

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA - LICENCIATURA

Cristiane Luiza Abbud Flores

**Relações de gênero nos sites de jogos infantis:
entre a beleza e a força**

Porto Alegre
1º Semestre/2013

Cristiane Luiza Abbud Flores

**Relações de gênero nos sites de jogos infantis:
entre a beleza e a força**

Trabalho de Conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial obrigatório para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Jane Felipe

Porto Alegre

1º Semestre/2013

Agradecimentos

No decorrer de minha trajetória no curso e nesta etapa de conclusão, muitas pessoas contribuíram para que eu chegasse até aqui. Agradeço, em especial...

Aos meus grandes amores e incentivadores, meus pais. As palavras podem não ser suficientes para expressar o amor e admiração que tenho por eles. Pai, obrigada pelas inúmeras palavras de incentivo, motivação e principalmente, por ter sempre um conselho a dar e por estar sempre junto me amparando. Mãe, obrigada por compartilhar todos os momentos durante essa caminhada, você é o meu apoio, minha amiga e confidente. Agradeço imensamente por vocês existirem na minha vida. Vocês são os meus exemplos de determinação, comprometimento, perseverança e confiança.

Às minhas avós amadas que sempre estiveram ao meu lado, com seus ensinamentos, conselhos e amor. Devo a vocês, as melhores recordações de minha infância, os melhores momentos de meu crescimento. Obrigada pela dedicação, carinho, cuidado e por acreditarem em mim.

Aos meus queridos avôs que apesar de não estarem mais entre nós, estiveram presentes nos meus pensamentos e no meu coração. Obrigada por iluminarem o meu caminho.

À minha orientadora Jane Felipe, pela oportunidade, pelos ensinamentos e experiências que foram propiciadas enquanto exercia as atividades de bolsista e monitora de suas disciplinas. Obrigada pela confiança e pelo carinho durante esses dois anos de parceria, pelo incentivo para realização deste trabalho, pelo apoio e paciência nesta fase final.

Aos meus familiares, que me apoiaram e incentivaram na busca dos meus objetivos.

Às minhas amigas de toda a vida, que desde a infância tornaram-se parte da família. Remeto a vocês os melhores momentos, a cada lembrança de um sorriso, acontecimento, brincadeira e até mesmo, as tristezas, vocês estavam presentes. Só tenho a agradecer, pelo amor, companheirismo, amizade e por me entenderem e protegerem.

Às minhas amigas que durante o curso foram muito mais que colegas, foram as minhas companheiras inseparáveis. Ao longo desses quatro anos, vivenciamos muitas alegrias, descobertas, angústias, certezas e incertezas, momentos inesquecíveis que serão sempre recordados. Nossa amizade está apenas começando, tenho a certeza de que viveremos outros tantos. Obrigada por estarem ao meu lado, fazendo com que minhas manhãs fossem muito mais felizes. Minha trajetória acadêmica não seria a mesma sem vocês.

À minha prima, que compartilhou diversos momentos importantes de minha vida. Agradeço pelos inúmeros diálogos, paciência e companheirismo.

Aos meus amigos que sempre estiveram dispostos a escutar, conversar, confidenciar e fazer com que os meus dias fossem mais alegres. Em especial, aquele que tenho como se fosse irmão, seu companheirismo e suas palavras de conforto e otimismo foram essenciais nessa etapa.

Às minhas colegas e companheiras dessa etapa final, com as quais compartilhei muitos aprendizados, discussões e reflexões, além de inúmeras risadas. Obrigada pelas trocas e pelo incentivo.

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar as representações de gênero nos sites de jogos infantis disponibilizados na internet intitulados como *Joguinhos de menino* e *Joguinhos de menina*. Ancorada na perspectiva teórica dos Estudos de Gênero e dos Estudos Culturais, esta pesquisa se desenvolve a partir dos conceitos de gênero, infância, pedagogias culturais para discutir como estes jogos deixam de ser apenas diversão e entretenimento e tornam-se artefatos construtores de feminilidades e masculinidades. Para isso, escolhi três jogos de cada site por considerá-los marcadores de gênero, bem como analiso a caracterização destes espaços por reforçarem e (re) produzirem concepções acerca do “ser homem” e do “ser mulher” em nossa sociedade. Diante de minhas análises, constatei que estes artefatos ilustram, a partir das imagens, elementos decorativos e cores, as representações estereotipadas das masculinidades e feminilidades estabelecidas através das interações sociais e culturais. Nessa perspectiva, estes artefatos reforçam e ensinam atitudes e comportamentos adequados para cada gênero e exemplificam as mulheres e meninas a partir de ideais de beleza, delicadeza, romantismo e práticas domésticas, enquanto que os homens e meninos são caracterizados como fortes, agressivos, dinâmicos e capazes de fazer atividades mais complexas.

PALAVRAS-CHAVE: Gênero. Infância. Pedagogia Cultural.

Lista de figuras

Figura 1. Ícones do menu.....	25
Figura 2. Jogo <i>Meu lindo jardim</i> : Tarefa a ser realizada pela jogadora – plantar as sementes.....	30
Figura 3. Página inicial do jogo <i>Fazendo bolo de criança</i>	31
Figura 4. Página inicial do jogo <i>Colegiais líderes de torcida</i>	32
Figura 5. Jogo <i>Meu lindo jardim</i> – Parte final: flores e frutos plantados.....	33
Figura 6. Jogo <i>Fazendo bolo de criança</i> - Parte final: decoração do bolo pronta.....	33
Figura 7. Jogo <i>Colegiais líderes de torcida</i> – Momento de vestir a personagem.....	35
Figura 8. Tela inicial do jogo <i>Trolls rage – a vingança do gnomo</i>	37
Figura 9. Ataque mortal e considerado violento.....	37
Figura 10. Tela principal do jogo <i>Mort II</i>	38
Figura 11. Ataque a gangue.....	39
Figura 12. Jogo <i>Carrinhos demolidores</i> - Escolha do carro.....	40
Figura 13. Ações realizadas ao longo do jogo.....	40

Sumário

Iniciando o jogo: aproximações com o tema.....	7
1 Infâncias, Gênero e Pedagogias Culturais.....	10
1.1 Delineando expectativas sociais de gênero na infância.....	11
1.2 Infâncias na era digital.....	15
1.3 Jogos na internet como Pedagogias Culturais.....	18
2 Aspectos metodológicos da investigação.....	21
2.1 <i>Joguinhos de menina</i> : “um site para divertir, entreter e educar ...”.....	22
2.2. <i>Joguinhos de menino</i> : “você fica mais esperto e com raciocínio rápido”.....	24
3 O que os sites e seus respectivos jogos ensinam.....	27
3.1 Os jogos virtuais e a produção da feminilidade.....	29
3.2 Os jogos virtuais e a produção da masculinidade.....	36
4 Fim de jogo? Algumas considerações.....	42
Referências.....	45

Iniciando o jogo: aproximações com o tema

Meu primeiro contato com a temática de gênero aconteceu no ano de 2010, em uma das aulas do segundo semestre do curso de Pedagogia. Pensar sobre as representações de masculinidades e feminilidades até então era um assunto desconhecido para mim. A partir daí deixou de ser apenas uma descoberta para tornar-se o início de uma trajetória acadêmica. Este início ocorreu a partir de uma disciplina eletiva¹, em que pude compreender e me encantar pela complexidade, pelas reflexões e questionamentos que o tema me proporcionou, principalmente por se tratar de uma problemática tão desafiadora, já que me fez pensar e desconstruir a ideia de uma “natureza” imposta socialmente para explicar os comportamentos determinados para as mulheres e homens em nossa sociedade, tais como sensibilidade, maternidade, racionalidade, força, entre outros, que definem algumas diferenças entre os dois gêneros.

Posteriormente, aprofundi meus estudos através do trabalho realizado como bolsista de iniciação científica, na pesquisa de *“Erotização dos corpos infantis e pedofilização na contemporaneidade”*, coordenada pela prof^a Dr^a Jane Felipe, quando tive oportunidade de pesquisar alguns artefatos culturais que expusessem essa temática e sua relação com a infância. Em seguida também atuei como monitora², além de participar de atividades promovidas pelo GEERGE - Grupo de Estudos de Educação e Relações de Gênero. No decorrer deste percurso me deparei com os jogos gratuitos disponibilizados para as crianças. Em muitos desses jogos, foi possível perceber a erotização de alguns de seus personagens. Esta observação fez com que eu questionasse o fácil acesso do público infantil a tais artefatos e como temas como sexualidade, gênero, raça e etnia podem estar presentes nessa diversão digital. Em continuidade a esses questionamentos, uma situação no meu estágio de docência realizado no segundo semestre de 2012 em uma turma de 3º ano incentivou a problematização e a análise mais detalhada deste artefato. Semanalmente, tínhamos na grade de horários da turma um período de aula de Informática, na qual sempre tínhamos um trabalho específico. Entretanto,

¹ A disciplina chama-se Educação Sexual na escola.

² Desde o ano de 2011 sou monitora da professora Jane Felipe, integrante do GEERGE - Grupo de Estudos de Educação e Relações de Gênero.

um dia resolvi deixá-los jogar na internet, uma vez que era uma atividade que sempre solicitavam. Enquanto muitos alunos divertiam-se, notei que uma aluna estava indecisa na escolha, pois não encontrava um jogo exclusivo para meninas. Logo em seguida, deparou-se com uma categoria apenas para meninas e passou a jogar. A partir dessa aula, procurei os sites e jogos gratuitos disponibilizados para crianças e constatei a existência de uma separação muito nítida entre jogos de meninas e jogos de meninos. Assim entendo que a diversão nesses sites é estabelecida e direcionada conforme o gênero, ou seja, grande parte dos jogos disponibilizados *on line* são destinados apenas para os meninos e outros para as meninas.

Neste sentido, o presente estudo articula-se com as atividades de pesquisa que desempenho em minha monitoria, bem como com as reflexões produzidas a partir de meu estágio, levando-me a indagações acerca das representações de gênero que são reproduzidas nesses artefatos culturais. Parto da concepção de que os jogos voltados para crianças, bem como a internet fazem parte de uma pedagogia cultural que proporciona inúmeras aprendizagens, dentre elas, as questões de gênero. Essas aprendizagens podem surgir através de textos, vídeos e imagens e que facilmente são compartilhadas pelo público. No caso dos sites, as aprendizagens acontecem pela interação do sujeito com esses jogos e conseqüentemente com as suas imagens, que produzem mensagens nos quais o usuário atribui um significado. Como o público infantil está cada vez mais imerso e presente nesse ambiente virtual, as imagens auxiliam na educação e na produção das identidades de gênero, mostrando e evidenciando os modos de ser e viver as masculinidades e feminilidades.

Desta forma, o presente trabalho se propõe verificar como estão incorporadas tais representações, a fim de entender como esses jogos reproduzem e impõe implicitamente determinados comportamentos, ditos como adequados e corretos tanto para os meninos como para as meninas. Pretendo através deste trabalho, responder as seguintes questões: Como os jogos e sites descrevem e visibilizam as relações de gênero? Que tipo de comportamentos são acionados através das imagens contidas nesses jogos e de que forma estes operam? Quais os tipos de masculinidades e feminilidades são acionados nesses artefatos?

Partindo desses questionamentos, valho-me da perspectiva teórica dos Estudos de Gênero e Estudos Culturais para discutir os conceitos referentes à representação, gênero, cultura e pedagogias culturais, através das abordagens de Guacira Louro (1995; 2000; 2001; 2003; 2004), Stuart Hall (2006), Shirley Steinberg (1997), Jane Felipe (2003; 2011; 2012), entre outros. Além disso, utilizo o conceito de ciberinfância, da autora Leni Vieira Dornelles (2007; 2008; 2012) com o intuito de especificar um público-alvo dos objetos de análise: sites e jogos virtuais infantis.

Este trabalho está dividido em quatro capítulos. No primeiro, intitulado *Infâncias, Gênero e Pedagogias Culturais* fundamento as concepções acerca desses três temas centrais do estudo. Para uma melhor organização delimito-o em três seções: *Delineando expectativas sociais de gênero na infância; Infâncias na era digital; Jogos na internet como Pedagogias Culturais*. Na primeira seção discorro sobre o conceito de gênero e as representações de masculinidades e feminilidades visibilizadas para as crianças. Na seção *Infâncias na era digital* refiro-me ao conceito de infâncias como construção social e histórica, além de considerar a infância afetada pelas tecnologias (ciberinfância). Com relação à seção *Jogos na internet como Pedagogias Culturais*, compartilho o conceito de que os sites e jogos virtuais constituem-se em Pedagogias Culturais e que as imagens que os compõem transmitem significados.

O segundo capítulo intitulado *Aspectos metodológicos da investigação* configura-se na abordagem metodológica desse trabalho. Assim com no capítulo anterior, dividi-o em duas seções, nas quais me detenho na descrição dos objetos de análise, são eles: *Joguinhos de menina: “um site para divertir, entreter e educar...”* e *Joguinhos de menino: “você fica mais esperto e com raciocínio rápido”*. O terceiro capítulo, *O que os sites e seus respectivos jogos ensinam*, está organizado em duas seções, a saber: *Os jogos virtuais constituindo as meninas* e *Os jogos virtuais constituindo os meninos* e refere-se às análises dos sites e de cada jogo escolhido, relacionando-as com as representações de feminilidades e masculinidades. Por último, o capítulo de fechamento deste trabalho retoma algumas análises aqui apresentadas e aponta a necessidade de investimentos na formação docente inicial e continuada, no que diz respeito a estes artefatos culturais, que precisam ser bem mais compreendidos e problematizados.

1. Infâncias, Gênero e Pedagogias Culturais

A infância tal qual a conhecemos e valorizamos atualmente, surgiu a partir dos séculos XVII e XVIII (ÀRIES, 1981; BUJES, 2000). Anteriormente, as crianças eram consideradas como pequenos adultos, suas vestimentas e tarefas eram semelhantes às de pessoas mais velhas, os ambientes que frequentavam não se distinguiam do universo adulto e a convivência e o aprendizado ocorriam através do acompanhamento diário entre as gerações. A distinção entre adultos e crianças decorreu de um novo olhar sobre a criança, na qual a associação de fragilidade, inocência e dependência fizeram com que fossem compreendidos como sujeitos em formação e que mereciam um tratamento diferenciado e especial. Porém, essas associações que interpretavam a infância como sendo uma fase natural da criança e do desenvolvimento humano passaram a ser questionadas por diferentes estudiosos que a reconhecem como sendo uma construção histórica e social e “[...] que está sujeita à mudança sempre que ocorrem importantes transformações sociais” (STEINBERG, 1997, p.99).

Este reconhecimento permite a compreensão do desenvolvimento infantil através do contato com os sujeitos que a rodeiam, sendo ele oriundo de sua família, amigos, escola e demais ambientes exteriores a estes. Desta forma, Lopes e Vasconcelos (2006, p.120) enfatizam que “[...] não podemos entender o desenvolvimento como uma simples maturação, mas como sendo socialmente construído no [...] contato com o outro” já que as diferentes interações e experiências vivenciadas pela criança no seu tempo e espaço, ou seja, na sua cultura e comunidade, desenvolverão a sua autonomia e constituirão a sua identidade. Neste sentido, partilho a ideia de Stuart Hall (2006) quando ele afirma que a partir das inúmeras circunstâncias sociais e culturais, a identidade está em constante transformação, pois não é fixa ou permanente. Isto significa dizer que a identidade de um sujeito não está formada desde o seu nascimento, pelo contrário, é sempre incompleta, fluida, mutável.

Compreendendo que a criança se desenvolve através do contato com seus pares, através das relações sociais, culturais e históricas que estabelece com os demais à sua volta, é possível afirmar que a partir daí ela vai constituindo a sua identidade. Como afirma Trevisan (2007, p. 42) “[...] não é então possível continuar a

falar-se de infância, mas de infâncias, assumindo-se que ela varia de cultura para cultura, de sociedade e mesmo de grupos aparentemente uniformes”, já que os modos de viver a infância são diversos e cada criança está inserida em um ambiente/sociedade que possui os seus significados, suas crenças, entre outros fatores distintos das demais. Desta forma, quando comparamos a infância atual relacionando-a com outras gerações devem ser considerados os contextos que estavam (estão) inseridos, pois cada momento histórico possui as suas transformações sociais, culturais e os comportamentos humanos e os seus modos de vida estão atrelado a ela.

1.1 Delineando expectativas sociais de gênero na infância

Discursos aparentemente comuns e simples como, por exemplo, “menino não chora” ou “menina é mais sensível” são pronunciados e constantemente repetidos em qualquer lugar: na rua, na escola, no supermercado, no rádio, no programa de televisão e também nos ambientes familiares. Esses discursos não necessitam estar contextualizados para que se entendam os seus significados, não preciso exemplificar situações em que eles podem surgir para que possam ser problematizados, pelo contrário, ambos remetem a uma referência de gênero: racionalidade para o homem e sensibilidade para a mulher. Neste sentido, resalto que muitas representações acerca do “ser homem” e “ser mulher” podem ser visualizadas e vivenciadas em nossa sociedade constantemente. Nos diferentes lugares e momentos, os sujeitos são regulados, controlados e idealizados pelos discursos normativos, nos quais determinam (mesmo que implicitamente) um comportamento adequado ou um determinado padrão para viver a masculinidade e feminilidade.

A padronização de tais comportamentos foi atribuída a partir das características biológicas das pessoas, ou seja, de acordo com o sexo foram impostas determinadas maneiras que distinguiam o homem da mulher. No entanto, com as mudanças sociais e históricas surgiram grupos feministas e estudiosos a fim de questionar estas distinções e desmistificar essa ‘naturalidade’ imposta pela biologia. A partir disso, os estudos e argumentos mostraram que as diferenças entre homens e mulheres são uma construção da sociedade, do contexto histórico e da cultura e

não uma imposição do sexo biológico. Como salienta Guacira Lopes Louro (1995, p. 103)

[...] os sujeitos se fazem homem e mulher num processo continuado, dinâmico (portanto não dado e acabado no momento do nascimento, mas sim construído através de práticas sociais masculinizantes e feminilizantes, em consonância com as diversas concepções de cada sociedade).

Neste caso, a maneira que a criança irá viver sua masculinidade ou feminilidade no decorrer de sua vida, não está prescrita desde o seu nascimento, pelo contrário, as representações são estabelecidas no meio social e histórico. Cabe ressaltar que cada sociedade está inserida e produz uma determinada cultura, que se disseminam através das interações, operando com diferentes significados para as atitudes, crenças, costumes e comportamentos, inclusive em relação às expectativas sobre o feminino e o masculino (CARVALHO; TORTATO, 2009). Portanto, “o conceito [de gênero] passa a exigir que se pense de modo plural, acentuando que os projetos e as representações sobre mulheres e homens são diversos” (LOURO, 2003, p.23). Partilho dessa ideia, por entender que cada sujeito constitui-se nas diferentes sociedades e grupos e as interações, aprendizagens e experiências adquiridas nesses ambientes ajudam a produzir a sua identidade. Uma identidade que não é única, permanente e muito menos tem um prazo estabelecido para sua formação, pelo contrário, sofre mudanças, pois está sempre em construção, portanto, nunca acabada, pronta.

Considerando este aspecto, enfatizo que o gênero integra a identidade do sujeito e, por conseguinte, está sempre se transformando. No entanto, por serem construídas através das práticas sociais, as identidades de gênero estão imersas em discursos mencionados nas diferentes instâncias educativas e culturais (família, escola, igreja, etc.). Nestes espaços, há uma necessidade de educar os sujeitos para que sigam um modelo de comportamento, considerado ideal e “normal” para os meninos e para as meninas. Como afirma Ruth Sabat, (2008, p.98), tais espaços

[...] ensinam modos específicos de feminilidade e de masculinidade; ensinam formas corretas de viver a sexualidade; ensinam maneiras socialmente desejáveis para os sujeitos levando em conta o sexo de cada um, de acordo com os modos por meio dos quais tais identidades são representadas.

Pensar no que consiste a denominação “ser diferente” é compreender que “[...] a diferença é nomeada *a partir* de um determinado lugar que se coloca como referência” (LOURO, 2003, p.41) (grifo da autora), ou seja, se é considerado legítimo para os homens, o comportamento baseado na agressividade, força, insensibilidade, este será o ponto de referência para que os demais sejam considerados “diferentes” e “ilegítimos”. Desta forma, os meninos serão educados através dessa referência. Compartilho que a representação “adequada” para o homem remete para a posição da mulher como o “oposto” a tudo que seja voltado a ele, isto é, ao entendermos a racionalidade masculina como natural, a mulher será representada como a sensível e emotiva e tudo que seja oposto a essa definição será considerado diferente. Algumas características e práticas sociais podem ter sido amenizadas e modificadas conforme as transformações da sociedade, porém, acredito que os padrões estabelecidos para as representações de gênero se perpetuam mesmo com todas as mudanças e passam despercebidos através de meios de comunicação, discursos, músicas, etc. Cabe aqui considerar o conceito de representação, segundo Tomaz Tadeu da Silva (2003, p.199),

A representação é, pois, um processo de produção de significados sociais através dos diferentes discursos. Os significados têm, pois, que ser criados. Eles não pré-existem como coisas do mundo social. É através dos significados, contidos nos diferentes discursos, que o mundo social é representado e conhecido de uma certa forma [...] E essa “forma particular” é determinada precisamente por relações de poder.

Desde o nascimento, a criança está inserida em uma rede de representações de etnia, raça, classe, sexualidade e gênero. Representações que incorporam a vida da criança e que delimitam o seu estilo de vida, seja através dos discursos e práticas vivenciadas por ela como também, pelos diferentes artefatos culturais. Com relação ao gênero, a descoberta do sexo do bebê motiva e determina as representações de feminilidade e masculinidade através da decoração do quarto, das roupas e brinquedos que farão parte da vida da criança e a constituirão como menina ou menino na sociedade. Esses artefatos induzem e retomam os comportamentos e expectativas futuras que devem ser dirigidas a criança. Conforme Marília Gomes de Carvalho e Cíntia de Souza Batista Tortato (2009, p.23)

essas expectativas, para a maioria das pessoas, traduzidas nas cores e brinquedos dos enxovais na decoração do quarto, na escolha dos

acessórios e até na forma como a mãe se comunica com o bebê em seu ventre, já carregam as formas de entender o que é ser homem e o que é ser mulher e conseqüentemente o que será ensinado ao novo ser.

Neste aspecto, ressalto que a família emprega na criança, um ideal de vida que está relacionado com as representações de gênero, como atitudes, modos de agir e vestir que são transferidos através das interações entre as pessoas. Desta forma, retomo a questão de que essas condutas não são determinadas biologicamente, mas fazem parte de um minucioso e constante processo de construção social, histórico e cultural. A criança não distingue o que é de uso apenas do seu sexo sem as intervenções dos adultos, pelo contrário, elas

[...] brincam de qualquer coisa e com qualquer objeto que lhes pareça interessante, sem fazer distinção preconceituosa: isso é de menino, isso é de menina. São os adultos que costumam interditar brincadeiras e brinquedos, gostos, gestos, comportamentos, determinando o que deve ser de menino ou de menina, limitando assim as possibilidades e a criatividade das crianças. (FELIPE, 2011, p.79),

Portanto, é por meio dos discursos e das relações sociais nos diferentes espaços, como família, escola, mídia, filmes e demais pedagogias culturais que as representações de gênero formam, socializam, educam e constituem as crianças. São nestes espaços que as aprendizagens acontecem e conseqüentemente produzem “verdades”, isto é, alguns locais educativos utilizam-se da diversão, brincadeira e entretenimento para afirmar e posicionar esses sujeitos nas “adequações” impostas pela sociedade. Os artefatos culturais possuem o poder de legitimar tais conhecimentos sem que sejam questionados e até mesmo, reconhecidos como produtores de “verdades”. Assim como na escola, esses artefatos podem silenciar outras representações de gênero e também outras identidades, encarregando-se de normatizá-las a partir de uma referência. Por isso, ressalto a importância de questionar e problematizar as formas pelas quais as masculinidades e feminilidades estão sendo representadas, pois elas produzem estilos de vida, modos de viver e ser na sociedade. Desta forma, os ensinamentos voltados às crianças não devem estar pautados na unificação dos sujeitos, mas na pluralidade das identidades de gênero, raça, etnia, classe e sexualidade que constituem a sociedade e não apenas uma parte considerada dominante, nos quais determina um padrão a ser seguido.

1.2 Infâncias na era digital

Crianças brincando na rua, na escola, dentro de casa ou frequentando aulas de natação, inglês, balé, judô. Crianças inseridas na era digital, desfrutando de diversos eletrônicos ou vendendo balas, pirulitos nas ruas e nos ônibus da cidade. Observar as crianças é perceber que os tempos e espaços infantis diferem-se uns dos outros e que não há um único modo de viver a infância. Daí a importância de falarmos em múltiplas infâncias (STRAUB, 2010; DORNELLES, 2008, 2012). A pluralidade do termo demonstra o reconhecimento da diversidade de crianças, nas quais estão inseridas em múltiplos contextos, situações, estilos de vida e que vivem de maneira singular a sua infância. Enquanto muitas frequentam o ambiente escolar, utilizando diferentes e modernos materiais escolares, outras podem estar enfrentando dificuldades nas ruas e até mesmo dentro de casa para sobreviver e se alimentar. É possível perceber o quanto as mudanças atuais na sociedade desencadearam inúmeras variações nos modos de “ser criança”, pois como afirma Dornelles (2008, p. 72) “[...] as mudanças econômicas, sociais, familiares e eletrônicas, associadas ao acesso das crianças às informações a que estão expostas no mundo globalizado, vêm mostrando novos modos de ser infantil”.

Vivenciamos a era da tecnologia e a cada dia surgem novos artefatos digitais que rapidamente tornam-se parte de nossas vidas e nos capturam. De certa forma, pelo menos nos grandes centros urbanos, somos dependentes dessa comunicação instantânea com o mundo, da rapidez que as informações aparecem e do conhecimento que podemos ter ao acessá-los. Entretanto, essa inserção ao mundo tecnológico não cabe apenas aos jovens e adultos, as crianças nasceram sob este domínio eletrônico e nada mais natural, a familiaridade com estes meios. Essa familiaridade pode ser percebida desde os primeiros anos da criança, em situações que os pais deixam os seus filhos sentados na cadeirinha de bebê assistindo a filmes e desenhos na tela de um computador ou DVD portátil ou então, pela facilidade que crianças em processo de alfabetização manuseiam os celulares e computadores em busca de músicas e imagens. Esse novo contexto, que muitas vezes resulta na substituição das brincadeiras na rua ou na praça pelos jogos de videogame, filmes e brinquedos à bateria que esbanjam tecnologia, é o efeito das mudanças na sociedade e dos estilos de vida das pessoas.

Apesar disso, retomo aqui a ideia de que há uma diversidade de crianças e que muitas não têm acesso a esses meios, pois, como refere Sacristán (2005, p.22) “a infância é objetivamente heterogênea porque existem infâncias socialmente diferentes e desiguais”. No entanto, acredito que apesar dessa desigualdade entre crianças de diferentes classes sociais, de algum modo todas elas têm contato com esses artefatos produzidos a partir das tecnologias mais sofisticadas (videogames, filmes, jogos *on line*, etc.). Ainda que não tenham acesso direto a eles, sabem de sua existência, através das propagandas veiculadas na TV, ou ainda nas lojas ou nas *lan houses* (PRESTES, 2011). Reconhecendo essas diferenças, pretendo discutir o quanto a infância é afetada pelas novas tecnologias (ciberinfância), independente da classe social.

Neste sentido, o conceito de ciberinfância nos ajuda a pensar e a problematizar a produção de uma infância digital, globalizada, em contato diretamente com o mundo (DORNELLES, 2008, 2012), bem como a interessante contribuição de Pierre Lévy (2000, p. 17) sobre a cibercultura. Segundo ele, a cibercultura pode ser compreendida como um “[...] conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” isto é, através da comunicação e trocas de informações realizadas entre os computadores (rede) que os indivíduos interagem com as tecnologias e com a cultura, aprendendo e se socializando. Alguns autores, no entanto, não utilizam mais o termo, pois entendem que não se pode mais falar em uma separação entre o virtual e o real.

Também o conceito de pedagogias culturais no remete a pensar o quanto os espaços e as instâncias educam e tentam moldar os sujeitos de acordo com determinados padrões considerados adequados e “normais”. Os artefatos culturais seriam então filmes, jornais, revistas, bibliotecas, mídia, brinquedos, internet, incluindo o espaço escolar, mas não se limitando a ele (STEINBERG, 1997; DORNELLES, 2008; ANDRADE, 2008).

Considerando essa concepção para a infância atual, reforço a ideia de que as crianças vivenciam uma época repleta de informações e de inovações. Constantemente surgem novos brinquedos, jogos, filmes, materiais escolares, roupas que despertam desejo nas crianças e induzem para o consumo. De acordo

com Ruth Sabat (2008, p. 96), o consumo das crianças não se limita apenas a materialidade desses artefatos, pelo contrário, “[...] torna-se considerável, também o ‘consumo’ de um conjunto de valores que estão sendo reproduzidos através [...] [das] personagens e que são amplamente ‘consumidos’ pelas crianças”. Tais artefatos explicitam os modos de ser infantil e “[...] fabricam a infância, quanto a gênero, geração, raça, etnia, corpo, etc. [...]” (DORNELLES, 2012, p. 80). Neste sentido, mídia, internet e demais pedagogias culturais disseminam ensinamentos, determinam comportamentos e influenciam na constituição das identidades sociais e culturais das crianças (ANDRADE, 2008). Acredito que esses meios auxiliam na produção de uma infância baseada no consumo e na felicidade temporária e a constitui como rápida e esperta, já que as crianças da ciberinfância interagem com inúmeras informações e dentre elas, estão as que se referem ao universo adulto. O acesso às informações na contemporaneidade tem quebrado algumas barreiras anteriormente constituídas, em especial no que se refere a uma separação entre o chamado universo adulto e o infantil, pois as crianças hoje têm fácil acesso a qualquer tipo de informação, através da TV ou do computador. Soma-se a isso o fato de que muitas crianças das classes mais favorecidas possuem inúmeros compromissos semanais³, fazendo com que elas tenham um reduzido tempo livre para brincadeiras e outros tipos de lazer.

A partir dessas considerações, entendo a importância de problematizarmos os jogos infantis disponibilizados no espaço virtual para entender como estes podem transmitir ensinamentos para as crianças e assim, reconhecê-los, não apenas como entretenimento infantil, mas como “educadores” dos comportamentos e dos modos “ser menino e menina” em nossa sociedade.

³ Destaco entre esses compromissos, aulas de reforço, inglês, natação, judô, informática, piano, entre outros que resultam em uma “agenda lotada” para as crianças. Compromissos que visam o futuro e que desconsideram o tempo atual (presente) da criança.

1.3. Jogos na internet como Pedagogias Culturais

Ao definir como objeto de minha pesquisa, os jogos disponibilizados nos sites *Joguinhos para meninos* e *Joguinhos para meninas*, parto do entendimento que estes são artefatos culturais e não apenas entretenimento infantil, pois os considero como (re) produtores de uma determinada cultura. De acordo com Tomaz Tadeu da Silva (1999, p.134), “a cultura é um campo onde se define não apenas a forma que o mundo deve ter, mas também a forma como as pessoas e os grupos devem ser”. Desse modo, podemos pensar os sites e jogos como artefatos que reforçam as representações consideradas pela sociedade e pela sua cultura como “verdadeiras” e “naturais”, impondo, através da diversão e do prazer, os modos pelos quais as pessoas devem ser e viver.

No presente trabalho os jogos virtuais, como artefatos culturais, consistem em espaços sociais que educam, veiculam modos de ser e de se comportar, através das suas imagens, textos e vídeos. São, portanto, pedagogias culturais, assim como a mídia, as revistas, os filmes, os programas de TV, a publicidade, entre outros (STEINBERG, 1997). Compreendo a internet como um espaço de informação, entretenimento e produção de conhecimento, no qual o usuário/ criança interage com os dados, programas, sites disponibilizados e encontram outras formas de socializar e construir-se como sujeito. (DORNELLES, 2007).

Jane Felipe e Liliane Madruga Prestes (2012) ao problematizarem as temáticas de infância e pedofilia nas tecnologias virtuais, mostram que os avanços tecnológicos ampliaram a oferta de blogs, redes sociais e sites destinados ao público infantil e juvenil, propiciando uma maior visibilidade de práticas sociais. Dentre elas, destacam-se a erotização dos corpos infantis, inserida na perspectiva de espetacularização do corpo e da sexualidade. As autoras mostram de que forma crianças e jovens tem se utilizado do ambiente virtual, bem como de que forma elas têm sido cooptadas por essas tecnologias, através da exposição de seus corpos, colocando-os como objetos de desejo, consumo e até mesmo de sedução. Além disso, foram constatados que alguns sites classificados como infantis apresentavam algum acesso e/ou divulgação de páginas eróticas ou mesmo pornográficas.

A partir disso, compartilho a compreensão das autoras de que estes sites infantis, enquanto artefatos culturais contribuem para a produção e disseminação de determinados padrões, produzindo efeitos de verdade. Pretendo com isto, evidenciar que a internet assim como a mídia, publicidade, filmes e os jogos que pesquisei são produtores de identidades sexuais e de gênero e que por isso não podem ser considerados apenas entretenimento e diversão, pois compreendo que as suas informações não são neutras, já que promovem indiretamente um modelo ideal de ser homem, mulher e criança em nossa sociedade.

Retomo a questão de que as representações estabelecidas pela sociedade podem ser visualizadas na internet através de textos, vídeos e imagens. Nesse sentido, os sites e jogos inserem através de uma linguagem compreensível, divertida e visual os “modelos” reconhecidos como legítimos e ideais, enquanto que as demais representações são desconsideradas e silenciadas, pois assim como ocorre em outras pedagogias culturais, a internet e seus múltiplos sites estão imersos em relações de hierarquização e poder. Através do poder que são fixadas as “verdades” e as representações de gênero, sexualidade, raça, etnia, consideradas “certas” e válidas, isto é,

Quando indivíduos, grupos, tradições descrevem ou explicam algo em uma narrativa ou discurso temos a linguagem produzindo uma “realidade”, instituindo algo como existente de tal ou qual forma. Assim, quem tem o poder de narrar pessoas, coisas, eventos ou processos, expondo como estão constituídos, como funcionam, que atributos possuem, é quem dá as cartas da representação, ou seja, é quem estabelece o que tem ou não tem estatuto de “realidade.” (COSTA, 2005, p.141)

Com relação aos sites pesquisados, destaco que os discursos acerca dos gêneros podem ser identificados através da linguagem textual e visual. Especialmente em relação às imagens, Susana Cunha (2008, p. 110) observa que elas “[...] atuam e ensinam valores, normas, comportamentos, modos de ver e de ser”, educando e (re) produzindo significados acerca do mundo para as crianças. Deste modo, as imagens possuem caráter pedagógico, pois ensinam e conseqüentemente contribuem para a construção das identidades infantis. A mesma autora (2007; 2008) utiliza o termo visualidade para designar os modos pelos

quais construímos os olhares sobre o mundo. Através das interações sociais e culturais atribuímos significados ao mundo visual, assim, entende-se que as imagens quando inseridas em instâncias educativas, são constituídas como pedagogia da visualidade, pois “[...] formulam conhecimentos e saberes que não são ensinados e aprendidos explicitamente, mas que existem, circulam, são aceitos e produzem efeitos de sentido sobre as pessoas” (CUNHA, 2007, p. 136). Nesse sentido, as interações entre as crianças e determinadas imagens farão parte do seu repertório pessoal, ou seja, algumas imagens farão parte da memória, das lembranças e servirão como referência do mundo que as cerca. Diante disso, ressalto a importância de analisar as imagens dos jogos para compreender como estão sendo representadas as identidades de gênero, já que é a partir de um espaço denominado infantil e de entretenimento que podem ser reforçados os modos de ser homem e mulher. Ao interagir com os jogos e suas imagens, a criança internalizará as representações ali existentes, o que poderá servir de modelo para a sua vida. Assim, se uma menina visualizar e interagir com uma personagem descrita como “bonita, simpática e ideal” e seus traços enfatizam um corpo magro, esbelto, cabelos loiros e olhos azuis, a compreensão desta menina sobre o que significa na nossa cultura ser uma mulher “perfeita”, será a partir deste modelo.

Tanto a mídia quanto a publicidade e a internet encarregam-se de utilizar abordagens que exemplificam os padrões sociais, estéticos, corporais e comportamentais, porém, tais abordagens são tidas como imparciais e naturais por resultarem das relações de poder, inseridas em cada cultura. Portanto, para analisar os sites e os jogos deste trabalho, tenho como base o que Cunha (s/d, p.5) evidencia sobre as imagens. “Muito além de uma ‘neutralidade’, as imagens modelam nossos modos de ver, narram o mundo a partir de determinados pontos de vista, territorializam tribos, constroem e disputam significados”. Assim sendo, as imagens desses jogos, modelam e constroem significados considerados “legítimos” acerca de como deve ser vivida a masculinidade e feminilidade.

2. Aspectos metodológicos da investigação

Este trabalho se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, enfocando a análise de um artefato cultural muito utilizado na contemporaneidade: os jogos voltados para crianças que são disponibilizados em sites. Conforme Lüdke e André (1986) este tipo de pesquisa tem como abordagem o contato direto com o ambiente, com os participantes e com as situações que ali ocorrem, visando o processo e não apenas o seu resultado final, por isso o que se manifesta nas interações e situações entre os grupos observados tornam-se os dados descritos. Nesta perspectiva, a abordagem da pesquisa qualitativa está voltada para as relações humanas e as interações, interpretações e construções de sentidos que acontecem a partir delas (OLIVEIRA, 2009). Apesar da coleta de dados deste trabalho acontecer em um ambiente virtual e sem o contato direto com um grupo participante, utilizo a concepção das relações humanas, suas interações e construções para desenvolvê-lo.

Procurei também compreender algumas das abordagens metodológicas que se configuram nesse espaço, dentre as quais destaco a pesquisa netnográfica, que se caracteriza por ser uma forma de etnografia⁴, no qual o pesquisador realiza seu trabalho em um espaço virtual para entender o grupo pesquisado. De acordo com Shirley Rezende Salles (2012, p.116) “essa metodologia consiste na ‘observação’ dos sujeitos em seu processo de construção de percepções e comportamentos na relação social na rede”. Desta forma, a netnografia examina os objetos disponibilizados na internet e os relaciona com as entrevistas e os dados coletados dos usuários (MONTARDO; PASSERINO, 2006). No entanto, sob essa perspectiva, compreendi que apesar de ser caracterizada no ambiente virtual, tal abordagem metodológica não se refere a este trabalho, uma vez que busquei analisar somente os jogos e suas representações de gênero, sem entrevistar as crianças que deles fazem uso.

⁴ Para aprofundar o conceito da pesquisa etnográfica, consultar: OLIVEIRA, Cristiano Lessa de. Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e características. **Travessias**: educação, cultura, linguagem e artes. V.4, p.1-16, 2009.

Portanto, os sites⁵ escolhidos para a presente investigação, cujo objetivo foi analisar as representações de masculinidades e feminilidades presentes nesses artefatos culturais, foram “Joguinhos de menino” e “Joguinhos de menina”. A escolha ocorreu pela nomeação de ambos, pois através do nome nota-se uma separação explícita e uma declaração de quem deve ser o usuário, portanto, deixando o “outro” de fora desse universo.

Com relação à escolha dos jogos em cada um dos sites, primeiramente selecionei categorias consideradas como marcadoras de atitudes, comportamentos, características de homens e mulheres – luta, corrida, tiro e moda. No entanto, a categoria Habilidades encontrada no site das meninas, fora selecionada por meio de minha curiosidade em verificar que tipos de habilidades estariam sendo propostas para as meninas através destes artefatos. A partir disso, elenquei os jogos que se assemelhavam nas temáticas e nas propostas e optei por selecionar três de cada site para exemplificar as propostas encontradas na maioria deles. São eles: “*Meu lindo jardim*”, “*Fazendo bolo de crianças*”, “*Colegiais líderes de torcida*”, “*Mort III*”, “*Carrinhos demolidores*” e “*Trolls rage – a vingança do gnomo*”.

2.1 Jogos de menina: “*um site para divertir, entreter e educar ...*”

Neste site de jogos de meninas você encontrará jogos grátis para se divertir. A finalidade dos jogos online gratuitos encontrados em sites de jogos para meninas é o entretenimento e a educação.

O site *Joguinhos de menina* tem como subtítulo a frase “um site para divertir, entreter e educar a menina”, e está inserida em um ambiente predominado pelos diferentes tons de rosa, branco e verde, por desenhos de estrelas e uma caracterização voltada para a delicadeza, afetividade e romantismo. Ao analisar este artefato e esta frase, entendo que a educação mencionada neste espaço virtual está

⁵ Devido a quantidade de páginas exigidas para este trabalho, não anexarei as imagens correspondentes aos sites. Para visualizar a caracterização de ambos, os endereços eletrônicos são os seguintes: <http://www.joguinhosdem menina.com/> e <http://www.joguinhosdem menino.com/>.

voltada para a afirmação de características, competências e tarefas destinadas e atribuídas para as mulheres, nas quais serão reforçadas através dos jogos e de outras estratégias adotadas pelo site. Com relação às imagens das personagens disponibilizadas nesse espaço, observei que algumas são caracterizadas com feições infantilizadas, isto é, seus rostos e corpos são pequenos, os olhos transmitem uma ingenuidade e seus cabelos são enfeitados com tiaras, flores e outros detalhes. Além de meninas, há uma representação de mulheres/adultas com estas feições, principalmente aquelas vinculadas aos afazeres domésticos ou aos cuidados de crianças. No entanto, há outro tipo de caracterização para a mulher adulta, no qual o corpo, os cabelos e muitas vezes o olhar demonstra maturidade e até mesmo, sensualidade. Em algumas imagens é possível observar a exibição de corpos esculturais, roupas curtas, mulheres vaidosas e bem arrumadas. Neste caso, essas personagens estão vinculadas a jogos de moda e de conquista amorosa.

O referido site apresenta um *menu* composto por dezoito categorias de jogos, sendo elas: ação, aventura, Barbie, bebês, Bratz, Cenário, colorir e pintar, culinária, esportes, habilidade, maquiagem, moda, pet shop, polly Pocket, salão de beleza, simulador, Sue e Winx. É possível observar que aproximadamente seis podem ser reconhecidas como funções e profissões do sexo feminino, como por exemplo, bebês, culinária, maquiagem, moda, pet shop, salão de beleza, o que remete as mulheres ao ambiente doméstico, ao cuidado de crianças e animais e ao culto e embelezamento do corpo. Cabe ressaltar que as categorias: Barbie, Bratz, Polly Pocket e Winx correspondem a bonecas/personagens vinculados na mídia e que fazem sucesso entre as meninas. Ao examinar cada uma dessas categorias de jogos, resolvi me deter em apenas duas: habilidade e moda. Na categoria habilidade escolhi os jogos “*Meu lindo jardim*” e “*Fazendo bolo de crianças*” para exemplificar as propostas de entretenimento nesse espaço. Com relação a habilidade “moda”, selecionei o jogo “*Colegiais Líderes de torcida*”⁶. Descreverei brevemente as orientações estabelecidas pelo site para cada um dos jogos.

O *Meu lindo jardim* tem como proposta o cuidado com as flores que estão dispostas em vasos. Neste caso, a jogadora deve escolher no menu uma semente e inserí-la individualmente em cada vaso. Durante o jogo, a menina/jogadora deve

⁶ Descreverei com mais detalhes cada um dos jogos no capítulo seguinte.

regar, adubar e colher as plantas, caso queira, pode continuar plantando. As ações realizadas pela jogadora ficam centradas nos cliques do mouse, isto é, com apenas alguns cliques, as sementes e os cuidados com as plantas são realizados. Cabe mencionar que a personagem que aparece no jogo não interage com a jogadora, já que seus movimentos são automáticos e não possuem relação com os cliques do mouse. Já no jogo *Fazendo bolo de crianças*, o objetivo é decorar um bolo para as crianças que frequentam a creche - local caracterizado como o ambiente de trabalho da personagem. Neste jogo, o formato do bolo e a decoração já estão estabelecidos no *menu*. Além disso, o cenário não possui nenhuma interação, pois as ações realizadas centram-se apenas no bolo. Com relação ao jogo *Colegiais líderes de torcida*, a jogadora precisa escolher dentre as inúmeras vestimentas disponibilizadas no armário (menu), uma para produzir a personagem escolhida. Ao final disso, esta personagem disputa a sua beleza e produção com outras duas líderes de torcida, sendo estabelecido um lugar ao pódio (primeiro, segundo e terceiro lugar).

2.2. Joguinhos de menino: “você fica mais esperto e com raciocínio rápido”

Os games online do site *Joguinhos de Menino* são jogos desenvolvidos e criados com tecnologia Flash, Shockwave e Unity sendo totalmente gratuitos. Estes tipos de jogos são conhecidos como *Browser game* ou *Webgames*. Eles se diferenciam por serem jogos eletrônicos que não precisam ser instalados em seu computador. Além disso, são simples de se jogar, não necessitando que tenha grandes habilidades e muitos deles são pequenos, carregando rapidamente direto do seu navegador, dependendo apenas da velocidade da sua conexão a internet.

Os jogos ajudam na coordenação motora e inteligência, pois oferecem desafios para sua mente gerando uma maior habilidade para resolver problemas (você fica mais esperto e com raciocínio rápido) além de auxiliar na precisão de seus movimentos. Ou seja, envolvem destrezas práticas realizando um papel educativo como uma forma de exercício psicológico [...]

As apresentações anexadas nas páginas principais de qualquer *site* podem ser consideradas como um “cartão de boas-vindas” daquele espaço, pois informa a finalidade, a composição do site e a função dos mesmos. Com os sites para crianças não é diferente: os jogos são colocados como possibilidade de diversão, além do seu caráter “pedagógico”. Cabe ressaltar que não há nenhum subtítulo que remeta a educação e diversão. No entanto, há uma longa explicação sobre as capacidades

que os meninos podem adquirir bem como as tecnologias utilizadas na confecção e acesso ao jogo, como mostram as epígrafes no início desta seção.

A caracterização do site *Joguinhos de menino* é composta de tons de azul, com um design mais moderno, com pouca decoração e com diferentes ícones que transparecem um ambiente mais ágil e tecnológico. Esses ícones encontram-se ao lado das categorias dos jogos e correspondem a um menu que direciona o usuário para espaços e outras atividades disponibilizadas no site. Assim, o símbolo de uma casa corresponde à página inicial, o controle de um videogame aos jogos online, uma flecha significa o espaço que disponibiliza os jogos para baixar⁷, a figura de um quadro significa que o usuário pode pegar papéis de parede⁸ para decorar o seu computador, um pincel corresponde aos desenhos para colorir, um quadrado preto que lembra os negativos dos filmes para fotos disponibiliza vídeos interessantes e engraçados e a imagem de folhas de papel remete a um blog. Além disso, estes mesmos espaços e atividades inscritas nesse menu aparecem novamente na parte superior da tela desta forma: Jogos online; Jogos para baixar; Papéis de parede; Desenhos para colorir; Vídeos; Blog.



Fonte: Site *Joguinhos de menino*. Disponível em: <http://www.joguinhosdem menino.com/>. Acesso em: 20 maio2013

Figura 1 - Ícones do menu.

Do mesmo modo que encontramos um menu de categorias de jogos no site das meninas, também nos deparamos com uma lista específica com nomes direcionados para o universo masculino, o que reforça os marcadores de gênero fortemente presentes nestes sites. No entanto, algumas categorias (ação, aventura, esportes e simulador) estão incluídas em ambos os sites, o que as diferem são os seus conteúdos (os jogos). Com relação ao site dos meninos, a lista é composta por 12 (doze) categorias, sendo que 5 (cinco) podem ser denominadas como

⁷ A palavra/ expressão BAIXAR no ambiente virtual significa fazer um dowloand do arquivo, jogo ou outro material. Isto é, o usuário salva esse arquivo no seu computador e pode utilizá-lo a qualquer momento.

⁸ Papel de parede para o computador corresponde a imagens, figuras, desenhos que servem para decorar a tela principal.

marcadores de masculinidade. São eles: arcade⁹, corrida, luta, raciocínio lógico e tiro. Com exceção do raciocínio lógico, no qual entendo como uma sugestão de que os meninos são mais inteligentes e conseguem finalizar o jogo¹⁰ do que as meninas, reforço a ideia de que tais categorias promovem representações de gênero fortemente segmentadas, que chamamos de oposições binárias. Nesse sentido, destaco que há visibilidade para atitudes caracterizadas como fortes, agressivas, dinâmicas e ativas, pois são atribuídas “[...] ao homem, como se houvesse uma essência da qual fosse impossível escapar” (BELLO; FELIPE, 2010, p.177), isto é, esses comportamentos passam a ser considerados naturais. Dentre as categorias apresentadas, escolhi analisar os jogos de corrida, luta e tiro. Para exemplificar as propostas desses tópicos, selecionei um jogo de cada. Na categoria corrida, escolhi o jogo “Carrinhos demolidores”¹¹. Esse jogo consiste em escolher um carro e desviá-lo das batidas dos demais veículos, além de coletar os itens dispersos na arena. Caso seja atingido muitas vezes ou com muita força, a destruição do carro acarreta o término do jogo. Todas as ações do carro são executadas pelo próprio jogador. Portanto, o carro interage diretamente com o menino. Já na categoria luta, escolhi “Trolls rage – A vingança do Gnomo”, pois este jogo tem como finalidade a vingança e execução dos goblins¹², isto é, o gnomo gigante liberta-se da prisão e decidir matar estes personagens, pois cansou de ser escravizado. Neste jogo, os golpes são violentos e assim, como no jogo dos carros, o jogador interage diretamente com o gigante. Por fim, na categoria tiro, selecionei o jogo “Mort II”. Neste jogo, o menino/jogador é um atirador de elite e precisa matar os criminosos para salvar os reféns. Para que isso ocorra perfeitamente, o atirador deve saber exatamente o momento adequado para atirar e não ser atingido/morto.

⁹ A descrição Arcade é conhecida como jogos no estilo videogame.

¹⁰ De acordo com a comparação realizada entre os dois sites, pude observar que a categoria “Raciocínio Lógico” encontra-se apenas no espaço referente aos meninos. Com isto, entendo que há uma representação de que os homens são mais inteligentes, mais aptos para o raciocínio lógico-matemático, bem como o raciocínio espacial.

¹¹ Assim como nos jogos das meninas, descreverei detalhadamente cada um desses jogos no capítulo seguinte.

¹² Goblins: personagens criados através de lendas. São criaturas semelhantes aos duendes, no entanto fazem brincadeiras de mau gosto.

3. O que os sites e seus respectivos jogos ensinam

Como foi possível perceber na caracterização dos sites, no capítulo anterior, as distinções de gênero entre ambos – *Joguinhos de menina* e *Joguinhos de menino* - estão mais visíveis no próprio título a eles atribuído, bem como nas decorações, nas cores e nos jogos disponibilizados. Destaco, porém, alguns aspectos que considero marcadores de gênero e que podem passar despercebidos pelos usuários, a saber: o próprio nome dos sites, a descrição e apresentação de cada um deles e as categorias dos jogos. Em primeiro lugar, é preciso observar que o nome do site está no singular (menina/menino) e utiliza o pronome “de”, o que demarca diretamente o público ao qual se destina. Desta forma, é possível entender o quanto a linguagem é importante na constituição dos sujeitos. O fato de se usar a expressão “joguinhos *de* menina” ou “*de* menino” tem um efeito importante, de determinar quais são ou quais devem ser as competências, as preferências e os comportamentos do sexo masculino ou feminino.

As informações encontradas na apresentação do site para meninos, por exemplo, sugerem que os usuários deste espaço são mais espertos, pois abordam questões acerca da tecnologia e dos desafios que os jogos proporcionam. Indiretamente, enfatiza que os meninos ficarão mais inteligentes, com mais habilidades e conseqüentemente conseguirão resolver os desafios propostos nos jogos. Além do mais, tais informações podem indicar uma possível profissão ou função destinada aos homens, o setor da tecnologia, pois ao citar termos e conhecimentos (*Webgames, Browser games*) vinculados a este tipo de profissão supõe-se que a pessoa entende e pode realizar quaisquer atividades atreladas a esses assuntos. No entanto, estes termos não constam na apresentação das meninas, já que a sua abordagem direciona para a composição do site e a variedade de programas disponíveis.

Este tipo de jogos melhoram a capacidade motora e a inteligência segundo as pesquisas. Além disso, você também tem a disposição no site *joguinhos de menina* uma variedade enorme de desenhos para colorir, jogos para baixar (download) e jogar direto em seu computador, papéis de parede para colocar de fundo na sua tela (monitor), vídeos interessantes e divertidos, como desenhos animados, trailers, vídeos musicais e outros que podem ser visualizados diretamente da internet, além do blog com dicas e notícias interessantes para você aprender e se divertir, ficando mais informada [...]

Desta forma, fica evidente uma proposta diferenciada voltada para as meninas em comparação ao dos meninos na própria apresentação dos jogos. As informações detalhadas nessa apresentação sugerem que as usuárias tenham mais interesses nas dicas e notícias do blog e demais atividades disponíveis ao invés de importar-se com as habilidades que possam ser desenvolvidas nos jogos. Destaco que, ao contrário do que é descrito no texto dos meninos, neste não consta nenhuma referência sobre as habilidades, pelo contrário, a única informação sobre coordenação motora e inteligência destina-se a resultados de pesquisas, isto é, um comentário acerca de jogos de um modo geral e não específico deste espaço. Outra questão que destaco, são as “traduções” ao lado de algumas palavras com o objetivo de facilitar a interpretação. Entendo como uma forma de destacar que as meninas não estão familiarizadas com a tecnologia e com a linguagem virtual.

Também o fato de termos no site para meninas muitos jogos de bonecas permite-nos pensar que tais personagens não são “neutros” e suas funções não são apenas para divertir e entreter, pelo contrário, seus corpos, cenários, falas¹³ ditam “verdades” e modos de ser e agir. Uma criança ao interagir com a boneca, com jogos e filmes da Barbie terá como referência uma mulher magra, esbelta, bonita, branca e jovial. Desta forma, a menina está sendo educada para seguir este modelo de feminilidade, de corpo, com determinados comportamentos e atitudes. (DORNELLES, 2007). Portanto,

O modo de ser mulher seja no plano estético, da identidade ou da subjetividade, está sendo composto a partir de referentes, assim como a visualidade dos meninos também está sendo produzida a partir desses modelos femininos. Se outros modos de ser mulher não são disponibilizados às crianças, então esse “tipo” passa a ser verdadeiro e válido para todas as crianças. (CUNHA, 2010, p.151)

Assim, tudo que for designado como feminino determinará o que é masculino, ou seja, ao indicar a mulher como frágil, sensível, os homens serão compreendidos como fortes e racionais. Compreendo, portanto, que os sites escolhidos educam os seus usuários a partir das expectativas construídas pela cultura, tentando impor, direta ou indiretamente, representações de masculinidade e feminilidade, ou seja, quais as atitudes e comportamentos esperados de ambos os sexos. Como refere Cunha (2010, p. 136),

¹³ Destaco os cenários e falas, pois sei que muitos destes personagens são reproduzidos em filmes, propagandas, etc.

[...] os diferentes artefatos criam modos de agir, eles não são inocentes objetos/utensílios que apenas cumprem suas funções utilitárias, eles direcionam condutas, seja para comprarmos alimentos, seja para vestirmos as crianças, seja para formularmos nossas concepções sobre as infâncias e questões de gênero.

Retomo a questão de que os artefatos culturais, neste caso, os sites analisados, configuram as posições desiguais entre homens e mulheres, indicando o sexo masculino como superior, inteligente e dinâmico, posicionando as mulheres como o oposto disso.

3.1 Os jogos virtuais e a produção da feminilidade

Com inúmeros jogos diferenciados e sugestivos para as minhas análises, estabeleci inicialmente um critério para a escolha de três. Como referi no capítulo dois, elenquei categorias que chamassem a minha atenção de alguma maneira e dentre elas, selecionei duas: *Habilidade* e *Moda*. Escolhi a de *Habilidade* por achar que os jogos dentro desta categoria poderiam ser considerados mais difíceis e complicados, exigindo concentração e raciocínio da jogadora. Com relação à *Moda*, procurei selecionar uma categoria que fosse voltada as características e funções consideradas femininas. A partir disso, ao observar os jogos disponibilizados, constatei que a maioria assemelha-se muito em termos de objetivos e desenvolvimento, motivo pelo qual facilitou a escolha para a análise. Desta forma, os três selecionados podem ser considerados como “referência” para ilustrar as propostas dos demais jogos encontrados nessas categorias e ousar dizer, no próprio site.

Na categoria *Habilidade*, verifiquei a existência de muitos jogos voltados para a administração e o cuidado com a casa, cozinha, restaurante e jardim, além daqueles que sugerem atividades direcionadas ao ato de cozinhar. Neste sentido, escolhi os jogos *Meu lindo jardim* e *Fazendo bolo de crianças*, por exemplificarem duas dessas funções. O jogo *Meu lindo jardim* tem como finalidade o cuidado com as plantas que compõe o jardim, porém, a execução desta tarefa fica muito automática, pois as ações realizadas pela jogadora centralizam-se nos avisos que aparecem no decorrer

do jogo: escolher as plantas, plantá-las e regá-las. Além disso, observei que não há obstáculos ou ações que exijam raciocínio e atenção, o que me fez questionar os tipos de habilidades que estão sendo sugeridas nessa categoria. Cabe ressaltar que o cenário deste jogo, traz elementos considerados femininos: flores, um jardim organizado, instrumentos de jardinagem com enfeites e a caracterização “adequada” da personagem, ou seja, simpatia, meiguice e alegria estampada no rosto, assim como as suas vestimentas delicadas e com cores consideradas “femininas”.



Fonte: site Joguinhos de menina. Disponível em: < <http://www.joguinhosdem menina.com/jogos-de-meninas/meu-lindo-jardim>> Acesso: 10 abr.2013

Figura 2 - Jogo Meu lindo jardim: Tarefa a ser realizada pela jogadora – plantar as sementes.

Partindo dessa mesma abordagem, os elementos decorativos do jogo *Fazendo bolo de crianças* referem-se às características consideradas femininas. As ilustrações de corações, estrelas, de um bebê e o predomínio das cores rosa, roxa e vermelha estabelecem um ambiente divertido, alegre e delicado. As cores azuis e verdes foram embutidas nesse cenário, porém as suas diferentes tonalidades encarregam-se de não transparecer um ambiente com cores fortes e conseqüentemente, pesado para a brincadeira, ao contrário do que é observado nos jogos dos meninos. Além disso, a temática e a finalidade deste jogo direcionam a tarefas domésticas e a profissões de mulheres, pois é descrito no enunciado que a jogadora deve fazer um lindo bolo para as crianças da creche em que trabalha.

Portanto, de acordo com minhas análises, subentende-se que o ato de cozinhar, cuidar de crianças e ser professora são funções destinadas apenas às mulheres, já que este jogo encontra-se apenas nesse site.



Fonte: Site Joguinhos de menina. Disponível em: <<http://www.joguinhosdem menina.com/jogos-de-meninas/fazendo-bolo-crianca>> Acesso em: 10 abr. 2013

Figura 3 - Página inicial do jogo Fazendo bolo de criança.

Com relação à categoria *Moda*, observei que os jogos estão voltados para a temática do vestuário, acessórios, sapatos, objetivando embelezar os personagens para alguma ocasião. Também selecionei o jogo *Colegiais Líderes de torcida*, pois exemplifica estas finalidades e enfatiza que as líderes de torcida irão animar e disputar através de suas belezas um lugar ao *podium*. Assim como os jogos *Meu lindo jardim* e *Fazendo bolo de criança*, este não apresenta nenhum grau de dificuldade e exigência para as jogadoras. Pelo contrário, as escolhas e trocas de roupas e acessórios limitam-se apenas aos cliques do mouse e não promovem a criatividade e imaginação. Outro aspecto que destaco é a valorização do corpo magro, esbelto e atlético como referência para as crianças e também, a competição voltada para a beleza e popularidade. Ao referenciar este tipo de corpo, indiretamente está sendo estabelecido que este deve ser o padrão de beleza, fazendo com que as meninas apreciem e valorizem este modelo. Por outro lado, também aprendem que aquelas que não estão inseridas nesse padrão, serão julgadas ou desvalorizadas.



Fonte: Site Jogos de menina. Disponível em: < <http://www.joginhosdem menina.com/jogos-de-meninas/colegiais-lideres-torcida#ixzz1gvqhY92b> > Acesso em: 10 abr. 2013

Figura 4 - Página inicial do jogo Colegiais líderes de torcida.

As representações de feminilidades observadas nesses jogos indicam para as usuárias desse espaço as características, comportamentos e valores adequados instituídos para as mulheres em nossa sociedade. Ao definir a docilidade, meiguice, simpatia na caracterização das personagens, o cuidado com crianças, jardins e casa como objetivos e a inserção de elementos românticos, como corações, estrelas, flores nos cenários, esses jogos reforçam um modelo feminino de ser. Deste modo, essas representações e discursos que descrevem as figuras femininas a partir de determinadas marcas sociais, “[...] constroem determinados significados e, assim, legitimam específicas identidades de gênero” (RAEL, 2008, p. 167). A partir das interações que as crianças têm com tais jogos, imagens e discursos vinculados nos diferentes artefatos culturais, é que são constituídas e afirmadas as identidades de gênero.

Outro aspecto importante a considerar se refere às representações de feminilidade que reforçam a posição social da mulher como cuidadora do lar e demais funções voltadas ao ambiente doméstico, expostos nos jogos *Meu lindo jardim* e *Fazendo bolo de criança*. Além de expor o cuidado com o jardim e a elaboração de um bolo como atividades tipicamente femininas, estes jogos indicam possíveis profissões compatíveis para as mulheres. No jogo *Meu lindo jardim*, há

uma menção sobre o cuidado com a casa – jardim e também para a profissão de jardineira, já com relação ao jogo *Fazendo bolo de criança*, há uma referência para duas profissões, a de cozinheira e professora ou cuidadora de crianças em uma creche. A partir disso, entendo que mesmo que seja considerada e mencionada uma profissão para as mulheres, as questões domésticas estão sempre atreladas a suas vidas, isto é, as mulheres precisam conciliar profissão com afazeres domésticos e quem sabe, escolher profissões que estejam vinculadas ao lar, como cozinheira, etc.



Fonte: Site Joguinhos de menina. Disponível em: < <http://www.joguinhosdem menina.com/jogos-de-meninas/meu-lindo-jardim>> Acesso em: 10 abr. 2013

Figura 5 - Jogo Meu lindo jardim – Parte final: flores e frutos plantados.



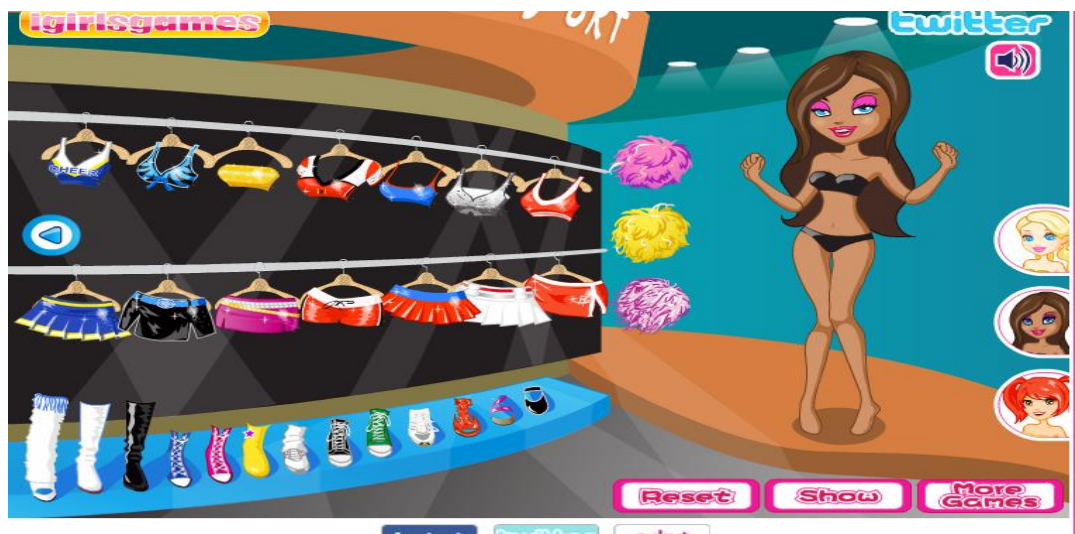
Fonte: Site Joguinhos de menina. Disponível em: < <http://www.joguinhosdem menina.com/jogos-de-meninas/fazendo-bolo-crianca>> Acesso em: 10 abr. 2013

Figura 6 - Jogo Fazendo bolo de criança- Parte final: decoração do bolo pronta.

A partir de minhas análises, observei que os jogos *Meu lindo jardim* e *Colegiais Líderes de torcida* retratam ainda duas representações corporais de mulheres. A primeira delas remete a uma figura feminina mais delicada, romântica e dócil, com os quais as vestimentas dão continuidade a essas qualidades. Ao encontro disso, compartilho a ideia de Silvana Vilodre Goellner (2003) de que “feminizar a mulher é, sobretudo, feminizar a aparência e o uso de seu corpo”, isto é, toda a sua composição corporal incluindo a voz (ausência no caso do jogo), as atitudes, olhares, modos de se vestir indicam como deve ser essa feminilidade. Portanto, essa imagem transmite para as meninas, uma representação acerca do ser mulher e ser feminina, no qual são perceptíveis na estrutura corporal da personagem, assim como nos seus olhos, roupas e gestos. Já com relação ao jogo *Colegiais Líderes de torcida*, há outro perfil de mulher demarcado, no qual pode ser considerado mais erótico e diz respeito ao excesso de preocupação com a aparência e o embelezamento do corpo. Jane Felipe (2008) enfatiza que o corpo tornou-se o centro das atenções e passou a ser fabricado, esculpido e consumido pelas mulheres e meninas com a preocupação de se estar sempre bonita e atraente. No entanto, essa preocupação e “o constante apelo à beleza, [...] se expressa através de um corpo magro e jovem [...]” (FELIPE, 2008, p.55), isto é, um modelo naturalizado de beleza e saúde. Assim, “além do corpo perfeito [...]. Ser bela é ser atraente e sensual.” (GOELLNER, 2003, p.49) Neste jogo, a atividade ou profissão mencionada para as mulheres corresponde a de animadora de torcida, na qual prevalece a exposição do corpo. As personagens possuem corpos esbeltos, magros, porém, as roupas, acessórios e até mesmo o posicionamento do corpo e do olhar transmitem ousadia e sensualidade. Portanto, assim como ocorre em outras mídias, novelas e publicidade, esse jogo visibilizou um corpo juvenil de maneira erotizada, colocado-o como objeto de desejo e consumo por meio dos gestos, comportamentos e roupas. (FELIPE et al., 2012). Desta forma, entendo a importância de problematizar tais representações corporais, pois indiretamente as meninas que interagem com esses jogos e suas imagens, internalizam esses perfis como sendo naturais. Além disso, essas “[...] imagens exercem poder sobre as mulheres e meninas porque ensinam como deve ser o seu corpo” e seus comportamentos (NUNES, 2010, p.186). Assim como as representações de gênero, os corpos são produzidos através dos discursos e de práticas sociais, por meio de acessórios, inúmeros artefatos, gestos e atitudes, estabelecendo assim o que a sociedade

considera normal, adequado (LOURO, 2004). Portanto, é preciso pensar o corpo “[...] como um constructo cultural; é, enfim, compreendê-lo situado no tempo onde vive. É percebê-lo não apenas vinculado a sua natureza biológica, mas construído também na e pela cultura.” (FIGUEIRA, 2008, p.126)

Neste sentido, entendo que as definições impostas através das personagens, reforçam a ideia de que o corpo magro e esbelto é o adequado, principalmente ao referi-lo em um jogo de moda e competição. Além disso, os corpos que aparecem no jogo *Colegiais líderes de torcida* referem-se ao negro e ao branco, não aparecendo outro perfil (gordas, baixas, por exemplo) - o que reforça a ideia de que esse tipo de corpo caracteriza-se como o “diferente” e pode ser ocultado/silenciado. De acordo com Guacira Lopes Louro (2001, p. 89) “[...] o silenciamento parece ter por fim ‘eliminar’ esses sujeitos [...]. A negação e a ausência aparecem, nesse caso, como uma espécie de garantia da ‘norma’”.



Fonte: Site Joguinhos de menina. Disponível em: < <http://www.joguinhosdem menina.com/jogos-de-meninas/colégiais-líderes-torcida#ixzz1qvqhY92b> > Acesso em: 10 abr. 2013

Figura 7 - Jogo Colegiais líderes de torcida – Momento de vestir a personagem.

Destaco ainda que esses jogos viabilizam práticas consideradas femininas, isto é, o cuidado com o lar ou com crianças, profissões vinculadas ao ambiente doméstico ou escolar – como cozinheira, professora, recreacionista. Além disso, indiretamente as imagens compõem um modelo ideal da mulher em nossa sociedade – magra, bonita, sensual ou simpática, e reitera alguns comportamentos e atitudes considerados adequados: ser romântica, alegre e feminina. Retomo a

questão que esses jogos reforçam as características desejadas e esperadas para as mulheres, além de destacar a fragilidade, a docilidade como atributos exclusivamente femininos e desconsiderando outros aspectos cognitivos para elaborar esses jogos.

3.2 Os jogos virtuais e a produção da masculinidade

Assim como no site das meninas, estabeleci o mesmo critério para a escolha dos jogos dos meninos. Analisei as categorias e elegi dentre elas, três que considero como marcadoras de masculinidades e de atividades voltadas aos homens – luta, tiro e corrida.

Na categoria luta, os jogos tem por finalidade vencer um adversário ou guerrilhar com diferentes grupos até a morte. Para ter mais veracidade na diversão, os cenários, movimentos e personagens complementam esse ambiente caracterizado pela vingança e crueldade. Neste sentido, selecionei *Trolls rage – A vingança do Gnomo* para exemplificar as finalidades e características violentas deste tipo de diversão. O jogo tem como personagem principal, um gnomo gigante que matava os humanos para entregar aos Goblins, no entanto, após ficar muito tempo preso, libertou-se e decidiu se vingar. Para continuar livre, ele precisa matar todos os goblins que aparecem em seu caminho. É possível perceber que o jogo se caracteriza pelas cores fortes e escuras e a fisionomia do personagem transmite raiva e ódio. Além disso, o machado que o gnomo utiliza para matar seus inimigos contém marcas de sangue, o cenário e os ataques executados pelo jogador configuram e reforçam a ideia de agressividade, seriedade e terrorismo. Ao longo do jogo, surgem mensagens na tela indicando o grau de violência cometido nos ataques. Por exemplo, quando o personagem apenas golpeia o seu “inimigo”, o movimento é caracterizado como raivoso, porém, se o mata, é considerado destrutivo. Neste sentido, entendo que este jogo transmite, mesmo que involuntariamente, que a vingança e a força brutal podem ser consideradas como mecanismos de defesa e de resolução de problemas e que outras maneiras de solucioná-las, tornam-se secundárias.



Fonte: Site Joguinhos de menino. Disponível em: <<http://www.joguinhosdem menino.com/jogos-online/trolls-rage-a-vinganca-do-gnomo#ixzz1h06LgOs8>> Acesso em: 11 abr.2013

Figura 8 - Tela inicial do jogo Troll's Rage.



Fonte: Site Joguinhos de menino. Disponível em: <<http://www.joguinhosdem menino.com/jogos-online/trolls-rage-a-vinganca-do-gnomo#ixzz1h06LgOs8>> Acesso em: 11 abr. 2013

Figura 9 - Ataque mortal e considerado violento.

Outro fator a ser destacado, corresponde às habilidades a serem desenvolvidas nesse jogo. Para que o objetivo seja cumprido, o jogador necessita de atenção e rapidez para executar os movimentos no momento correto. Desta forma, compreendo que os jogos para os meninos exigem raciocínio e outras habilidades, pois permite que eles criem estratégias e busquem as melhores ações para finalizá-lo, ao contrário dos critérios de habilidades exigidas para meninas.

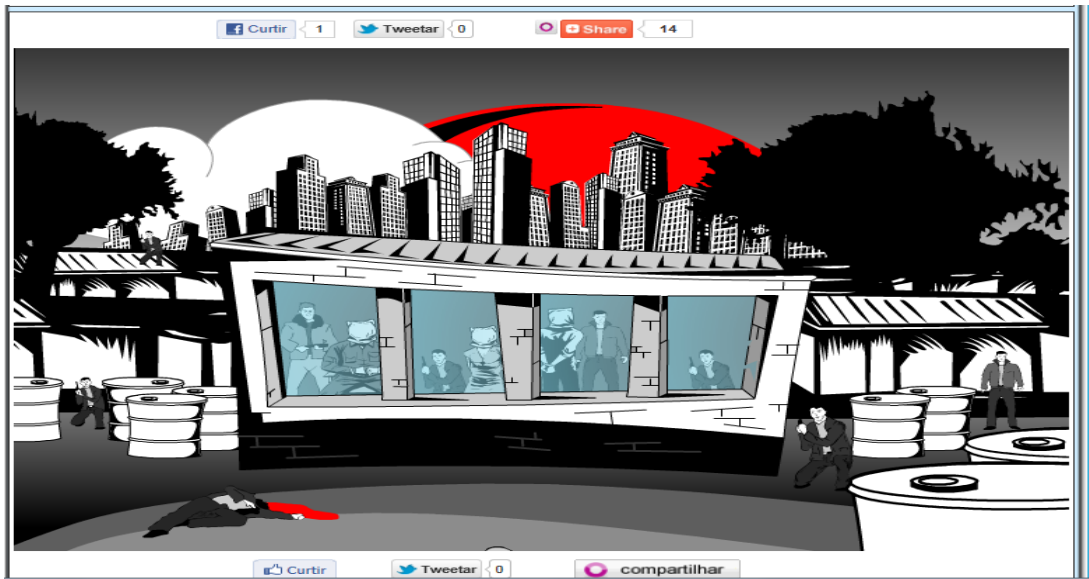
A categoria *Tiro* apresenta inúmeros jogos com a temática envolvendo atiradores de elite e seus grupos rivais. Dentre eles, escolhi o jogo *Mort II* para analisar as representações de masculinidades que estão inseridas e exemplificar este estilo de categoria. Este jogo tem um personagem principal caracterizado como homem branco, forte e sério, cuja profissão é atirador de elite, que tem por objetivo eliminar as gangues da cidade e soltar os reféns. Após uma história introdutória, o jogador depara-se com a primeira gangue a ser eliminada e para que não seja morto, ele precisa pensar em uma estratégia de ataque. A partir disso, retomo a questão de que a conclusão desse jogo baseia-se no raciocínio e atenção do jogador, pois as suas ações devem ser pensadas e analisadas conforme a cena e disposição dos personagens.



Fonte: Site Joguinhos de menino. Disponível em: <http://www.joguinhosdem menino.com> Acesso em: 11 abr. 2013.

Figura 10 - Tela principal do jogo Mort II.

O estilo desse jogo tem como características a seriedade e neutralidade. Ao contrário do *Trolls Rage – A Vingança do gnomo*, este tem como composição, um cenário urbano e nas cores branca, preta e para destacar o sangue dos inimigos, o vermelho. Além disso, conforme é atingido o objetivo, o jogador transfere-se para outra fase e para outras exigências e dificuldades. Portanto, observei que as representações de masculinidades neste jogo, destacam a violência como uma atitude aceitável para resolver os problemas. Além disso, destaco também, que este jogo direciona para os meninos e homens, profissões consideradas dinâmicas, ágeis, intensas e que exijam raciocínio, inteligência, seriedade e habilidade.



Fonte: Site Joguinhos de menino. Disponível em: <<http://www.joguinhosdem menino.com>> Acesso em: 11 abr. 2013

Figura 11 - Ataque a gangue.

Com relação à categoria *Corrida*, os jogos disponibilizados neste espaço caracterizam-se por corridas de automóveis e outros meios de transporte. A maioria dos jogos compartilham ações, movimentos agressivos e tem como objetivos a competição e destruição dos demais carros. Partindo disso, escolhi o jogo *Carrinhos demolidores* para exemplificar essas ações e finalidades. Cabe ressaltar que este mesmo jogo foi encontrado em outra categoria, a de *Raciocínio Lógico*. Assim como os demais jogos analisados, este tem um cenário neutro, com cores fortes e escuras, predominando para o marrom, preto, branco e amarelo, cores associadas à seriedade ou mesmo agressividade. Além das cores predominantes, a agressividade deste jogo é visualizada nas batidas entre os carros. Com o intuito de destruir e ser o “melhor” entre os concorrentes, o jogador deve desenvolver uma estratégia para que a batida seja forte e cause uma destruição imediata.



Fonte: Site Jogos de menino. Disponível em: <<http://www.joginhosdememino.com>> Acesso em: 11 abr. 2013

Figura 12 - Jogo Carrinhos demolidores- Escolha do carro.



Fonte: Site Jogos de menino. Disponível em: <<http://www.joginhosdememino.com>> Acesso em: 11 abr. 2013

Figura 13 - Ações realizadas no jogo.

Tais jogos instauram representações de masculinidade através de inúmeros elementos, como as cores neutras e fortes, os cenários radicais, os movimentos agressivos e intensos dos personagens e as estratégias a serem executadas e pensadas nos sites que visam o raciocínio, a atenção e o treino de habilidades

motoras do jogador. Neste sentido, entendo que esses elementos transmitem um modelo naturalizado de como um homem deve ser e viver no mundo, partindo da compreensão de que a força, racionalidade, inteligência e seriedade são características biológicas deste sexo. Desta forma, esses jogos priorizam uma representação como sendo legítima e excluem as demais maneiras de viver as masculinidades. Assim como existem diferentes formas de ser mulher, existem diferentes formas de ser homem (BELLO; FELIPE, 2010). No entanto, há uma vigilância constante e reiterada em torno da masculinidade infantil como uma forma “[...] de garantia para a masculinidade adulta [...]” (FELIPE; GUIZZO, 2008, p. 34). Com isto, os meninos são educados para viver a masculinidade de uma determinada forma, já que as outras diferentes identidades são silenciadas e desvalorizadas. Assim, são através destes elementos e discursos encontrados nos diferentes artefatos culturais que as representações de masculinidade são constituídas e estabelecidas como padrão. Estes jogos transmitem por meio de suas imagens e enunciados, significados acerca do mundo, dos homens e mulheres, das classes sociais, raça e etnia, nos quais reforçam e regulam as identidades infantis. Cabe ressaltar que as imagens “[...] atuam e ensinam valores, normas, comportamentos, modos de ver se ser” (CUNHA, 2008, p.110) por isso, ao interagirem com as crianças fornecem modelos para serem seguidos e reproduzidos. Portanto, assim como em outras pedagogias culturais, os sites e jogos voltados para o público infantil repassam os significados que foram construídos e legitimados ao longo do processo cultural e social, ilustrando as expectativas em torno das masculinidades e feminilidades.

4. Fim de jogo? Algumas considerações...

Como foi possível observar, os sites e jogos analisados compõem-se de imagens que seduzem os usuários pelas decorações, cenários atrativos, coloridos ou até mesmo com cores neutras. São imagens que podem passar despercebidas pelos olhares das crianças e dos adultos, pelo simples fato de estarem inseridas em um ambiente infantil. No entanto, retomo a ideia de que esses artefatos não são neutros e muito menos, ingênuos, pois utilizam as decorações, ilustrações e personagens (bonecos/as conhecidos das crianças) para transmitir mensagens relacionadas às questões de gênero, como também de raça, etnia e de consumismo. Por se tratar de um espaço de entretenimento e diversão, essas mensagens são absorvidas pelo público infantil e tornam-se referências, tanto no aspecto estético como corporal e comportamental. Por meio dos personagens e de suas características marcantes, com gestos, comportamentos e aparência envolventes, determinados modelos de masculinidade e feminilidade são ensinados e reforçados.

A composição destes artefatos demonstra que as crianças estão imersas em espaços que se incubem de promover a normalização e a naturalização dos sexos e dos seus possíveis comportamentos. Desta forma, remete-se a ideia de que a mulher deve ser feminina, simpática, emotiva e a responsável por realizar os trabalhos domésticos enquanto que o homem deve ser mais racional, forte, ágil, entre outras características. Portanto, os modelos impostos nesses jogos enfatizam pensamentos originados da biologia/natureza humana, nos quais sustentam a tese de que a mulher é o oposto em comparação ao homem. Ao encontro disso, Guacira Lopes Louro (2000, p.41) comenta que

[...] o gênero feminino é descrito pela sua diferença em relação ao masculino. É frequente ouvir dizer-se que as mulheres são mais fracas do que os homens [...] “constata-se” que nós mulheres, somos diferentes deles, os homens. [...] não importa de onde vêm as argumentações (embora evidentemente tenham forças argumentativas e efeitos sociais diversos), mas interessa acentuar que a norma, o referente, a regra face à qual se estabelece uma relação para “mais” ou para “menos” é o gênero masculino.

Com isto, os comportamentos, as atitudes e os modos de ser e viver a feminilidade são delimitados a partir das considerações acerca da masculinidade, ou seja, tudo que for designado para os homens, terá como seu oposto direcionado

para as mulheres, já que “o ideal feminino vai se constituir a partir da lógica binária do masculino/feminino, onde o primeiro termo é valorizado e se opõe ao segundo termo [...]” (RAEL, 2008, p.165). Assim, o site dos meninos evidencia uma decoração neutra, com poucos elementos e com os jogos direcionados para ações mais agressivas e que exijam força dos seus personagens. Em contrapartida, o das meninas invoca um ambiente mais colorido, com elementos decorativos e com seus jogos centrados em atividades mais calmas e menos dinâmicas. Portanto, através de minhas análises, entendo que esses ambientes são distintos e por configurarem-se através de temáticas diferenciadas, ambos reforçam a ideia de que homem e mulher são opostos e necessitam de brincadeiras e espaços separados. Por meio disso, entendo que “[...] meninos e meninas seguem sua vidas aprendendo que devem estar em mundos separados, que suas experiências não devem ser compartilhadas com o que consideram sexo oposto”. (FELIPE; GUIZZO, 2008, p.34)

Além disso, retomo a questão de que as representações de cada ambiente e dos jogos indicam as características esperadas para ambos os sexos, havendo um destaque para os homens como sendo mais racionais e dinâmicos ou aptos para realizar tarefas que envolvam a lógica enquanto que para as mulheres se destina às tarefas e profissões consideradas caseiras ou menos complexas. Entretanto, esquece-se que vivenciamos outras formas de ser e viver a feminilidade e masculinidade, pois, “mulheres e homens produzem-se de distintas formas [...] elas e eles são ao mesmo tempo sujeitos de distintas classes, raças, sexualidades, etnias, nacionalidades e religiões” (LOURO, 2000, p.39) e impor um modelo, um padrão para ambos os gêneros oculta e/ou desvaloriza as demais formas, reduzindo-as a um conjunto de características biológicas que resulta em uma simplificação. (LOURO 2000)

Desse modo, é através da escola, da família e das diferentes pedagogias culturais que as crianças constituem suas identidades de gênero, sexuais, raça, etnia, entre outras. Cabe ainda ressaltar que “a constituição de cada pessoa deve ser pensada como um processo que se desenvolve ao longo de toda a vida em diferentes espaços e tempos” (FELIPE; GUIZZO, 2008, p.33), com isto, entendo que esses sites e jogos reforçam as representações estabelecidas cultural e socialmente e as crianças ao interagirem com esses artefatos as internalizam, passando considerá-las como naturais e legítimas. Além disso, destaco que esses artefatos

utilizam as imagens, elementos decorativos para representar determinadas características, porém, os títulos, descrições e demais textos disponíveis nesses ambientes compartilham das mesmas informações, tornando-se marcadores de gênero. Nesse sentido, as descrições dos sites e das categorias reforçam os discursos que padronizam as feminilidades e masculinidades e instituem concepções e expectativas a respeito de mulheres e homens.

Por fim, destaco a importância em problematizar os diferentes artefatos, principalmente aqueles destinados para o público infantil para que possam ser analisadas as representações de gênero instauradas através das imagens, textos, músicas, etc. Ressalto que os sites e jogos infantis, assim como outras pedagogias culturais utilizam-se do entretenimento para reforçar algumas práticas e características ditas como naturais. Com isso, as crianças ou os ciberinfantes interagem não apenas com jogos divertidos, mas com jogos que educam indiretamente para serem homens e mulheres em nossa sociedade, de acordo com as expectativas construídas para cada um deles. Nesse sentido, entendendo que as questões de gênero ocorrem por meio das relações sociais, culturais e históricas nas diferentes instâncias educativas, inclusive na internet. Finalizo este trabalho ressaltando ainda a importância de discutirmos essas questões na escola, pois muitas vezes, nas aulas de informática, as próprias professoras direcionam as crianças para determinadas atividades e jogos marcadas pelas questões de gênero. É preciso que a formação docente, tanto inicial quanto continuada, possa discutir tais práticas, problematizando esses artefatos culturais voltados para as crianças.

Referências

ARIÈS, Philippe. A descoberta da infância. In:_____. **História Social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981. p. 50-68.

BELLO, Alexandre Toaldo; FELIPE, Jane. Delineando masculinidades desde a infância. **Instrumento**: Revista de Estudo e Pesquisa em Educação, Juiz de Fora, v. 12, n. 2, p.175-182, jul./dez. 2010 Edição especial - Gênero, sexualidade e educação.

BUJES, Maria Izabel Edelweiss. O fio e a trama: as crianças nas malhas do poder. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 25, n. 1, p.25-44, jan/jun. 2000.

CARVALHO, Marília Gomes de; TORTATO, Cíntia de Souza Batista. Gênero: considerações sobre o conceito. In: LUZ, Nanci Stancki da; CARVALHO, Marília Gomes de; CASAGRANDE, Lindamir Salet. **Construindo a igualdade na diversidade**: gênero e sexualidade na escola. Curitiba: UFPR, 2009. Cap. 1, p. 21-32.

COSTA, Marisa Vorraber. Poder, discurso e política cultural: contribuições dos Estudos Culturais ao campo do currículo. In: LOPES, Alice Casimiro; MACEDO, Elizabeth. **Currículo**: debates contemporâneos. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005. Cap. 6, p. 133-149

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. Pedagogias de imagens. In: DORNELLES, Leni Vieira. **Produzindo pedagogias interculturais na infância**. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 113-144.

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. Entre Van Goghs, Monet e Mônicas: a infância educada através de imagens. **Ciências e Letras**: revista da Faculdade de Educação Porto Alegre, Porto Alegre, n. 43, p.107-123, jan/jun. 2008. Educação Infantil.

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. As Infâncias nas tramas da cultura visual. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Cultura Visual e Infância**: quando as imagens invadem a escola... Santa Maria: UFSM, 2010. p. 131-162.

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. **Cultura visual, gênero, educação e artes**. Disponível em: <[www.anped.org.br/reunioes/31ra/4sessao_especial/se - 06 - susana rangel vieira da cunha - participante.pdf](http://www.anped.org.br/reunioes/31ra/4sessao_especial/se-06-susana-rangel-vieira-da-cunha-participante.pdf), pedofilia, pedofilização>. Acesso em: 15 maio 2013.

DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam**: Da criança na rua à criança cyber. 2ª Edição Petrópolis: Vozes, 2008.

DORNELLES, Leni Vieira. Apresentação: produzindo pedagogias interculturais na infância. In: DORNELLES, Leni Vieira. **Produzindo pedagogias interculturais na infância**. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 7-17

DORNELLES, Leni Vieira (Org.). Artefatos Culturais: Ciberinfâncias e crianças zapiens. In: DORNELLES, Leni Vieira; BUJES, Maria Isabel Edelweiss. **Educação e Infância na era da informação**. Porto Alegre: Mediação, 2012. Cap. 4, p. 79-102.

FELIPE, Jane; PRESTES, Liliane Madruga. **Erotização dos corpos infantis, pedofilia, pedofilização na contemporaneidade**. Disponível em: http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2012/Genero,_Sexualidade_e_Educacao/Trabalho/12_42_52_2538-7464-1-PB.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2013.

FELIPE, Jane; GUIZZO, Bianca Salazar. Entre batons, esmaltes e fantasias. In: MEYER, Dagmar; SOARES, Rosângela. **Corpo, gênero e sexualidade**. 2ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2008. p. 31-40.

FELIPE, Jane. Para discutir sexualidade e relações de gênero na infância. In: CÓRDULA, Américo; BASTOS, Andrei; FELIPE, Jane. **O educador como propositor e executor da política de educação infantil**. Brasília: Gerda, Fundação Sirotsky Sobrinho, 2011. p. 74-85. (Mesa Educadora para a primeira infância).

FELIPE, Jane. et al. Erotização dos corpos infantis, pedofilia e pedofilização na contemporaneidade. In: Seminário GRUPECI, 3., 2012, Sergipe. **Anais...** Aracaju: Universidade Federal de Sergipe, 2012. CD ROM.

FIGUEIRA, Márcia Luiza Machado. A revista Capricho e a produção de corpos adolescentes femininos. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre. **Corpo, gênero e sexualidade: Um debate contemporâneo na educação**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. Cap. 9, p. 124-135.

GOELLNER, Silvana Vilodre. **Bela, Maternal e Feminina: Imagens da mulher na revista Educação Física**. Ijuí, Rio Grande do Sul: Unijuí, 2003. 152 p.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz T. da Silva; Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro. DP&A, 2006. 102 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo. 34, 2000. 264 p.

LOPES, Jader Janer Moreira; VASCONCELLOS, Tânia de. Geografia da infância: Territorialidades Infantis. **Currículo Sem Fronteiras**, v. 6, n. 1, p.103-127, Jan./Jun. 2006. Disponível em: http://www.curriculosemfronteiras.org/vol6iss1articles/lop_vasc.pdf> Acesso em: 12 abr. 2013.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero, História e Educação: construção e desconstrução. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p.101-132, jul./dez. 1995.

LOURO, Guacira Lopes. Corpo, escola e identidade. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v.25, n. 2, p.59-76, jul./dez. 2000.

LOURO, Guacira Lopes. O currículo e a diferenças sexuais e de gênero. In: COSTA, Marisa Vorraber et al. **O currículo nos limiares do contemporâneo**. 3. ed. Rio de Janeiro: Dp&a, 2001. Cap. 4, p. 85-92.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. 6ª Petrópolis: Vozes, 2003.

LOURO, Guacira Lopes. Marcas do corpo, marcas do poder. In:____. **Um corpo estranho**: ensaios sobre a sexualidade e teoria queer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. P.75-90.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. Abordagens qualitativas de pesquisa: a pesquisa etnográfica e o estudo de caso. In: _____. **Pesquisa em Educação**: Abordagens Qualitativas. São Paulo: Epu, 1986. p. 11-44.

MONTARDO, Sandra Portella; PASSERINO, Liliana Maria. Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações. **Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre, dez. 2006, v.4, n.2, p. 1-10

NUNES, Luciana Borre. A cultura visual nas tramas escolares: a produção da feminilidade nas salas de aula. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Cultura Visual e Infância**: quando as imagens invadem a escola.... Santa Maria: Ufsm, 2010. p. 165-190.

OLIVEIRA, Cristiano Lessa de. Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: Tipos, técnicas e características. **Travessias**: educação, cultura, linguagem e artes. V.4, p.1-16, 2009.

PRESTES, Liliane Madruga. **Infâncias, cibercultura e pedofilização**: O que se ensina e o que se aprende no ambiente virtual?. 2011. 104 f. Tese (Doutora em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

RAEL, Claudia Cordeiro. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre. **Corpo, gênero e sexualidade**: Um debate contemporâneo na educação. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. Cap. 12, p. 160 – 171.

SABAT, Ruth. Só as bem quietinhas vão casar. In: MEYER, Dagmar; SOARES, Rosângela. **Corpo, gênero e sexualidade**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2008. Cap. 7, p. 95-106.

SACRISTÁN, José Gimeno. O adulto constrói o aluno. In:____. **O aluno como invenção**. Porto Alegre: Artmed, 2005. p.11-24.

SALES, Shirlei Rezende. Etnografia+ netnografia +análise do discurso: articulações metodológicas. In: MEYER, Dagmar Estermann; PARAÍSO, Marlucy Alves. **Metodologias de pesquisas pós-críticas em educação**. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2012. Cap. 5, p. 111-132.

STEINBERG, Shirley. Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, Luiz Heron da; AZEVEDO, José Clóis de; SANTOS, Edmilson Santos Dos. **Identidade social e a construção do conhecimento**. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre, 1997. p. 98-145.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Os Estudos Culturais e o currículo. In: _____. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999. p. 131-138.

SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). Currículo e Identidade Social: Territórios Contestados. In: _____. **Alienígenas na sala de aula**. Petrópolis: Vozes, 2003. p. 190-207.

STRAUB, José Luiz. **Infâncias e Brincadeiras: Culturas que governam**. Cáceres (MT): Unemat, 2010.

TREVISAN, Gabriela de Pina. Amor eafctos entre as crianças: A construção social de sentimentos na interacção de pares. In: DORNELLES, Leni Vieira. **Produzindo pedagogias interculturais na infância**. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 41-70.