



## Contra estereótipos de gênero: uma análise do desenho animado Steven Universo

Rita de Cássia da Silva Cardoso <sup>1</sup>

Andréa Costa de Andrade <sup>2</sup>

Manuela Gomes Batalha <sup>3</sup>

Maria Eduarda Delduque Pereira <sup>4</sup>

### RESUMO

O gênero está permeado por significados culturais que o corpo sexuado assume, uma performance que pode ocorrer em qualquer corpo e que não deve ser pensado ou construído como uma identidade estável, mas sim como um aspecto da identidade constituída com o passar do tempo, de maneira tênue, estabelecida no ambiente externo através da repetição de comportamentos. Cada sociedade impõe, para seus membros, uma série de padrões e regras para homens e mulheres, estabelecendo-se assim, os papéis de gênero que são perpetuados de inúmeras maneiras, uma delas é o conteúdo televisivo que reproduz esses padrões difundidos dentro dessas sociedades. Diante disso, destaca-se a necessidade de mídias que tragam em seu conteúdo a contra estereotipagem, possibilitando aos seus usufruidores novas perspectivas de performances de gênero. Foi então realizada uma análise do conteúdo do desenho animado norte-americano, Steven Universo, através do resgate de produções científicas que trazem a temática do gênero pela perspectiva de Judith Butler e autores que bebem de sua teoria, estabelecendo assim diálogo com a noção de contra estereótipo de gênero. Steven Universo se destaca pela maneira como apresenta gênero e sexualidade de maneira dissidente da norma da mídia *mainstream* direcionada para crianças, o personagem principal, Steven, quebra o estereótipo de herói forte e violento, enquanto as personagens femininas assumem papéis de super heroínas que fornecem proteção a todos. Desse modo, fica evidente que é possível e

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Psicologia da Universidade Federal do Amazonas-UFAM, [ritadecassia-cardoso@hotmail.com](mailto:ritadecassia-cardoso@hotmail.com);

<sup>2</sup> Doutora pelo Curso de Sociedade e Cultura na Amazônia da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, [andrea.andrade113@gmail.com](mailto:andrea.andrade113@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Psicologia da Universidade Federal do Amazonas-UFAM, [manuelagomesbt@gmail.com](mailto:manuelagomesbt@gmail.com);

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Psicologia da Universidade Federal do Amazonas-UFAM, [eduarda\\_delduque@hotmail.com](mailto:eduarda_delduque@hotmail.com);



necessário a produção de desenhos animados que, assim como Steven Universo, não reproduzam estereótipos e preconceitos que permeiam nossa cultura.

**Palavras-chave:** Gênero, Contra estereótipo, Steven Universo.

## INTRODUÇÃO

O gênero é uma dentre as múltiplas características de um sujeito, é constituído ao longo do tempo e se estabelece no ambiente através das chamadas performances de gênero. As sociedades estabelecem regras de comportamentos, vestimentas, dentre outras, para homens e mulheres, e esses devem corresponder às expectativas de papéis de gênero pré-estabelecidos. A televisão e as mídias *mainstream* tornaram-se meios de comunicação extremamente populares, estando presente no cotidiano do indivíduo antes mesmo de se aprender a falar, desta maneira, contribui para o estabelecimento dessas regras e reforça os padrões estabelecidos socialmente. Tendo em vista a grande influência dessas mídias na manutenção da cultura dentro da nossa sociedade, procurou-se analisar através da leitura de produções científicas sobre gênero e mídia, a série de desenho animado Steven Universo, produção do canal norte-americano *Cartoon network*, e suas contribuições para o contato dos telespectadores com uma visão contra estereotipada de gênero. A série, mostra corpos diversos, personalidades femininas variadas e modos de ser que fogem dos estereótipos de gênero presentes em nossa sociedade, como super heroínas fortes e independentes e personagens masculinos exercendo atividades domésticas e demonstrando suas fragilidades. Dessa maneira, o desenho animado contribui para que o público-alvo, ou seja, as crianças, tenham contato com uma representação saudável acerca das próprias possíveis identidades, além de adquirirem empatia por seus pares.

## METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica. Foram pesquisadas palavras chaves no site de buscas “Google Acadêmico” para a identificação de produções pertinentes ao tema proposto. Selecionou-se os principais artigos acerca da temática de gênero que estivessem de encontro com Judith Butler, uma filósofa pós-estruturalista estadunidense que é atualmente

uma das principais teóricas da questão contemporânea do feminismo, teoria queer, filosofia política e ética, e que também trouxessem como tema análises acerca de *Steven Universe*, uma série de desenho animado norte-americana criada por Rebecca Sugar para o canal *Cartoon Network*.

## DESENVOLVIMENTO

Para se pensar em gênero, traz-se Scott (1995) citada por Silva e Silva (2014) que o conceitua como uma categoria de análise fundamentada tanto na dinâmica entre as relações sociais baseadas sobre as diferenças entre os sexos feminino e masculino, quanto uma forma de dar significado às relações de poder.

Entretanto, conforme aponta Márcia Arán (2007), Butler considera que as regulações de gênero não são somente um exemplo de um estabelecimento de poder mais extenso, mas uma regulamentação específica que tem efeito constitutivo na subjetividade. Para ela, o gênero está permeado por significados culturais que o corpo sexuado assume, uma performance que pode ocorrer em qualquer corpo, mas sem assumir a premissa de cada corpo corresponde a somente um gênero. Afirma ainda, que, o gênero não deve ser pensado ou construído como uma identidade estável ou um locus de ação proveniente de vários atos, mas sim uma identidade constituída com o passar do tempo, de maneira tênue, estabelecida no ambiente externo através da repetição de comportamentos. “O efeito do gênero se produz pela estilização do corpo e deve ser entendido, conseqüentemente, como a forma corriqueira pela qual os gestos, movimentos e estilos corporais de vários tipos constituem a ilusão de um eu permanentemente marcado pelo gênero.” (Butler, 2003 citada por Derrida, 2012).

Sendo assim, o gênero é um aspecto que compõe uma dentre as plurais características do sujeito, que são diversas, construídas de maneira contínua com aporte de elementos sociais e culturais, além de possuir um caráter fluído, fazendo parte do sujeito bem como a raça, etnia e classe social.

Cada sociedade estabelece, para seus membros, uma série de padrões e regras para seu comportamento, roupas, modo de relacionar-se ou portar-se, surgindo assim os papéis de gênero, e através do aprendizado desses papéis cada um, em teoria, deve estar ciente do que é considerado adequado ou inadequado para um homem ou mulher em sua sociedade, e responder então, a suas expectativas (LOURO, 2013, apud Cunha, 2018). Assim, conforme Cunha (2018), é esperado então que a televisão, como um instrumento tão popular, contribua

no estabelecimento dessas regras que ditam o que é ou não permitido ser feito por homens e mulheres na nossa sociedade.

Remafedi (1990) apud Cunha (2018) afirma que esses papéis de gênero se desenvolvem por meio do processo de socialização do indivíduo com seu ambiente, assim como da assimilação das imagens de outros sujeitos que é exposta pela mídia. “As figuras femininas e masculinas criadas por filmes, séries e desenhos animados são usadas por crianças e adultos como aprendizado desses padrões sociais, que deverão ser seguidos quer concordem ou não, já que são difundidos de maneira tão esmagadora, dificultando qualquer fuga da norma imposta.” (Cunha 2018)

Filha (2018) assinala o conceito de pedagogias culturais, que parte da ideia de que artefatos diversos da cultura educam e ensinam formas de ser, cita ainda Silva (2000) que diz que essas pedagogias culturais são quaisquer instituições ou dispositivos culturais que, da mesma maneira que a escola, por exemplo, estão inseridos na transmissão de valores. Exemplos de instrumentos que transmitem esses valores são os filmes, revistas, televisão, entre outros. Desta maneira, conforme Waschburger (2018), não existem razões para que não sejam retratadas em narrativas, especialmente em animações e ficções que possibilitam caminhos para além da nossa realidade, uma infinidade de gêneros e sexualidades. Assim, é possível verificar representações de pontos de vistas e formas de existir diferentes das pré-estabelecidas em nossa sociedade.

Um dentre esses pontos de vista possíveis é a contra estereotipagem, que é quando o personagem tem características que vão contra o estereótipo já esperado. (Signorielli, 1990 citado por Cunha 2018). Desta forma,

“Um personagem masculino que demonstre afeto e seja carinhoso com seus pares, ou uma mulher praticando violência seriam considerados contra-estereótipos. Essas representações podem influenciar na percepção das crianças no que diz respeito a normas sociais de gênero e facilita que as crianças se identifiquem com os personagens.” (Cunha, 2018)

Um exemplo de mídia que traz em seu conteúdo a contra estereotipagem é *Steven Universe*, uma série de animação americana que teve seu episódio piloto no ar em 2013, e chegou no Brasil no ano de 2017, foi criada pela animadora, diretora, cartunista e compositora

Rebecca Sugar. O desenho animado se passa em torno da história de amadurecimento do protagonista, Steven Universo, que mora com três guardiãs de uma raça extraterrestre chamada *gem*, vindas de *homeworld*, (em português terra natal), Steven por sua vez é metade humano e metade *gem*, pois sua mãe, Rose, era alienígena como suas guardiãs, e seu pai, Greg, é humano. As *gems* portam uma pedra mágica em alguma parte do corpo, de onde vêm seus poderes e são capazes de conjurar suas armas dessas pedras. Para Steven nascer, sua mãe teve que deixar de existir, deixando o garoto com sua pedra mágica. Com suas guardiãs, Steven forma um grupo chamado *Crystal gems*, juntos eles protegem o planeta terra dos ataques de *Homeworld*, ao mesmo tempo em que ajudam Steven a entender seus poderes (Cunha, 2018).

Conforme Waschburger (2018), durante o desenvolvimento da narrativa de Steven Universo, as performances de gênero se dão de diversas maneiras, estando sempre aberta a interpretações, permitindo assim, que aconteça a identificação do público com as personagens. São vistas características comumente consideradas femininas em personagens masculinos como, por exemplo, Steven, que apesar de ser do gênero masculino demonstra sensibilidade, fraqueza e afetuosidade. Enquanto Connie, sua amiga, do gênero feminino, apresenta características que geralmente são associadas a personagens masculinos, como força, determinação e habilidade com espadas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Resgatando Butler, o gênero permite inúmeras convergências e divergências, sem seguir à risca um propósito normativo e definidor. Os nossos “eus” são construídos através do contato com múltiplas identidades, desta maneira, estar em contato com representações de diferentes pontos de vista e formas de existir é fundamental. Visto que, as lições que aprendemos no contato com a mídia são extremamente propensas a tornarem-se bases para os valores pessoais (Waschburger, 2018).

Waschburger (2018) pontua ainda, que, apesar de existirem convenções impostas pela sociedade em relações as concepções de gênero e sexualidade, todos performamos de gênero de alguma maneira, seja seguindo os padrões, ou divergindo deles. Entretanto, quando a mídia vem como reforçadora destas regras, reduzindo ou excluindo qualquer representação dissidente do que é socialmente aceito, uma parte da população, que não se identifica com esses padrões, se torna invisível.

A televisão é o meio de comunicação mais acessível e exige habilidades mínimas para ser assimilada, além de ser visualmente atrativa para o público jovem (Signorielli, 1990 apud Cunha, 2018). De acordo com Caldwell (2014) apud Cunha (2018), o fácil acesso proporcionado pelo crescimento tecnológico e assim, maior contato, aumenta de maneira significativa o potencial dessas mídias de moldarem as perspectivas sociais das crianças, assim a influência da TV na formação da criança passa a ser significativa visto que conforme Belloni (1994) apud Silva Júnior e Trevisol (1999), as pessoas passam em média 23 horas semanais na frente desse tipo de veículo de comunicação. A criança, então incorpora o que vê na TV de maneira criativa e retira para si significados que fazem sentido naquele momento, e esse contato começa muito cedo na vida do indivíduo, segundo Hapkwicz (1979) citado por Cunha (2018), as crianças começam a assistir desenhos animados por volta de 1 ano e meio de idade. É por esta popularidade que esse tipo de mídia tem sido alvo de diversos estudos nas últimas décadas, a fim de investigar o que assistem as crianças e o que aprendem com esse tipo de conteúdo. Inúmeros desses estudos expressam uma preocupação em comum, a maneira como as personagens femininas são representadas.

Segundo Chambers (2009) citado por Cunha (2018) neste meio o modelo cis/heteronormativo é tão marcante quando na sociedade em que estamos inseridos. A imagem do homem branco, cisgênero e heterossexual é central o que ajuda a reforçar essa figura enquanto norma e em muito pouco contribui para que minorias sejam representadas. No que se refere ao gênero, os homens aparecem duas vezes mais que as mulheres, em geral seus personagens são mais independentes, pois as mulheres são representadas quase sempre como extremamente emotivas e sentimentais. Desta maneira, fica evidente a necessidade de representações positivas de minorias, algo que atravesse a figura do homem branco, cisgênero e heterossexual.

A ausência de minorias na mídia ilude para ausência da existência desses indivíduos na sociedade, minimizando assim sua importância. Da mesma forma, o sentido contrário. A representação positiva de minorias raciais, sexuais ou de gênero ajudam a alargar a tolerância social para esses grupos, por fornecer um modelo humanizado que o público pode adotar como referência para suas atitudes. (Garretson 2015 citado por Cunha, 2018). A contra estereotipagem, ou seja, o movimento de ir contra o estereótipo esperado, se mostra potencialmente eficaz para expandir a consciência relativa a esses papéis de gênero. (EISENSTOCK, 1984). Nesse sentido analisou-se a série animada Steven Universo.

Conforme aponta Waschburger (2018), ao primeiro olhar, Steven Universo é uma animação que se sobressai por sua estética, as personagens possuem uma grande diversidade de formas e representações físicas. Algumas das *gems* são magras e altas, enquanto outras são baixas e gordas, umas possuem características consideradas mais femininas enquanto outras possuem características consideradas masculinizadas. Ou seja, diferente de outras séries infantis, não são vistos apenas corpos em formato de ampulheta, mulheres frágeis e indefesas. Uma personagem que chama a atenção é a mãe de Steven, Rose Quartz, que possui uma configuração de corpo *plus-size*, mas isso não interfere em momento algum na maneira que os outros a veem, nem é visto como um aspecto negativo para a heroína. As personagens da série são diversas não só em suas formas como também em suas personalidades. Porém, o desenho se destaca pela maneira como apresenta gênero e sexualidade, que disside da norma da mídia *mainstream* direcionada para crianças.

Na série, o gênero não é algo que ganha destaque. Assim como as *gems* são apenas *gems*, os humanos também são só humanos. “Isso não significa que todos são não-binários ou agênero, e sim que os papéis tradicionais de gênero não são necessariamente reforçados na narrativa de *Steven Universe*.” (Waschburger, 2018).

Em quase todos os episódios do desenho animado são vistas cenas de ação onde as protagonistas lutam e, geralmente, derrotam as vilãs. Esses combates por si só, já se configuram como uma contra estereotipagem, visto que, força e poder são comumente retratadas como estando associadas à masculinidade e frequentemente esses papéis ativos de proteção e ameaça são pertencentes a personagens homens. (Stabille, 2009 apud Cunha, 2018). Desta maneira, conforme Cunha (2018), apesar do número de personagens masculinos ainda serem expressivamente maior nesse tipo de mídia do que os femininos, o desenho animado Steven Universo nos mostra que é possível retratar super-heroínas diversas sem estereotipá-las de maneira negativa.

Além disso, Steven sempre é visto ocupando papéis de gênero contrários aos que são esperados por um personagem masculino, é comum vê-lo realizando tarefas domésticas como cozinhar, lavar e dobrar suas roupas. Conforme aponta Signorelli (1990) citado por Cunha (2018), o contato com esse tipo de contra estereotipo pode trazer uma maior consciência acerca da divisão de tarefas domésticas, e facilitar a aceitação de que os meninos podem e devem dividir as tarefas domésticas. O garoto também é visto constantemente na posição de cuidador, inclusive um dos poderes dele é curar ferimentos e com frequência aparece cuidando dos outros personagens, até mesmo inimigos, além de também dar apoio emocional

aos amigos, reforçando assim a sua imagem enquanto pessoa comprometida com os relacionamentos que desenvolve. Steven quebra também o estereótipo de herói forte e violento, ele não tem receio em demonstrar seus sentimentos, chegando a chorar em inúmeros episódios.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fica então, evidente a necessidade da produção de mídias que representem as populações em posição de minorias assim como *Steven Universe*, para que esse público possa identificar-se, desenvolvendo desta maneira sua autoestima, fator extremamente importante na construção da identidade no sujeito, visto que, conforme Steinberg (1999, citado por Bandeira & Hutz, 2010) a autoestima está relacionada diretamente à saúde mental e o bem estar psicológico e seu déficit estão ligados a alguns fenômenos mentais negativos, como depressão e suicídio. Além de desenvolver o sentimento de empatia nos demais. Para Piaget (1977), um dos principais representantes da psicologia da aprendizagem desde o século XX até os dias atuais, a criança não nasce com um conjunto de conhecimentos sociais que lhe permita viver em sociedade, estes, são construídos por interações significativas com diferentes sujeitos e instituições. Ou seja, o conteúdo com o qual a criança tem contato, assim como as pessoas que a cercam, irão definir a maneira como se porta em sociedade e seus valores pessoais, bem como a maneira como enxerga o gênero, seus papéis e a maneira como irá performar o mesmo. Conteúdos como Steven Universo podem gerar nas crianças um comportamento de divisão de tarefas no ambiente familiar, e auxiliar os meninos a terem uma maior facilidade de demonstrar seus sentimentos e empoderar as meninas quanto as suas possibilidades, além de permitir também identificação para além da binariedade.

As mídias *mainstream* estão cada vez mais inseridas em nossa sociedade, causando um impacto nas maneiras de adquirir conhecimento e propagação de ideias, sendo assim o meio acadêmico e científico não pode ignorar esse processo em pleno andamento, é importante que hajam mais trabalhos que busquem investigar maneiras de utilizar esse meio de forma que possibilite um conteúdo que mostre diferentes formas de si, que não reproduza estereótipos e que facilite assim, a quebra de preconceitos. Pois conforme aponta Waschburger, 2018:

“Se um grupo é estereotipado ou invisível para a mídia, ele acaba por ser estereotipado e invisível também para o grande público. Cada indivíduo possui dentro de si inúmeras identidades,



mas se essas identidades não são representadas adequadamente, elas não poderão ser desenvolvidas de uma forma saudável, e não apenas para adultos – crianças desses diferentes grupos também existem, e elas não podem crescer sem saberem que sua existência é válida.”

## REFERÊNCIAS

ARAN, Márcia; PEIXOTO JUNIOR, Carlos Augusto. **Subversões do desejo: sobre gênero e subjetividade em Judith Butler**. Cad. Pagu, Campinas, n. 28, p. 129-147, June 2007. Doi: <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-83332007000100007>.

BANDEIRA, C. M. & Hutz, C. S. (2010). **As Implicações do Bullying na Autoestima de Adolescentes**. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional. Vol 14, n 1. Pg. 131 – 138. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pee/v14n1/v14n1a14>

BARBOSA, Taynah Ibanez. **A construção semiótica dos estereótipos de gênero nas animações da Cartoon Network**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Joinville - SC – 2 a 8/09/2018. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2018/resumos/R13-1783-1.pdf>

CUNHA, Tamiris Porto da. **A série de animação Steven universo e as possibilidades de discussão sobre gêneros e sexualidades** (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis: 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/192284>

FILHA, Constantina Xavier. NASCIMENTO, Victória Nobica Marques do. **Feminilidades e masculinidades na primeira temporada da série animada Steven Universo**. Revista Debates Insubmissos, Caruaru, PE. Brasil, v.1, n.1, jan./abr. 2018. Endereço: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/debatesinsubmissos/>

SILVA JÚNIOR, Adhemar G. da; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. **Os desenhos animados como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da moralidade**. IX Congresso Nacional de Educação – Paraná: 2008. (Tese de Mestrado). Disponível em: [http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=153758](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=153758)

WASCHBURGER, Carina Schröder. **Assunto para Criança: como o desenho animado *Steven Universe* subverte normas sociais de gênero e identidade sexual.** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Joinville - SC – 2 a 8/09/2018. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0860-1.pdf>