

INFÂNCIA E CIBERCULTURA

Patrícia Santos Machado

RESUMO: Este texto tem como objetivo caracterizar as marcas de gênero presentes em sites de jogos eletrônicos – particularmente aqueles produzidos com o intuito de contribuir para processos de alfabetização. Para tanto, faz-se uma discussão teórica de três conceitos: infância, gênero e cibercultura. A importância deste trabalho está relacionada com uma relação de infância e cibercultura cada vez mais presente em nossa sociedade, em que as crianças, estão cada vez mais vinculadas e imersas no virtual. Metodologicamente, foram selecionados dois sites infantis que vêm sendo utilizados no processo de alfabetização. Acredita-se que os resultados apresentados serão relevantes para compreender que outras pedagogias se efetivam em artefatos ditos “educativos” – sobretudo considerando a possibilidade de se descrever, igualmente, quais conceitos de “educação” e de “alfabetização” são postos em circulação hoje na rede para meninos e meninas.

PALAVRAS-CHAVE: gênero; infância; cibercultura; alfabetização.

Introdução

O artigo tem como objetivo analisar as pedagogias de gênero em circulação em jogos eletrônicos voltados para a alfabetização. Para tanto, o texto está dividido em três partes: na primeira parte dedico-me a uma discussão teórica dos três conceitos que sustentam esse artigo, quais sejam, o conceito de gênero, o conceito de infância e o conceito de cibercultura. A segunda parte aborda uma discussão metodológica, onde são apresentados os critérios de escolha dos sites analisados e as ferramentas utilizadas para a análise dos materiais empíricos. E, por fim, na terceira parte do artigo, apresento os resultados, aqui expostos a partir da discussão das unidades de análise de dois sites infantis.

A justificativa pela escolha desta temática tem a ver com uma relação de infância, gênero e cibercultura hoje cada vez mais presente numa sociedade em que as crianças já nascem totalmente vinculadas ao virtual, por meios dos jogos eletrônicos e de tantos outros aparatos ligados ao mundo virtual. Além disso, especialmente na análise dos materiais, busco mostrar resultados

importantes para educação em relação à alfabetização, como as metodologias utilizadas em cada um dos sites.

Discussão teórica

Nessa seção, meu objetivo é discutir, em especial, cada um dos três conceitos que sustentam as discussões deste trabalho: gênero, infância e cibercultura. Mais do que isso, o objetivo aqui é mostrar de que modo tais noções indicam caminhos e perspectivas de leitura para os sites de jogos eletrônicos – foco de análise.

Gênero: construção social e política

De acordo com Louro (1997, p. 77), gênero refere-se “ao modo como as diferenças sexuais são compreendidas numa dada sociedade, num determinado grupo, em determinado contexto”. Com isso, entendo que gênero não é propriamente a diferença sexual em si mesma – de homens e mulheres – e sim a maneira como essa diferença é representada e construída na cultura a partir dos modos de falar, pensar ou agir. As diferentes representações relativas às identidades de gênero nos são ensinadas desde que somos muito pequenos por diversos mecanismos, desde interações com adultos e outras crianças, como com a televisão, o cinema, a música, etc. – e hoje, cada vez mais, com a internet.

De acordo com Scott, o conceito é definidor de aspectos sociais e políticos extremamente importantes no tecido social. Para a autora,

gênero tem duas partes e diversos subconjuntos, que estão interrelacionados, mas devem ser analiticamente diferenciados. O núcleo da definição repousa numa conexão integral entre duas proposições: (1) o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos. (2) o gênero é uma forma primária de dar significado às relações de poder (SCOTT, 1995, p. 86).

No entanto, existe uma certa confusão na utilização do termo gênero. Em alguns casos, indiscriminadamente, a palavra substitui e/ou confunde-se com a palavra sexo; outras vezes é sinônimo de mulher ou até mesmo de

feminismo. Ainda que a sua base seja a mesma – a diferença percebida entre os sexos –, sexo e gênero não são sinônimos, pois, segundo Ferreira (2002, p.75), ambos “descrevem aspectos diferentes dessa mesma diferença, no nível dos comportamentos”. A identidade de sexo, na perspectiva das Ciências Biológicas, incide sobre os traços genéticos diferenciados de cada sexo, ou seja, referem-se aos aspectos físicos, biológicos do macho e da fêmea, aquelas diferenças que estão nos nossos corpos e que não mudam radicalmente, apenas se desenvolvem de acordo com as etapas das nossas vidas. A identidade de gênero, por outro lado, perspectivada no âmbito das Ciências Sociais, incide sobre uma identidade psicossocial que se assenta nos diferentes comportamentos, atitudes, crenças e valores que a sociedade considera apropriados em função do sexo biológico.

Sendo assim, pode-se afirmar que as representações de gênero têm implicações em diversas dimensões de nossas vidas, entre elas, nos modos de ser, de agir, de se portar; nas roupas que usamos, nos acessórios que portamos; nos brinquedos e brincadeiras oferecidos, por exemplo, para as crianças; na linguagem; na expressão da sexualidade; no mundo do trabalho, etc. Além disso, essas representações não variam apenas de um povo para outro. Dentro de uma mesma sociedade, elas também podem mudar de acordo com diversos aspectos, indicando a não hegemonia de uma e única forma de ser mulher/homem, bem como de exercer a sexualidade.

Desde que nascemos, estamos sujeitos a um tratamento social diferenciado segundo o nosso gênero. Para Angers (2003, p. 83), “esse tratamento diferenciado tem um poderoso efeito na criança, pois é por meio dele que ela percebe tudo o que deve fazer para se conformar com o gênero masculino ou feminino”.

Desta forma, podemos entender que o conceito de gênero está relacionado fundamentalmente aos significados atribuídos a ambos os sexos em contextos históricos e culturais diversos – e isso desde que somos muito pequenos. Tal entendimento contrapõe-se à ideia da existência de uma essência de gênero que seja universal e imutável, pois ele não se apresenta sempre do mesmo jeito em todas as épocas e lugares. Ao contrário, ele depende dos costumes de cada lugar e sociedade, da experiência cotidiana

das pessoas deste lugar, variando de acordo com as leis, as religiões a maneira de organizar a vida familiar, a vida política de cada povo ao longo da história.

Com isso, concordo com Joan Scott (1990), quando a autora define gênero como um elemento constitutivo de relações sociais, fundadas sobre as diferenças percebidas entre os sexos, sendo assim uma construção social e histórica dos sexos. Destaco, sobre este aspecto, que inúmeras são as estratégias disciplinares e os discursos postos em funcionamento relativos aos comportamentos ditos “masculinos” e “femininos” nas mais diversas áreas do conhecimento, bem como em diferentes artefatos culturais, com especial ênfase, neste artigo, nos jogos voltados ao público infantil, disponibilizados na rede.

Infância e os modos de ser criança

Tal como o gênero, discutido anteriormente, a infância também pode ser entendida como uma construção social, cuja compreensão por parte das sociedades é elaborada a partir das distintas representações que se fazem da figura da criança. Sendo assim, pode-se dizer que a maneira como a infância é vista atualmente é efeito das constantes transformações pelas quais passamos. Diferente de outras épocas, a infância hoje assume outro lugar, outra posição e, sobretudo, outra inscrição: contemporaneamente, entendemos que a criança é um indivíduo que pertence à sociedade, que está inserida em sua cultura e por meio dela aprende; que tem "voz" e que, mais do que mera constatação, passa a ser um direito.

A concepção de infância hoje está ligada à cultura que vivemos e à sociedade que nós, adultos, criamos para as crianças (e da qual também ela participam de sua construção). Com isso, pode-se dizer que, sobretudo hoje, diferentes infâncias são produzidas a partir de valores culturais, sociais e econômicos, fazendo emergir novas configurações da infância contemporânea (imersas na cibercultura): crianças empoderadas, “sabidas”, conectadas,

chamadas a crescer, amadurecer e preparar-se para um futuro próximo, repleto de responsabilidades e desafios.

Mariano Narodowski (1998), em seus estudos sobre a infância, propõe a desconstrução da concepção de infância enquanto ser obediente, dependente e suscetível de ser amada, contrapondo-se, assim, à ideia de uma criança universal (geralmente associada à noção de infância moderna). Para o autor, na atual conjuntura, torna-se cada vez mais difícil categorizar a infância como um período essencial, uma vez que o acesso da criança ao mundo adulto, à mídia e a outros veículos de comunicação, assim como o crescente e sedutor mercado de consumo voltado para este público, têm contribuído cada vez mais para uma reconfiguração e entrecruzamento das infâncias.

Nessa perspectiva, as novas mídias e as novas tecnologias têm uma forte contribuição na medida em que ampliam, de uma forma sem precedentes, o acesso de crianças aos diversos saberes construídos pelas sociedades, o que as inclui, obviamente. Elas não só absorvem o que está disponível, como reconfiguram, reelaboram, ressignificam sentidos por meio das inúmeras ferramentas tecnológicas a que têm acesso. Conforme afirma Lemos (2005), a emissão descentrada, a conexão em rede e as possibilidades de reconfiguração caracterizam a cibercultura em que estes meninos e meninas estão inseridos, como produtores e produtos. É dessa forma que também tornam visíveis suas autorrepresentações.

Por meio deste conjunto significativo de mudanças e representações (e que, neste caso, dizem respeito à forma como as crianças produzem e são produzidas na e pela cultura), as crianças passam a ter novos estilos de vida e conseqüentemente rotinas extremamente ocupadas por uma infinidade de atividades (ir à escola, praticar esportes, estudar idiomas, aprender a tocar instrumentos ou a dançar, etc.), havendo, assim, uma sobrecarga nos afazeres e uma diminuição no espaço e no tempo livre.

Os pequenos, já ao nascer, se deparam com mudanças sociais constantes. Grande parte dos pais, sobrecarregados no trabalho e na criação dos filhos, se sentem pressionados e querem que as crianças amadureçam logo, cresçam e não sejam mais dependentes de seus cuidados. Para que isso

ocorra o mais rápido possível, sobrecarregam e pressionam as crianças, acreditando que esta pressão é algo positivo para seu desenvolvimento. Contudo, este ato pode ser prejudicial e estressante para a infância, pois o convívio entre a criança e seus pais é muito importante, por possuírem grande influência no desenvolvimento psicológico e intelectual, contribuindo para a formação do adulto que ela se tornará, não modelando a criança em sua totalidade.

Não podemos esquecer que um dia as crianças se tornarão adultos e que esta transição da infância, adolescência e vida adulta, ocorre gradativamente e não pode ser impedida ou realizada rapidamente. Os adultos que cercam a criança no período do seu desenvolvimento contribuem de várias maneiras para seu crescimento intelectual e psicológico, tendo uma participação na formação do adulto que ela vai se tornar.

Este amplo conjunto de afirmações indicam a importância do tema infância, pois este abrange vários pontos sociais, culturais, históricos e psicológicos, tendo sempre que ser pensado, estudado e revisto.

Assim, torna-se possível e necessário afirmar que

não existe algo como a criança ou a infância, um ser e um estado essencial esperando para ser descoberto, definido e entendido, de forma que possamos dizer a nós mesmos e aos outros, “o que é a criança? O que é a infância?” Em vez disso, há muitas crianças e muitas infâncias, cada uma construída por nossos entendimentos da infância e do que as crianças são e devem ser (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2003, p. 63).

A infância, nesta perspectiva, deve ser compreendida a partir de um viés particular de se pensar a criança, e não a partir de um estado universal, como uma fase que, supostamente, seria vivida por todos os sujeitos do mesmo modo. Ao contrário, pode-se dizer que os modos de viver a infância variam segundo épocas e condições históricas, segundo a cultura e a forma como nela a criança e a infância encontram-se inscritas. Sendo assim, a infância é representada a partir de uma construção de cada grupo social e não um “em si”, uma essência. Deste modo, pode-se dizer que:

A infância é uma construção social, elaborada para e pelas crianças, em um conjunto ativamente negociado de relações sociais. Embora a infância seja um fato biológico, a maneira como ela é entendida é determinada socialmente;

A infância, como construção social, é sempre contextualizada em relação ao tempo, ao local e à cultura, variando segundo a classe, o gênero e outras condições socioeconômicas, por isso não há nenhuma infância natural, nem universal, mas muitas infâncias e crianças. (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2003, p. 71).

Dessa forma, devemos ver a infância como algo presente, a criança como alguém que tem suas percepções, suas escolhas e sua cultura. Isso implica vê-la como alguém que “é”, não como alguém impossibilitado de ser no presente (ou seja, como sempre sendo pensado num aspecto de futuro, de promessa). Portanto, temos que propiciar as crianças formas de “ser” e “viver” a infância. Daí a importância de perguntarmos: que infâncias estão sendo produzidas hoje, pela internet? O que está sendo oferecido a elas e o que elas estão aprendendo nestes espaços?

Cibercultura

A partir da proliferação das tecnologias da informação, em particular, a internet, surgiram inúmeros estudos acerca do ciberespaço e da cibercultura. Tais termos, difundidos sobretudo pelo filósofo Pierre Lévy (2010, p. 17), definem o ciberespaço – também chamado de “rede” –, como o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O autor esclarece que o ciberespaço engloba não somente a infraestrutura material da comunicação digital, mas o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, trata-se do conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas e atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

Além disso, Pierre Lévy chama de cibercultura o aumento de redes sociais virtuais e inúmeros processos de interação, que não se caracterizam mais somente pela relação face a face:

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre relações do poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração (LÉVY 1999, p.130).

Com isso, pode-se definir que cibercultura é um movimento investido nas novas formas de comunicações atuais; nestas condições, sua análise dá ênfase às novas composições da cultura contemporânea, fortemente marcada pelas tecnologias digitais. De algum modo, por meio dela e mesmo a sustentando, observa-se relações de trocas na sociedade entre cultura, novas tecnologias e a emergência da internet nas telecomunicações.

A cibercultura está mudando o imaginário e as relações humanas, muitas vezes de forma subjetiva e interativa. A sociedade hoje e futuramente se comunica e se relaciona cada vez mais através das tecnologias de comunicação, construindo laços emocionais, acordos e trabalhos profissionais, acesso à realidade política e mercadológica dos mais diversos países e dados remotos. No que diz respeito à infância, sabemos que as crianças estão inseridas de uma forma singular no ambiente virtual, usufruindo das possibilidades interativas desse espaço, ou melhor, ciberespaço, para construir novos laços afetivos, estabelecer uma relação de aprendizado e, até mesmo, de consumir e se divertir.

Dizendo de outro modo, Tapscott (1999) pontua que a base na nova geração é a interatividade, pois ela busca ser usuária e não apenas espectadoras ou ouvinte.

Na Internet, ao contrário, as crianças controlam grande parte de seu mundo. É uma coisa que elas mesmas fazem; elas são usuárias e são ativas. Não observam apenas, mas participam, perguntam, discutem, argumentam brincam, compram, criticam, investigam, ridicularizam, fantasiam, procuram e informam (TAPSCOTT, 1999, p. 24).

A cibercultura hoje pode ser vista como um lugar, um espaço no qual circulam, se dinamizam e se acessam facilmente modelos de atitude, de comportamento por meio uso das ferramentas oferecidas pelas mídias digitais

e das possibilidades de interatividade, participação, colaboração. Essas características dão aos usuários uma habilidade de produzir e fazer circular sua própria cultura, tornando o ambiente virtual um celeiro de produção e troca de informações – que, de forma alguma, exclui a cibercultura infantil. Mais do que isso, pode-se dizer que a cibercultura infantil, nas palavras de Capparelli (2002), está se construindo e reconstruindo a partir das relações das crianças com as tecnologias e através de seus comportamentos, atitudes, crenças, conhecimento e formas sociais.

O termo é importante e merece ser explicado. Capparelli (2002) denomina de cibercultura infantil:

Compartilhamos igualmente a idéia da construção reconstrução da cultura infantil bem como da própria infância, na medida em que essas construções e reconstruções se baseiam em tecnologias originadas na cultura, conformadas por ela, e que, por sua vez, ajudam a criar novas situações sociais e culturais para essa mesma infância. (CAPPARELLI, 2002, p.131)

As crianças vêm conquistando espaço como consumidores e produtoras de informação no ambiente virtual. Nesse sentido, as possibilidades interativas do novo meio devem estar a favor das crianças para que elas possam participar da mídia digital e reconhecerem-se, cada vez mais, como autoras nesse ambiente.

Análise dos sites: que conceitos circulam para as crianças?

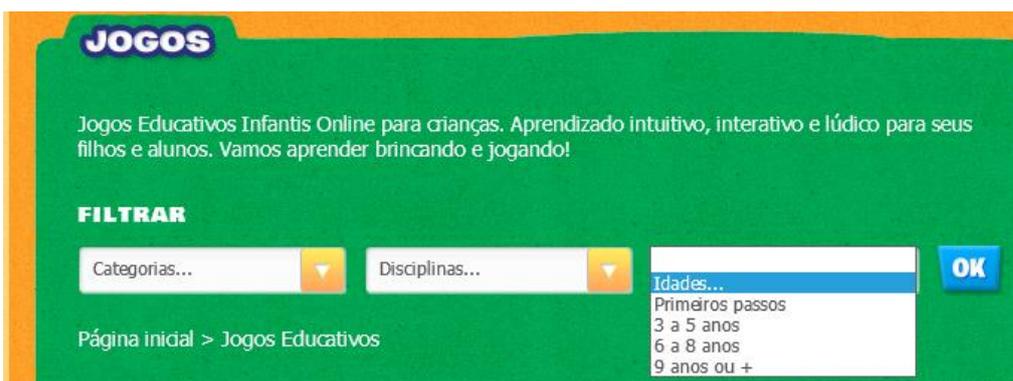
A partir da minha prática educacional com crianças de Educação Infantil e Anos Iniciais, selecionei dois sites infantis – www.smartkids.com.br e criancas.uol.com.br/jogos – para realizar o trabalho de análise. Os mesmos foram escolhidos pelo grande interesse dos alunos e por serem os mais utilizados na sala de informática na escola em que atuo – sobretudo considerando atividades de “estímulo” à alfabetização.

A partir do estudo dos materiais empíricos, bem como das discussões teóricas aqui propostas e que, de algum modo, objetivam pensar as condições

contemporâneas de produção da infância, construí quatro eixos de análise – neste caso, relativos aos conceitos de infância, de alfabetização, educação/aprendizagem e de gênero.

Sendo assim, apresento nesta seção algumas reflexões realizadas a partir da análise dos conteúdos disponibilizados nos sites www.smartkids.com.br e criancas.uol.com.br/jogos.

No primeiro site selecionado “www.smartkids.com.br”, foi possível ver que o conceito de infância está subdividido por idades bastante marcadas, pois observo que ele separa os jogos de acordo com a faixa etária da criança (primeiros passos, 3 a 5 anos, 6 a 8 anos e 9 anos ou mais). Merece destaque a ênfase a conteúdos diferenciados para cada uma das etapas, como animais e frutas para os primeiros passos e alfabetização para crianças a partir dos 3 anos.



A área da alfabetização baseia-se em métodos ditos “tradicionais”, entre eles o fônico e o alfabético. Em diversos jogos, a criança deve fazer a associação entre fonemas e grafemas, ou seja, sons e letras. Além disso, o site parte do princípio da decodificação do alfabeto, no qual a criança deve achar a figura correspondente para cada letra.



Em relação ao conceito de educação/aprendizagem, o site separa os jogos por disciplina (artes, ciências, datas comemorativas, educação física, geografia, história, linguagem e matemática) e por categorias (alfabeto, animais, corpo humano, formas geométricas...).

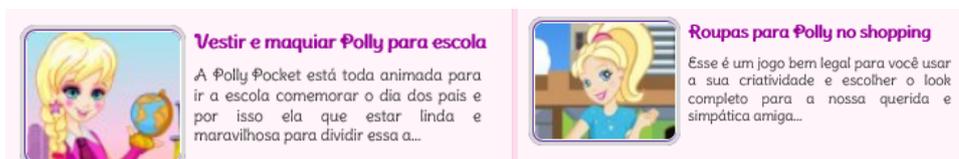
E, por fim, o conceito de gênero, ele apresenta características marcantes e hegemônicas de ser homem/menino e ser mulher/menina, bem como de exercer a sexualidade (voltada, aqui, aos modelos heteronormativos). Desse modo, a partir das pesquisas desenvolvidas por Santos (2007, p.5), ressalto que a heteronormatividade constitui “determinados modos de ser que não precisam estar ditos de forma explícita, mas que operam em distintas redes na cultura (nas relações sociais, nos currículos, nas pedagogias culturais).” Por conseguinte, a partir da perspectiva heteronormativa, determinados comportamentos são “naturalmente” diferenciados entre “adequadamente” masculinos ou femininos.

Por heteronormatividade, entende-se a reprodução de práticas e códigos heterossexuais, sustentada pelo casamento monogâmico, amor romântico, fidelidade conjugal, constituição de família (esquema pai-mãe-filho(a)(s)). Na esteira das implicações da aludida palavra, tem-se o heterossexismo compulsório, sendo que, por esse último termo, entende-se o imperativo inquestionado e inquestionável por parte de todos os membros da sociedade com o intuito de reforçar ou dar legitimidade às práticas heterossexuais (FOSTER, 2001, p. 19).

Em vários jogos, observamos modelos heteronormativos em circulação, entre eles, uma família “feliz” formada por homem e mulher, uma menina que se veste com roupas de princesas, normalmente rosas.



No segundo site, o “criancas.uol.com.br/jogos/”, percebe-se também que os jogos são “avançados” e incentivam a criança a ter determinadas atitudes e características, dinamizando, assim, um novo conceito de infância, marcado pelo amadurecimento precoce.



Nesses dois jogos destacados pelas imagens, a criança (no caso, a menina) é incentivada a se arrumar e a se maquiarem. Como sabemos, esse tipo de site é acessado por crianças de diferentes idades, sendo muitas delas novas a ponto de usar “muita” maquiagem ou alguns modelos de roupas mostrados nos jogos.

Outro fator marcante são as pedagogias de gêneros expostas no site, dando ênfase à classificação/diferenciação de jogos para meninas e meninos.

Em diversos jogos há uma presença de marcadores de gênero, que se expressam, entre eles, na página principal, por meio do predomínio das tonalidades de cores rosa e lilás para os sites para meninas e do predomínio das cores azuis para os sites para meninos. Além disso, coloca-se uma imagem de uma menina e um menino para cada um deles.



Em relação às atividades, há uma dicotomia entre o que é proposto para meninos e para meninas, evidenciando que as relações de gênero são produzidas social e culturalmente e, ao mesmo tempo, produzem os sujeitos.

Além disso, apesar de imersos em estruturas ditas “tecnológicas”, os jogos se baseiam em métodos “tradicionais” de aprendizagem; jogos que chamam atenção por serem do contexto cultural da criança.



Sendo assim, os jogos relacionados à alfabetização utilizam métodos tradicionais, entre eles o alfabético, no qual a criança tem que relacionar a letra com a palavra e achar a mesma no caça palavras.



Conclusão

O trabalho possibilitou conhecer as relações estabelecidas entre gênero, infância e cibercultura. Também pôde ser observado como a alfabetização é exposta nesses jogos eletrônicos. A partir disso, percebi a presença de um conjunto de estratégias que esses jogos colocam em circulação, dentre elas: a construção de pedagogias de gênero, que

posicionam o masculino e o feminino diferentemente e a sustentação de determinados conceitos de “educação” e, sobretudo, de “alfabetização”.

Com isso, acredito que precisamos de uma educação mais igualitária, que respeite a criança na construção de sua identidade e que favoreça, desde as primeiras relações, a constituição de pessoas sem práticas sexistas. Além disso, precisamos de jogos que introduzam conscientemente, como estratégia de socialização, a meta de igualdade de gênero – para que assim ocorra um processo de construção dinâmico e contínuo de atribuição de modelos de masculinidades e feminilidades nas crianças. Trata-se de um processo que não está pronto a partir do nascimento, mas que está sempre em construção, imerso nas práticas e relações sociais.

Referências

CAPPARELLI, Sérgio. Infância digital e cibercultura. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 130-145.

CATTANI, Denise et al. (Org.). Docência, memória e gênero. Estudos sobre formação. São Paulo: Escrituras, 1997.

DAHLBERG, G.; MOSS, P; PENCE, A. Qualidade na educação da primeira infância: perspectivas pós-modernas. Porto Alegre: Artmed, 2003.

ELKIND, D. Sem tempo para ser criança a infância estressada. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HEYWOOD, Colin. Uma história da infância: da Idade Média á época contemporânea no Ocidente. Porto Alegre: Artmed, 2004.

LEMOS, André. Ciber-Cultura-Remix. Disponível em <http://www.andrelemos.info/artigos/remix.pdf>. Último acesso em 16/01/2014.

LEVY, Pierre. Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010, 3ª Ed.

LOURO, Guacira. Gênero e magistério: identidade, história e representação. In: SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. Educação e Realidade. Porto Alegre: FAGED/UFRGS, v. 20, n. 2, jul./dez. 1995, p. 71- 99.

NARODOWSKI, Mariano. Adeus à infância (e a escola que a educava). In: SILVA, Luiz Heron, (org.). Porto Alegre: SMED, 1998.

POSTMAN, N. O desaparecimento da infância. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

TAPSCOTT, Dan. Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net. Tradução de Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.