaliação de comportamentos, são eventos que assumem diferentes graus de importância e representam cognitivamente as necessidades humanas.

Dessa forma, os valores podem ser estudados sob a perspectiva da *Teoria Funcionalista dos Valores Humanos*, na qual pode ser vista, como um tipo de análise dos valores através de uma perspectiva integradora, parcimoniosa, teoricamente fundamentada, não excludente de teorias anteriores, mas complementar (GOUVEIA, et. al, 2009).

Destarte, o modelo proposto por Gouveia et. al (2009) confere os valores inicialmente sob duas dimensões consensuais: os valores *tipo de orientação* (guiam ações do homem), e os *tipo de motivador* (expressam as necessidades). Sendo que, a primeira dimensão (eixo horizontal) engloba valores de orientação pessoal, central ou social, a segunda, por sua vez (eixo vertical), abrange valores classificados em termos:

materialista (ideias práticas e orientação para meta) e humanitário (princípios e ideais abstratas em uma orientação universal).

Assim, conforme Gouveia (2009), integrando seus dois eixos (horizontal e vertical), obtém as seis subfunções psicossociais dos valores (*experimentação, realização, existência, suprapessoal, interacional e normativa*), compostas de dezoito valores básicos, a saber: emoção, prazer, sexualidade, poder, prestígio, êxito, saúde, estabilidade pessoal, sobrevivência, beleza, conhecimento, maturidade, afetividade, convivência, apoio social, obediência, religiosidade e tradição, representados na figura abaixo:



Dimensões, funções e subfunções dos valores básicos

Adaptada de Gouveia et al. (2009).

Portanto, a Teoria Funcionalista dos Valores Humanos contempla um modelo aplicável a estudos de diversas naturezas, por isso, relacioná-la a variável em questão torna-se pertinente para a pesquisa. Nesse sentido, procura-se adequá-la ao contexto das histórias em quadrinhos como descrito a seguir.

## MÉTODODO

Caminho metodológico e Amostra

A pesquisa contemplou um estudo documental de caráter qualitativo e quantitativo e conta com uma amostra de quinze histórias em quadrinhos dos gibis “Turma da Mônica”, escolhidas aleatoriamente.

### Instrumento

Para categorização dos valores contidos nas referidas histórias foi elaborado pelos pesquisadores um instrumento de avaliação que facilitou a apreensão dos resultados e organizou os dados de maneira sistemática. Tal instrumento denominou-se como um Roteiro Avaliativo das Histórias em Quadrinhos.

### Procedimento

Com base no instrumento, foi efetuada análise qualitativa do conteúdo das histórias selecionadas com intuito de identificar os valores presentes nas mesmas, tomando por base a Teoria Funcionalista dos Valores Humanos. Assim, à medida que ia-se lendo o conteúdo das histórias, consultava-se a tabela referente aos marcadores valorativos e descritores expostos por Gouveia (2013), e eram pontuados os valores que correspondiam aquela determinada parte da história. Após tal procedimento, efetuou-se uma análise quantitativa extraindo a frequência dos valores pontuados em cada história.

### Análise de dados

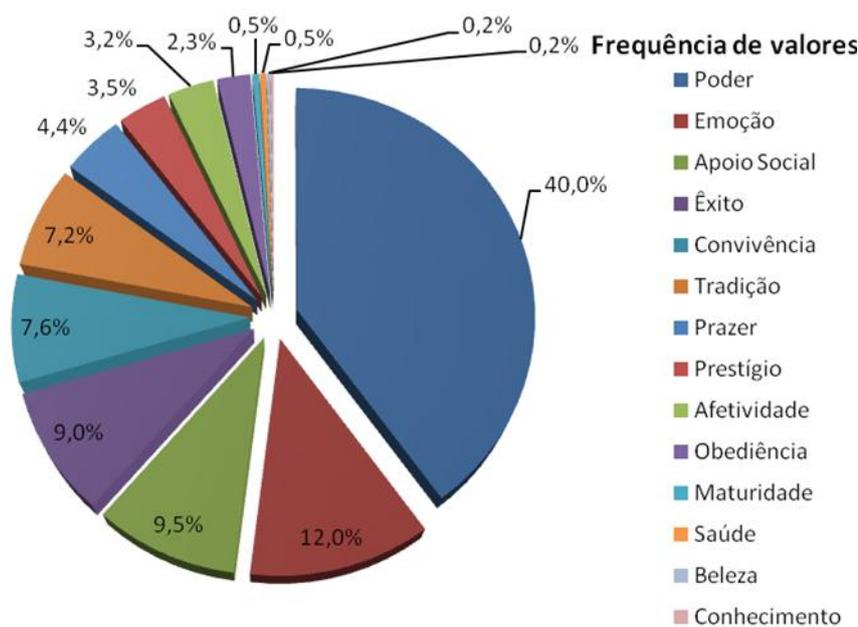
A análise qualitativa baseou-se na *Teoria Funcionalista dos Valores Humanos*, e a quantitativa com base no *Roteiro Avaliativo das Histórias em Quadrinhos*, utilizando o tipo de análise de conteúdo conforme a literatura de Franco (2005), o qual descreve como uma técnica precisa que vislumbra garantir a objetividade das informações buscando para tais um verdadeiro significado.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Partindo das análises realizadas, foi possível identificar uma consistente relação entre conteúdo das Histórias em Quadrinhos com a Teoria Funcionalista dos Valores Humanos, expressa no gráfico abaixo, o qual ilustra detalhadamente a frequência dos valores presentes nas histórias selecionadas, demonstrando tais resultados em forma de percentual.

Dessa forma, é perceptível a relevância do valor *poder* que abrange quase metade do total da amostra. Além disso, percebe-se que dentre os dezoito valores pontuados por Gouveia (2013), o estudo contemplou catorze, comprovando assim a existência da estreita relação entre o conteúdo das HQs com a teoria.

**Gráfico 1: Percentual dos valores apresentados nas histórias selecionadas**



No que se refere as subfunções valorativas apresentadas na Teoria de Gouveia (2013), pode-se afirmar que o estudo contemplou as seis: *experimentação, realização, interativa, normativa, existência e suprapessoal*, contudo, apenas as quatro primeiras apresentaram-se como relevantes à pesquisa, tendo em vista serem as categorias que regem os seis valores, já supracitados, pontuados com maiores frequências no estudo. Sendo assim, tais subfunções compõem o tipo de orientação responsável por guiar o comportamento humano: *pessoal e social*, destacado pelo autor como base estruturante da organização valorativa.

Assim, percebe-se que, por os resultados da pesquisa apontarem para as duas extremidades do eixo horizontal (dimensão 1), *tipo de orientação social e pessoal* propostas no diagrama por Gouveia *et. al.* (2009) existe uma dicotomia clássica que, segundo o autor, é vista de forma positiva, pois origina um terceiro grupo de valores que compõe tal teoria, os valores centrais, os quais não apresentaram resultados significativos na referida pesquisa.

No tocante ao valor *poder*, o qual foi encontrado em maior prevalência nas histórias, se representou mais intensamente na personagem principal Mônica, a qual, na maioria das vezes, estabelece uma relação de superioridade sobre os demais, exigindo sempre a satisfação de seus próprios desejos (*êxito*). Em muitas situações a protagonista releva-se como alguém dominadora, controladora, vingativa e violenta, principalmente quando seus objetivos são frustrados ou interrompidos.

Os atos de violência e poder são exercidos com os demais de sua turma, principalmente com o personagem “Cebolinha” que é o alvo de suas fúrias e vinganças. Este último, por sua vez, se apresenta como alguém provocador, que tem prazer em causar conflitos com a finalidade de prejudicar a Mônica como retribuição por sua agressão para com ele. Apelidar, “xingar” são alguns comportamentos adotados por ele.

O personagem Cascão observa-se que o seu nome nos remete ao estado de sujeita, desleixo, falta de higiene, o que pode causar na criança a impressão de que manter-se sujo é aceitável e habitual mesmo em situações que a higiene pessoal é necessária. Em relação à personagem Magali, é caracterizada por ser gulosa e comilona, porém, serve como mediadora estimulando o valor *convivência*. Outro valor característico encontrado na personagem foi o *apoio social*, onde a mesma procura ajudar Mônica em suas aflições ou problemas, fazendo-a sentir-se melhor.

Concretamente, percebeu-se que, tanto em se enredo, como na representação dos personagens, mensagens implícitas estão sendo transmitidas à medida que as crianças começam a lê-las. Assim, concorda-se com Messias (2006) quando afirma que, nas HQs os implícitos ou subentendidos são marcas discursivas, próprias de exploração com grande efeito.

## REFERÊNCIAS

FRANCO, M. L. P. B. **Análise de Conteúdo**. Brasília, 2ª Ed: Liber Livro Editora, 2005.

GOUVEIA, V. V.; MILFONT, T. L.; FISCHER, R.; COELHO, J. A. P. M. A teoria funcionalista dos valores humanos: aplicações para organizações. **Revista de Administração Mackenzie**, v. 10, n. 3, p. 34-59, 2009.

GOUVEIA, V.V. A natureza motivacional dos valores humanos: evidências acerca de uma nova tipologia. **Estudos de Psicologia**, v. 8, n. 3, p. 431-443, 2003.

GOUVEIA, V.V. **Teoria Funcionalista dos Valores Humanos**: fundamentos, aplicações e perspectivas. Casa do Psicólogo: São Paulo, 2013.

LUYTEN, S. M. B. In: Quadrinhos em sala de aula. **Salto para o futuro**. Boletim 01; ano XXI, 2011. p. 21 e 22.

MELO, R. M. B. A Construção da História em Quadrinhos: Seu Uso Cultural na Mídia Impressa. In: **V ENCONTRO DE PESQUISAS EM EDUCAÇÃO EM ALAGOAS**, 2010, Maceió – UFAL.

MENDONÇA, R. H. **Histórias em quadrinhos: um recurso de aprendizagem**. (2011). Disponível em:  
<<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/181213historiaemquadrinhos.pdf>>. Acesso: 20.ago.2013.

MESSIAS, A. S. **Marcas enunciativo-discursivas nas histórias em Quadrinhos (hqs): uma proposta de análise de texto Como discurso**. Rio de Janeiro, p. 1-103, 2006. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Letras Vernáculas).

PIZARRO, M. V.; JUNIOR, J. L. A história em quadrinhos como recurso didático no ensino de indicadores da alfabetização científica nas séries iniciais. In: **VII Enpec - Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, 2009, Florianópolis – UFSC.

SANTOS, W. S.; GUERRA, V. M.; COELHO, J. A. P. M.; GOUVEIA, V. V.; SOUZA, L. E. C. A Influência dos Valores Humanos no Compromisso Religioso. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 28, n. 3, p.285-292, 2012.

TANINO, Sonia. **Histórias em quadrinhos como recurso metodológico para os processos de ensinar**. 2011. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

TUSSI, G. B.; MARTINS, R. E. M. W. A história em quadrinhos como prática pedagógica no ensino de Geografia. In: **12º Encontro de Geógrafos da América Latina**, 2009, Montevidéu – Uruguai.