

GT 11 – Informação e Saúde

A SAÚDE MENTAL NO UNIVERSO DA *PIXAR ANIMATION STUDIOS*: UM ESTUDO SOBRE AS PERCEPÇÕES DA MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO

MENTAL HEALTH IN THE PIXAR ANIMATION STUDIOS UNIVERSE: A STUDY ON PERCEPTIONS OF INFORMATION MEDIATION

Laura de Azeredo Santos – Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz)

Marcio Sacramento de Oliveira – Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz)

Luciane de Fátima Beckman Cavalcante – Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)

Modalidade: Resumo Expandido

Resumo: Os filmes de animação são fontes de informação que devem ser exploradas para diversas finalidades perante variados públicos. Dessa forma, a pesquisa por objetivo analisar a mediação da informação sobre saúde mental nos filmes da *Pixar Animation Studios* para o público jovem e adulto. O estudo é qualitativo, descritivo-exploratório e documental. Seis filmes do estúdio foram avaliados através da técnica de análise de conteúdo, ademais foram delimitadas três categorias no viés da saúde mental. A exploração das narrativas demonstrou que a temática é abordada de modo que públicos de diferentes idades sejam capazes de interpretar segundo suas visões de mundo.

Palavras-chave: mediação midiática em saúde mental; análise de conteúdo de Bardin; fenômenos informacionais em saúde.

Abstract: Animated films are sources of information that should be used for different purposes for different audiences. In this way, the research aims to analyze the mediation of information on mental health in Pixar Animation Studios films for young and adult audiences. The study is qualitative, descriptive, and documentary in nature. Six of the studio's films were evaluated using the content analysis technique, and three categories of mental health were defined. The exploration of the narratives revealed that the subject is approached in ways that audiences of different ages can interpret according to their worldviews.

Keywords: media mediation in mental health; Bardin's content analysis; health information phenomena.

1 INTRODUÇÃO

Ao assistir um filme, é possível compreender o mundo de outras formas a partir dos novos conhecimentos transmitidos pela narrativa, pelos personagens, pela trilha-sonora e os demais aspectos que compõem um longa-metragem. Com isso, entende-se que os filmes são fontes de informação pois “comunicam informações e ideias e nos mostram lugares e modos

de vida com os quais de outra forma talvez não tivéssemos contato” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 29). Nesse sentido, os filmes podem ser usados como recursos em diferentes cenários, como por exemplo: auxiliar em atividades educacionais ou de lazer, fundamentar debates em comunidades científicas e gerais, além de outras finalidades.

Diante dessa perspectiva, os filmes animados também podem direcionar mensagens que sejam compreendidas por públicos diversos. Ainda que o público infantil seja o maior consumidor das animações, deve-se levar em consideração que “esse novo jeito de fazer animação consegue atrair pessoas de diferentes idades” (Quintans, 2017, p. 10). Com as mudanças recentes no cinema de animação, há uma ampliação das mensagens que estão sendo transmitidas, permitindo que as histórias contadas sejam interpretadas de diversas formas com um público amplo.

Na Ciência da Informação, a utilização de filmes como recursos informacionais provoca “uma discussão de importância para os estudos em Biblioteconomia a partir de um olhar criterioso que permite ler em suas entrelinhas o poder da informação, seu acesso e uso” (Brito, 2017, p. 9–10). Desse modo, as análises fílmicas podem enriquecer essa área do conhecimento por permitir um olhar ampliado sobre o recurso informacional utilizado, além de entrar em contato com diferentes tipos de usuários.

Na Saúde, “as fontes fílmicas podem oportunizar possibilidades didático-pedagógicas e de debate e produção de conhecimento, uma vez que as problemáticas inerentes ao campo da saúde e ao cuidado são utilizadas de modo amplo e recorrente pelo cinema” (Oliveira, 2018, p. 3). Dessa forma, tais análises permitem observações e avaliações interdisciplinares sobre um determinado assunto abordado em um filme animado, fomentando os sistemas de informação em saúde e estimulando o pensamento crítico.

Em vista dos apontamentos anteriores, entende-se que as obras cinematográficas animadas são importantes fontes de informação, não somente para uso individual como também para uso social, promovendo discussões em diversos âmbitos. No entanto, a investigação das animações na Ciência da Informação a partir da relação com o público jovem e adulto ainda carece de estudos. Sendo assim, é possível abordar as questões sobre saúde mental nos filmes animados de modo a atender o público jovem e adulto?

Assim, o objetivo da presente pesquisa é analisar a mediação da informação sobre saúde mental nos filmes da *Pixar Animation Studios*. Com base nessa investigação, será

possível entender as mensagens e abordagens que cercam o tema, com um olhar para além do público infantil e, com isso, subsidiar o conhecimento sobre esse tema.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa é de abordagem qualitativa e possui caráter descritivo-exploratório, uma vez que segundo Gil (2002, p. 41-42), tem a finalidade de descrever as características dos conteúdos selecionados, estabelecendo relações com a temática da saúde mental, proporcionando maior familiaridade com os assuntos ressaltados. Além disso, o estudo constitui-se como do tipo documental, tendo em vista que o material analisado não recebeu um tratamento analítico prévio.

A amostra englobou os filmes animados da *Pixar Animation Studios* e tal escolha se deu por conta das narrativas abordarem temas recorrentes na sociedade de formas inusitadas, quebrando expectativas e dando margem a interpretações diversas para todos os públicos. Para tanto, foram selecionados seis filmes do estúdio: *Toy Story 3*, *Divertidamente*, *Os Incríveis 2*, *Dois Irmãos*, *Soul* e *Luca*.

Foi utilizada a técnica de análise de conteúdo de Bardin que “objetiva analisar diferentes aportes de conteúdo sejam eles verbais ou não-verbais, por meio de uma sistematização de métodos empregados numa análise de dados” (Sousa; Santos, 2020, p. 1400). Com isso, a exploração das narrativas foi realizada a partir do viés da saúde mental.

A execução dessa técnica engloba o exercício de três fases contínuas. Segundo Souza (2023, p. 47), são elas: a pré-análise (o primeiro contato com o material a ser analisado), a exploração (a codificação do material e a aplicação de indicadores informacionais que vão permitir o entendimento do conteúdo analisado) e por fim o tratamento dos resultados (o conteúdo é interpretado conforme os indicadores elaborados).

De modo a auxiliar a exploração das narrativas dos filmes, foram criadas três categorias que elencam questões relativas à discussão sobre saúde mental. São elas: o amadurecimento frente a mudanças; a importância dos relacionamentos familiares e amigos; e a influência dos transtornos mentais nos comportamentos humanos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a exploração dos seis filmes animados selecionados, foram elencadas três categorias que contemplam a temática da saúde mental. Vale ressaltar que o critério de categorização dos filmes levou em consideração a adequação dos assuntos com os conteúdos.

3.1 Amadurecimento frente a mudanças

Em *Toy Story 3*, o jovem Andy que está prestes a começar sua vida universitária e enfrenta o dilema de se desfazer de seus antigos brinquedos, e Woody, seu brinquedo e companheiro de infância, passam por um processo de amadurecimento semelhante por possuírem um elo mais antigo e forte em comparação aos demais personagens. Ambos os personagens são atravessados por uma série de situações nas quais faz-se necessário mudar suas perspectivas de mundo e seguir seu caminho, consciente de que era a decisão adequada no momento. Dessa forma, o processo de amadurecimento é discutido sob a ótica de duas perspectivas diferentes, porém que se complementam.

De acordo com Salgado (2017, p. 85), *Toy Story 3* aborda o medo do futuro e encarar as mudanças que seguem. Em relação à Andy, é possível observar uma resistência em abrir mão dos brinquedos que há muito não utiliza, dando preferência a guardá-los no sótão, exceto Woody, que considera levar para a nova etapa da sua vida. No entanto, o jovem entende que essa parte antiga de sua vida, por mais nostálgica que seja, não faz sentido para seu futuro e por isso, Andy doa todos os seus brinquedos para a filha de uma conhecida de sua mãe.

Assim como o jovem, Woody não se isenta das resistências em desprender-se do passado, impactando seu relacionamento com o grupo de brinquedos restante. Vale ressaltar que as cenas em que Woody alega que seu papel é ser o brinquedo de Andy, mesmo que o humano esteja partindo para a faculdade, “provoca uma reflexão quanto ao apego que possuímos a certas atitudes e pensamentos, mesmo diante de mudanças inevitáveis e/ou necessárias” (Salgado, 2017, p. 85). Porém, assim como o humano, o caubói entende que seu papel é estar onde é quisto.

No que se refere ao filme *Os Incríveis 2*, Roberto Pêra se vê em um cenário que é necessário adaptar sua rotina familiar e se integrar aos afazeres domésticos quando sua esposa Helena Pêra se afasta da rotina devido a uma demanda de trabalho em uma cidade distante. Por estar assumindo um papel de autoridade doméstica sem o auxílio de Helena,

Roberto é surpreendido pelos comportamentos de sua filha adolescente Violeta, necessidades escolares de Flecha e os hábitos noturnos do bebê Zezé.

No decorrer da trama, as demandas exaustivas de seus filhos, bem como suas próprias frustrações pessoais, resultam na desordem em sua casa. À medida que o pai passa a entender as necessidades de seus filhos e como lidar com elas, Roberto passa a administrar as tarefas domésticas de forma consciente. Além disso, tais comportamentos se estendem para seus filhos, demonstrando um entendimento bilateral no qual pai e filhos compreendem suas responsabilidades domésticas e estabelecem um acordo de cooperação mútua.

Em relação à *Soul*, Joe Gardner é um músico que sofre um acidente que resulta em sua morte então ele é transportado para um plano etéreo chamado de Pré-Vida, no qual as almas são guiadas e preparadas para alcançar suas personalidades para, então, nascerem na Terra. Impossibilitado de retornar à Terra e ter sua carreira dos sonhos, Joe toma o posto de orientador de 22, uma alma que adia seu nascimento há anos.

As tramas opostas de Joe e 22 entrelaçam seus processos de amadurecimento, pois “comprova-se, assim, que diferentes experiências e, conseqüentemente leituras, apontam para construções de interpretação de sentido comum” (Vassoler, 2022, p. 55). Enquanto Joe entende que viver não é sinônimo de obter sucesso, 22 enxerga a vida como algo mutável e empolgante.

De acordo com Pestana (2016, p. 72), a transformação humana se dá pela combinação de influências históricas, econômicas, sociais, políticas, culturais e psicológicas. Com isso, foi possível perceber que fatores internos (como o entendimento de diferentes perspectivas e vivências novas) e externos (como experiências em novos ambientes e influências de outras pessoas) influenciaram nos processos de amadurecimento dos personagens apresentados.

3.2 Importância dos relacionamentos familiares e amizades

No filme *Toy Story 3*, é possível observar a importância do vínculo estabelecido entre Woody e Andy, assim como Woody e o restante grupo de brinquedos. Em relação à Woody e Andy, ambos possuem um forte vínculo por estarem presentes na vida um do outro há anos. Em relação a Woody e o grupo de brinquedos, fica evidente que esse vínculo se fortalece no decorrer da trama, pois como aponta Cabrera Marín e Muñoz Gallardo (2017, p. 39), Woody consegue deixar Andy de lado, priorizando seus amigos em detrimento de si mesmo.

Em Divertidamente, são apresentados os conflitos pessoais e sociais de Riley, após sua família se deslocar para uma cidade nova. Com a súbita partida de Alegria e Tristeza, a menina toma decisões que acarretam no seu isolamento na escola, no afastamento de amigas na antiga cidade e no distanciamento de seus familiares.

Tais decisões revelam-se nocivas ao bem-estar mental de Riley dado que o estabelecimento de amizades se caracteriza como um “espaço público de embate e discussões, mas igualmente como espaço de criação, espaço de trocas entre aqueles que vivem além do laço familiar” (Schwertner, 2012, p. 164). Dessa forma, o isolamento social impossibilita que o indivíduo tenha uma percepção ampla de sua realidade e suas ações.

Em relação ao filme *Os Incríveis 2*, é possível perceber a influência dos estreitamentos de laços familiares na estrutura cotidiana dos personagens Roberto, Violeta, Flecha e Zezé Pêra. Faz-se necessário entender que “o exercício da paternidade é algo em processo, em constante fluxo nas relações cotidianas entre pai e filhos e assume formas específicas em cada sociedade” (Romanelli; Abade, 2018, p. 5). Assim, pai e filhos se encontram em uma situação em que a adaptação nos costumes cotidianos de cada um resultando em um ambiente harmônico e colaborativo.

Para além das relações familiares, a narrativa apresenta a importância do apoio de Edna Mode e Lúcio Barro com Roberto ao longo do seu processo de cuidados com Zezé. Em meio às dificuldades causadas pelo desconhecimento dos diversos poderes do bebê, Roberto busca ajuda de seus amigos uma vez que a situação fugiu de seu controle. Diante dessa perspectiva, as amigas contribuem para o bem-estar mental e também oferecem apoio à infraestrutura social de um indivíduo ou de um grupo de indivíduos.

Em *Dois Irmãos*, Ian Lightfoot é um jovem que se sente solitário no ambiente escolar e incompreendido por sua mãe e irmão mais velho Barley, além de sofrer um luto por seu pai que falecera antes de Ian nascer. Em contrapartida, Barley é um adulto que vive para honrar as histórias passadas de sua cidade, onde a magia era cultuada.

Ao longo da narrativa, os irmãos se deparam com circunstâncias que exigem confiança mútua para atingir o objetivo de completar o feitiço que permitirá que seu pai retorne por um único dia. De acordo com Areosa, Benitez e Wichmann (2012, p. 189), as relações familiares auxiliam no enfrentamento de situações cotidianas, bem como nos sentimentos de solidão. Desse modo, as situações vividas pelos personagens representam o fortalecimento do vínculo

familiar e o apoio mútuo diante do luto internalizado e demonstrado de maneiras diferentes por ambos os personagens.

No que se refere à *Soul*, Joe possui uma relação conturbada com sua mãe Libba, pois ambos os personagens tinham perspectivas diferentes quanto a uma vida bem-sucedida. Entretanto, devido às circunstâncias da história, Joe permite ser honesto com sua mãe e, utilizando 22 como mediadora, expõe suas opiniões, desejos e a falta de apoio que sente vindo de sua mãe, em relação à busca por sua carreira dos sonhos. Assim, a busca de Joe em ter uma relação de companheirismo com sua mãe demonstra a valorização das relações sociais do seu entorno, resultando no seu amadurecimento cognitivo e bem-estar mental.

Em Luca, o ser marinho Luca Paguro é um jovem que não se permite sonhar demais com uma vida na superfície por medo do desconhecido e da reação de sua família, até que conhece Alberto Scorfano. Este também é um ser marinho, porém é independente e entusiasmado pelo mundo humano e logo simpatiza com a inocência de Luca.

Após fugirem para a cidade litorânea de Portorosso, os meninos fazem amizade com a humana Giulia Marcovaldo. Os laços estabelecidos pelo recente trio resultam em conexões e impactos diversos, possibilitando que necessidades antigas sejam supridas e novos desejos individuais possam surgir.

Diante o exposto, entende-se que as relações sociais auxiliam nos processos cognitivos humanos, sendo redes de apoio e permitindo visões ampliadas dos indivíduos em diversos cenários. Assim, os relacionamentos familiares e amigos dos personagens destacados interferiram de modo direto e indireto nas suas jornadas.

3.3 Influência dos transtornos mentais nos comportamentos humanos

Em *Divertidamente*, a narrativa permite que a trajetória de Riley seja entendida sob duas perspectivas: a das emoções Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Nojinho, simbolizando as tomadas de decisões internas, e a de Riley, simbolizando as consequências externas. Dessa forma, pode-se dizer que a menina “é tanto objeto quanto destinatária, já que a única coisa que move as emoções é ela e, no final, é ela quem se beneficia com a nova mudança na matriz” (Cabrera Marín; Muñoz Gallardo, 2017, p. 47). Com isso, os pontos de vista se complementam, formando a realidade que o público assiste.

Tendo em vista que “o filme dialoga o tempo todo com o real funcionamento da mente humana e como o funcionamento interno gera nas pessoas o comportamento externo”

(Quintans, 2017, p. 58), é possível que diferentes públicos estabeleçam conexões a partir de uma única narrativa. Diante dos acontecimentos ao longo da história, os processos cognitivos e as reações externas resultam em uma visão ampla da temática sobre saúde mental.

No filme *Dois Irmãos*, apesar de Ian e Barley estarem enfrentando o luto pela perda de seu pai, suas reações são distintas. Entende-se que “a morte de um ente querido é um evento profundamente desafiador para todas as pessoas, testando recursos pessoais, interpessoais e ambientais” (Martínez-Esquivel; Muñoz-Rojas; García-Hernández, 2023, p. 2) assim a distinção dos comportamentos deve-se aos fatores internos de cada personagem.

Ao longo da trama, a cada situação que os irmãos enfrentam, o relacionamento familiar é fortalecido. Desse modo, Ian entende que seu irmão representa uma figura familiar encarregada de seu bem-estar, não havendo uma lacuna nesse quesito. Além disso, o jovem também entende que não é o único que sofre pela perda familiar. Com isso, no final ambos permitem serem mais abertos para expressar suas emoções.

Diante das trajetórias dos personagens, foi observado que o entendimento dos transtornos mentais é importante uma vez que afetam os comportamentos externos dos indivíduos, resultando em isolamentos, na capacidade de não enxergar apoio nas relações sociais, dentre outras reações. De acordo com Cosme (2021, p. 23), a saúde mental contempla a harmonia cognitiva, a capacidade em lidar com adversidades, bem como no reconhecimento das limitações individuais e capacidade de estabelecer relacionamentos externos, desse modo faz-se necessário visualizar os vários aspectos cognitivos segundo diferentes perspectivas para que se possa obter um amplo conhecimento sobre o tema.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível observar que os filmes animados são ricas fontes de informação que podem agregar discussões de vários assuntos. A partir das análises realizadas, foi visto que uma mesma narrativa pode ser entendida e explorada com diferentes níveis de aprofundamento. Para investigar como mudanças no cotidiano podem contribuir para o amadurecimento, foram utilizados os filmes *Toy Story 3*, *Os Incríveis 2* e *Soul*. Ao abordar a importância do apoio familiar e das amizades que compõem as redes de apoio, foram discutidos os seis filmes delimitados. Por fim, para entender sobre a influência dos transtornos mentais no comportamento das pessoas, foram analisados *Divertidamente* e *Dois Irmãos*.

Nesse sentido, os filmes analisados atuam como mediadores de informações que envolvem questões de saúde mental. Como demonstrado, esses conhecimentos podem ser assimilados de formas diferentes a partir dos pontos de vista de cada tipo de público e assim, uma mesma obra pode transmitir mensagens diversas para o público infantil, jovem e adulto.

No que se refere à saúde mental, foi observado que a temática não contempla somente os transtornos mentais, como também o bem-estar mental, as redes de apoio e demais influências externas na vida de um indivíduo, que podem influenciar o seu comportamento. Tendo em vista que o presente estudo se debruçou somente em um estúdio que possui uma determinada característica geográfica, política, econômica e social, entende-se que a discussão apresentada sobre a abordagem da saúde mental em filmes animados possui lacunas informacionais. Desse modo, é necessário investigar narrativas mais diversas, demais contextos políticos, econômicos, sociais e culturais, de modo a buscar novos olhares não somente quanto ao tema, mas também sobre o mundo.

Análises interdisciplinares sobre esse assunto agregam valor por possibilitar reflexões complementares, permitindo a construção e a continuidade de conhecimentos transversais. Desse modo, faz-se necessário dar continuidade a essa discussão, uma vez que os achados podem subsidiar materiais informativos e educativos sobre o tema que podem ser utilizados tanto pelos profissionais da saúde quanto pelo público em geral.

REFERÊNCIAS

AREOSA, S. C.; BENITEZ, L. B.; WICHMANN, F. M. A. Relações familiares e o convívio social entre idosos. **Textos & Contextos**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 184–192, 2012. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/fass/article/view/10495>. Acesso em: 1 maio 2025.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema**: uma introdução. Tradução: Roberta Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

BRITO, C. F. de. O filme como fonte de informação aplicado ao ensino da Biblioteconomia. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, São Paulo, v. 4, p. 6–18, 2018. Disponível em: <https://portal.abecin.org.br/rebecin/article/view/93>. Acesso em: 1 maio 2025.

CABRERA MARÍN, J.; MUÑOZ GALLARDO, P. **Análisis de personajes y tristeza positiva en la narrativa de Pixar**. 2017. 299 p. Trabajo Fin de Grado Inédito (Comunicación Audiovisual) - Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, Universidad de Sevilla, Sevilla, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11441/62798>. Acesso em: 1 maio 2025.

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

CORRÊA, P. A. S. **Os sentidos do controle social e da participação popular no movimento sanitário brasileiro**: revisitando os editoriais da Revista Saúde em Debate de 1976-1992. 2017. 159 f. Dissertação (Mestrado em Saúde Coletiva) - Programa de Pós-Graduação em Saúde Coletiva, Ética Aplicada e Saúde Coletiva, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/4961>. Acesso em: 1 maio 2025.

COSME, W. P. **A atividade física como um instrumento auxiliar na saúde mental dos estudantes de Biblioteconomia da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)**. 2021. 72 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação) - Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11422/15808>. Acesso em: 1 maio 2025.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MARTÍNEZ-ESQUIVEL, D.; MUÑOZ-ROJAS, D.; GARCÍA-HERNÁNDEZ, A. M. Continuidad de vínculos en hombres que experimentan duelo por un ser querido. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, [s. l.], v. 31, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1518-8345.6753.4012>. Acesso em: 1 maio 2025.

OLIVEIRA, A. B. de. Uso de fontes fílmicas em pesquisas sócio históricas da área da saúde. **Texto & Contexto - Enfermagem**, [s. l.], v. 26, n. 4, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-07072017000320017.4012>. Acesso em: 1 maio 2025.

PESTANA, M. Trajetória do Saeb: criação, amadurecimento e desafios. **Em Aberto**, Brasília, DF, v. 29, n. 96, 2016. Disponível em: <https://emaberto.inep.gov.br/ojs3/index.php/emaberto/article/view/3152>. Acesso em: 1 maio 2025.

QUINTANS, G. C. G. **Animação contemporânea**: filmes para crianças e adultos. 2017. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11422/6547>. Acesso em: 1 maio 2025.

ROMANELLI, G.; ABADE, F. Paternidade e paternagem em famílias patrifocais. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 26, n. 2, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/50106>. Acesso em: 1 maio 2025.

SALGADO, B. F. **A brincadeira não pode parar**: uma análise da narrativa de Toy Story 3. 2017. 93 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Habilitação em Relações Públicas) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/169455>. Acesso em: 1 maio 2025.

SCHWERTNER, S. F. Palavras e imagens sobre amizade jovem na contemporaneidade. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 37, n. 1, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/13947>. Acesso em: 1 maio 2025.

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

SOUSA, J. R. de; SANTOS, S. C. M. dos. Análise de conteúdo em pesquisa qualitativa: modo de pensar e de fazer. **Pesquisa e Debate em Educação**, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 1396–1416, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/RPDE/article/view/31559>. Acesso em: 1 maio. 2025.

SOUZA, C. L. de P. de. **Mapeamento da produção científica de organização e representação da informação e do conhecimento de pós-graduação em Ciência da Informação das universidades públicas do sudeste brasileiro: 2017-2022**. 2023. 222 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Programa de Pós-Graduação em Gestão e Organização do Conhecimento, Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/61921>. Acesso em: 1 maio 2025.

VASSOLER, L. V. **Experiências do espectador adulto e da criança: distintas relações entre narrativa e interpretação em Soul, da Pixar**. 2022. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/35698>. Acesso em: 1 maio 2025.