



ENREDEDADAS

NA REDE:

JOGOS PARA CRIANÇAS (RE)PRODUZINDO
RELAÇÕES DESIGUAIS DE GÊNERO

LILIANE MADRUGA PRESTES

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

**ENREDADAS NA REDE: JOGOS PARA CRIANÇAS (RE)PRODUZINDO
RELAÇÕES DESIGUAIS DE GÊNERO**

LILIANE MADRUGA PRESTES

Porto Alegre
2014

LILIANE MADRUGA PRESTES

**ENREDADAS NA REDE: JOGOS PARA CRIANÇAS (RE)PRODUZINDO
RELAÇÕES DESIGUAIS DE GÊNERO**

Tese apresentada no Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Educação.

Orientadora: Profa. Dra. Jane Felipe de Souza

Linha de Pesquisa: Educação, Sexualidade e Relações de Gênero

Porto Alegre

2014

LILIANE MADRUGA PRESTES

**ENREDADAS NA REDE: JOGOS PARA CRIANÇAS (RE)PRODUZINDO
RELAÇÕES DESIGUAIS DE GÊNERO**

Tese apresentada no Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Educação.

Aprovada em 20 de janeiro de 2014.

Prof. Dra. Jane Felipe de Souza – Orientadora

Prof. Dr. Fernando Seffner – UFRGS

Profa. Dra. Fabiana de Amorim Marcello –UFRGS

Prof. Dr. Edvaldo Couto – UFBA

Profa. Dra. Dinah Quesada Beck – FURG

DEDICATÓRIA

*À Jane Felipe,
pela oportunidade e
aprendizagens compartilhadas
no decorrer deste estudo*

*A todas as crianças e adolescentes
que fazem parte da minha vida:*

Minha filha Fernanda

Meu filho Vinícius

Miriam

Karoline

Camila

Ana Rubia

William

Vitor

Gabriela

e Daniela, nossa pequena valente!

AGRADECIMENTOS

A única certeza que tenho ao concluir esta etapa é que as palavras são insuficientes para expressar todo o meu reconhecimento e agradecimento pela infinidade de aprendizagens que tive o privilégio de compartilhar com pessoas muito especiais. Essas pessoas fazem e/ou fizeram parte minha história, tanto pessoal quanto profissional. É impossível nominá-las na extensão deste texto e escrevê-lo foi mais um dos desafios desta etapa.

Inicio agradecendo aos meus pais Nazi e Augusto e, em especial, à minha mãe e à minha avó Maria Rosaura (*in memoriam*), minhas grandes mestras na escola da vida! Com vocês aprendi que o importante são as relações que estabelecemos com as pessoas, com as quais temos muito mais a aprender do que a ensinar. À minha mãe, companheira, amiga e apoiadora em todos os momentos, obrigada por tudo!

Agradeço o apoio e incentivo de todos os meus familiares, em especial, ao Chico e à nossa turminha composta pela Fernanda, pelo Vinícius e pela Miriam. A vocês retribuo todo o amor, o carinho, a paciência e a compreensão pelas minhas ausências durante esta etapa. Obrigada por fazerem parte da minha vida e por sempre estarem comigo!

Aos meus irmãos Bia e Sandro que compartilharam comigo deste e de muitos momentos felizes e/ou difíceis, embora distantes fisicamente, estão sempre perto para ajudar quando necessário.

Em minha trajetória escolar e acadêmica muitos/as foram os/as professores/as que contribuíram para que eu pudesse aprimorar meus estudos, escritas e reflexões. Lembro que, quando ainda criança, meu divertimento era brincar de ser escritora, escrevendo histórias e registrando cenas do cotidiano. Naquela época, a energia elétrica ainda não alcançava todas as casas e uma das diversões eram as leituras de livros emprestados pela biblioteca da escola. Nos meus sonhos de criança, imaginava conhecer os autores, conversar com eles sobre como faziam para transformar coisas

simples do cotidiano em narrativas que encantavam e, ao mesmo tempo, nos conduziam a refletirmos acerca de nossas próprias vidas. Brincava de ser escritora e registrava em um caderno cenas do cotidiano, para posteriormente presentear minha família e amigos/as. Trago esta lembrança de minha infância para agradecer a todos os/as professores/as que apostaram em minhas potencialidades. Em especial, agradeço à professora Sônia Teresinha Vieira de Medeiros que me abriu as portas para o universo acadêmico e sempre foi uma de minhas grandes incentivadoras. Meu carinho e gratidão ao professor Francisco Egger, meu orientador de Mestrado, cujo apoio foi imprescindível para que eu superasse essa etapa que foi bastante conturbada em minha trajetória pessoal.

À Jane Felipe a quem dedico esta tese como forma de retribuir todo o carinho e atenção com que me acolheu e orientou durante esta etapa. A leitura atenta das escritas, os questionamentos e as sugestões de leituras foram imprescindíveis tanto para o meu crescimento pessoal quanto profissional. Tê-la como orientadora foi um privilégio e também uma grande responsabilidade. Durante esta etapa, aprendi ainda mais a admirá-la e agradeço todo o carinho e amizade.

Compartilhar com os/as professores/as e colegas do GEERGE foi uma oportunidade ímpar na minha vida. Em especial, agradeço aos professores/as Guacira Louro, Dagmar Meyer, Rosangela Soares, Jane Felipe, Fernando Seffner e Luis Henrique Sacchi dos Santos, cujas disciplinas tive o privilégio de cursar. Agradeço a escuta atenta de minhas dúvidas e inquietações, cujas respostas eram outras perguntas que me desafiaram a desconstruir meus pretensos saberes a fim de ampliar meus horizontes de pesquisa.

À todos os colegas da Linha de Pesquisa com os quais convivi durante as aulas, os encontros de estudos, os seminários e em vários momentos alegres e descontraídos. Entre estes, cito o grupo de orientação composto pelo Alexandre Bello, Alessandra, Alissandra, Bianca, Débora, Dinah, Lourdes, Martha, Monise e Tatiane. Incluo também a Marina, o Magnor e a

Evelyn que conheci durante as aulas e juntos aprendemos muito e também nos divertimos também. Obrigada pelas palavras de incentivo e pelos momentos agradáveis!

Agradeço aos professores Fernando Seffner e Edvaldo Couto e à professora Fabiana Marcello, os quais gentilmente aceitaram o convite para as bancas de qualificação e defesa. Agradeço a forma atenta com que fizeram a leitura do projeto, bem como os apontamentos e indicações de leitura, que contribuíram para o aprimoramento de minhas reflexões no processo de escrita da tese. À Dinah, agradeço o convívio e por aceitar participar da banca final de defesa. Obrigada pela parceria e pela amizade, pelas palavras de apoio e incentivo durante os vários momentos em que convivemos!

Durante este período, enquanto profissional, tive grandes aprendizagens em diversos espaços. Agradeço a todos aqueles/as que de alguma forma me apoiaram nessa trajetória como a Fabiana Secco que foi uma das primeiras incentivadoras para que eu iniciasse esta jornada.

Agradeço também às/aos alunos/as, professores/as e funcionários da UERGS, em especial, a equipe da Pró-Reitoria de Ensino e das Unidades de Cidreira e Tapes, nas quais atuei durante parte do período do doutorado.

À Viviane Cancian, à Juliana, à Daliana e a toda a equipe da Unidade de Educação Infantil Ipê Amarelo da Universidade Federal de Santa Maria, retribuo o carinho e apoio que recebi no decorrer do ano de 2013 ao atuar na Coordenação Pedagógica da Unidade.

Deixo um abraço carinhoso para todos os/as professores/as, funcionários de todos os setores do PPGEDU/UFRGS, em especial à equipe da secretaria. E por fim, mas não menos importante, meu muito obrigada à Rayssa, pela elaboração da capa desta tese.

Como outras/os estudiosas/os de gênero e sexualidade, provavelmente trago mais perguntas, sugestões e possibilidades do que afirmações conclusivas. Acredito na importância de se fazer perguntas — é possível até que elas sejam mais importantes do que as respostas. Não serão as perguntas que nos permitem dar sentido às nossas práticas, aos nossos livros e às nossas vidas?

Guacira Lopes Louro (2004, p.13)

RESUMO

A presente tese intitulada “*Enredadas na rede: jogos para crianças (re) produzindo relações desiguais de gênero*” tem por objetivo investigar os conteúdos veiculados em sites de jogos que se autodeclaram como voltados ao público infantil, especialmente os voltados para meninas. A metodologia utilizada constou de um levantamento inicial a fim de mapear sites preferidos por um grupo de crianças e, posteriormente, foi feita a análise dos conteúdos contidos nos mesmos. Com base nas reflexões realizadas e ancoradas nos estudos de gênero e sexualidade, a pesquisa evidencia que com o advento da internet, presenciamos o aumento das denúncias de casos de pedofilia e, conseqüentemente, no aumento das estratégias disciplinares voltadas ao controle do acesso a determinados conteúdos, principalmente classificados como de cunho sexual. Evidencio, nesta pesquisa, o quanto tais artefatos constituem-se como pedagogias de gênero e sexualidade, estando permeados por todo um aparato discursivo que contribui para o governo e erotização dos corpos infantis, em particular, das meninas. Os resultados apontam a necessidade de que os debates em torno do acesso das crianças à rede sejam ampliados no âmbito das políticas públicas, bem como no âmbito das famílias e demais instituições responsáveis pela educação das infâncias.

Palavras-chave: Infâncias, gênero, sexualidade, cibercultura

ABSTRACT

This thesis entitled "Entangled in the net: children's games (re) producing unequal gender relations" aims to investigate with the content carried in gaming sites which declare themselves as aimed to childrens, especially geared toward girls. The methodology consisted of an initial survey to map preferred sites for a group of children and then analyzing the content contained on them. Based on the considerations made and anchored in studies of gender and sexuality, research shows that with the advent of the internet, we witness the increase in complaints of pedophilia and, consequently, in increased disciplinary strategies aimed at controlling access to certain content mainly classified as sexually oriented. I recognize, on this research, how much this artifacts are formed as pedagogies of gender and sexuality, and is permeated by a whole discursive apparatus that contributes to the domination and sexualization of children's bodies, especially of the girls. The results indicate that the debates about children's access to the network need to be expanded within public policies, as well as within families and other institutions responsible for the education of childhoods .

Key - words: Childhoods, gender and sexuality, cyberculture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Figura 1: Hiperlink de acesso a jogos eróticos.....	18
Figura 2- Jogos de Meninos.....	26
Figura 3- Jogos de Meninas.....	26
Figura 4 - Figura: Site com a classificação: Jogos de meninas.....	27
Figura 5: A Sociedade em Rede.....	36
Figura 6: Símbolos usados pelas comunidades de pedofilia.....	56
Figura 7 - Erotização e infâncias.....	58
Figura 8 - Campanha publicitária: Use e se lambuze.....	58
Figura 9 - Puttos.....	61
Figura 10 – Retrato: As crianças.....	62
Figura 11 - Mercado dos produtos eróticos no Brasil.....	67
Figura 12 - Campanhas publicitárias – Perfume Tom Ford.....	69
Figura 13 - Protesto do Grupo Femen.....	70
Figura 14 - Tonucci – Educação Sexual.....	70
Figura 15 - Acesso a jogos eróticos no site www.planetajogos.com	76
Figura 16 - Vídeos amadores no site www.planetajogos.com	77
Figura 17 – Movimento “Vemprarua” – Internet e movimentos sociais.....	85
Figura 18 - Do público ao privado: relações de gênero na rede.....	89
Figura 19 - A mulher no espelho (1932).....	91
Figuras 20 e 21- Diante do espelho: Vênus x Mônica.....	93
Figura 22 – Cirurgias plásticas estéticas mais realizadas no Brasil.....	95
Figura 23 - Espelho, espelho meu.....	96
Figura 24 - Dê uma chance a perfeição.....	97
Figura 25 - Infâncias e pedagogias de gênero e sexualidade na internet.....	99
Figura 26 - Categorias dos jogos de meninas no site Clickjogos.uol.com.br	104
Figura 27 - Jogo de meninas – Culinária.....	106
Figura 28 - Jogos de Cuidar.....	113
Figura 29- Jogo supermãe.....	114

Figura 30 - Jogos de meninas – Categoria Administrar.....	123
Figura 31 - Jogos de meninas – Categoria Administrar Gerencie um salão de beleza.....	124
Figura 32 - Relações de gênero e internet.....	124
Figura 33 - Objetivo do Jogo Cirurgia Plástica.....	127
Figura 34 - Antes da cirurgia plástica.....	127
Figura 35 - O antes e o depois da cirurgia plástica.....	128
Figura 36 – Etapas do Jogo Cirurgia Plástica.....	129
Figura 37 – Padrões de Beleza.....	131
Figura 38 – Jogo: Ajude essa pobre garota a perder peso.....	132
Figura 39 – Anúncio Publicitário de 1940: “Magros de Nascimento”.....	133
Figura 40 – Jogos de Vestir Meninas.....	134
Figura 41 - Gordura tem remédio.....	135
Figura 42- Jogos de Meninas- Vestir-se para Casar.....	135
Figura 43 - Jogos de Meninas: Jogo de corrida (Booty Rider).....	136
Figura 44 - Jogo: Meu adorável professor.....	137
Figura 45 - Click Jogos Vestir para encontrar o príncipe encantado.....	140
Figura 46- Boneca Bratz.....	142
Figura 47 - Modelo francesa – 10 anos.....	142
Figura 48 - Pretty Baby – Menina Bonita.....	143
Figuras 49 - Jogo Lingerie Show.....	144
Figura 50 - Desfile da Victoria Secrets.....	145
Figura 51 - Acesso para sites de relacionamento.....	146
Figura 52- Jogos: Beijar Escondido.....	148
Figura 53- Campanha Duloren.....	152
Figura 54: Cartaz: Campanha “Não se engane”.....	153

SUMÁRIO

START: PALAVRAS INICIAIS ACERCA DA ESCOLHA DO TEMA.....	16
1 NAVEGANDO PELA INTERNET: DELINEANDO AS COORDENADAS DA PESQUISA.....	22
2 INFÂNCIA (S) E CIBERCULTURAS.....	31
2.1 TORNAR-SE CRIANÇA.....	31
2.2 CONECTANDO INFÂNCIAS E INTERNET.....	36
2.3 ENTRE SMARTPHONES E TABLETS.....	42
3. RELAÇÕES DE GÊNERO, SEXUALIDADE E INFÂNCIAS.....	48
3.1 PEDOFILIA, PEDOFILIZAÇÃO E EROTIZAÇÃO DA INFÂNCIA.....	53
3.2 DOS PUTTOS À PORNOGRAFIA INFANTIL.....	60
3.3 “NÃO POSSO ENTRAR”... MAS SEMPRE SE DÁ UM JEITO: sites de jogos para o público infantil.....	75
3.4 ESTRATÉGIAS DE CONTROLE E DISCIPLINAMENTO QUANTO AO ACESSO DAS CRIANÇAS À INTERNET.....	78
3.5 DO FENÔMENO DO SEXTING À PEDOFILIA NA INTERNET.....	89
4. PEDAGOGIAS DE GÊNERO E SEXUALIDADE EM SITES DE JOGOS INFANTIS.....	99
4.1 SITES E JOGOS PRODUZINDO INFÂNCIAS GENERIFICADAS.....	103
4.2 VOCÊ É UMA BOA MÃE? práticas discursivas acerca da maternidade.....	112
4.3 PRÁTICAS DE EMBELEZAMENTO E REPRESENTAÇÕES DE CORPO.....	125
4.4 JOGOS DE AMOR: representações de amor romântico nos jogos de meninas.....	138

4.5 PEDOFILIZAÇÃO DAS INFÂNCIAS.....	141
GAME OVER.....	150
REFERÊNCIAS.....	157
ANEXOS.....	167
Anexo A: Esclarecimentos da Coordenação de Classificação Indicativa dos Jogos – Ministério da Justiça.....	167
APÊNDICES.....	170
Apêndice A: Análise do conteúdo contido no Guia Indicativo de Classificação de Jogos	170
Apêndice B: Roteiro da pesquisa realizada com as crianças.....	180
Apêndice C: Categorias disponíveis nos jogos de meninas do site www.clickjogos.com.br	181

START - PALAVRAS INICIAIS ACERCA DA ESCOLHA DO TEMA

*A palavra é uma roupa que a gente veste.
Uns gostam de palavras curtas.
Outros usam roupa em excesso.
Existem os que jogam palavra fora.
Pior são os que a usam em desalinho.
Alguns usam palavras caras.
Tem quem nunca troca.
Tem que usa a dos outros.
A maioria não sabe o que veste.
Alguns sabem e fingem que não.
E tem quem nunca usa a roupa certa pra ocasião.
Tem os que se ajeitam bem com poucas peças.
Outros se enrolam em um vocabulário de muitas.
Tem gente que estraga tudo o que usa.
E você, com quais palavras você se despe?
(Viviane Mosé, 2006, p.26)*

Propor uma analogia entre o poema da filósofa Viviane Mose (2006) com o processo de escolha da roupagem teórica na escrita da tese consiste em um grande desafio, uma vez que as palavras são escorregadias, instáveis, recheadas com múltiplos significados. Cada palavra, cada frase, cada página oferece inúmeras interpretações, as quais dependerão das lentes, dos recortes e, principalmente, das questões que suscitam para cada leitor/a.

Ao pesquisarmos temos a possibilidade de abordar o mesmo objeto a partir de muitos olhares, trajetórias e questões múltiplas e distintas. Comparando o processo de escrita da tese com o processo de tecelagem, em ambas, a qualidade dos fios (teorias) e a escolha das tramas (articulações produzidas) resultam em tecidos diferenciados. O tecido, assim como a tese, não é homogêneo e resulta de uma trama de fios e suas conexões, constituindo numa gama de possibilidades resultantes das escolhas e recortes realizados no decorrer da produção da roupagem teórica que produzimos em nossas análises. Isso nos possibilita compartilharmos das diversas e multifacetadas formas de olharmos para o campo de investigação, oferecendo subsídios para problematizarmos como naturalizamos ou cristalizamos nossos saberes e de que forma isto repercute em nossas práticas de pesquisa. Ao mesmo tempo, nos permite perceber que há inúmeras formas de tecer, assim como há diversas possibilidades para a

escolha dos caminhos metodológicos, definidos a partir das questões que pautam nossas investigações.

Enquanto pesquisadores/as isto implica em nos despirmos de nossos pretensos saberes e experimentarmos novas roupagens teóricas, ajustando-as e/ou abrindo mão de algumas e dessa forma ir elaborando nosso *corpus* de pesquisa. Nossas escolhas teóricas também estão pautadas em nossas próprias concepções enquanto sujeitos de múltiplas identidades construídas nos diversos espaços nos quais circulamos, tanto na experiência familiar quanto na vida acadêmica e profissional.

No processo de confecção da roupagem teórica da tese se faz necessário a realização de muitos recortes durante o processo de pesquisa, face às infinitas abordagens possíveis de um mesmo tema. Porém, recortar é difícil e ao mesmo tempo desafiador, pois implica em um processo de permanente tensionamento, que questiona nossos pretensos saberes. Como citei anteriormente, implica nos despirmos de nossas convicções e verdades, colocando em evidência nossas fragilidades ao percebermos que nossos conhecimentos são sempre provisórios. Ao mesmo tempo, é desafiador e nos possibilita ampliarmos nossos horizontes, novas aprendizagens, novas perspectivas, num processo de permanente reconstrução de nós mesmos/as. Portanto, os recortes de pesquisa resultam de nossas opções metodológicas, das questões que ora propomos e dos referenciais teóricos que utilizamos.

O que apresento nesta tese veste a roupagem teórica presente na linha de Pesquisa *Educação, Sexualidade e Relações de Gênero* do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Reitero que a escolha do tema de pesquisa não ocorreu de forma aleatória, mas é resultante dos questionamentos que venho fazendo a partir de minhas próprias vivências em diferentes contextos. A motivação que despertou o interesse pela pesquisa originou de minha convivência com crianças, em especial, meus filhos de 06 e 12 anos, à época em 2007, durante suas incursões no ambiente virtual. O sinal de alerta veio de minha filha para que eu verificasse o que o irmão caçula estava acessando na internet. Embora o

computador estivesse localizado na sala onde os especialistas aconselham que fique, para que haja maior controle do acesso à internet pelas crianças, assim como muitos adultos, eu considerava que os jogos infantis eram apenas passatempos ingênuos disponíveis na rede. Ocorre que mesmo antes de dominarem os códigos de leitura e escrita da língua materna, as crianças conseguem navegar livremente nos sites, utilizando vários mecanismos para facilitar o acesso, incluindo desenhos. Ao clicar no ícone de uma maçã, meu filho acabou por acessar páginas com jogos eróticos, nos quais havia desenhos de cenas de sexo. O desafio proposto era encaixar as peças e formar o quebra-cabeça dentro de um tempo estipulado no site, conforme figura abaixo.



Figura 1: Hiperlink de acesso a jogos eróticos ¹

Como mencionei anteriormente, minhas primeiras incursões na pesquisa sobre sites de jogos voltados para crianças foram realizadas ao acompanhar meus filhos ao navegarem/surfarem na internet em endereços eletrônicos pesquisados por eles próprios e/ou sugeridos por amigos/as e familiares. Também constatei a proliferação de reportagens publicadas em manuais e revistas com indicações de sites considerados seguros para o acesso de crianças. Outra forma de acesso bastante utilizada é através de indexadores tais como o *Google*, mediante a escrita de palavras como: sites

¹ Disponível em www.clickjogos.uol.com.br.br. Acessado em 19/11/2008.

infantis, jogos, entre outras, resultando numa listagem com uma infinidade de sugestões de endereços eletrônicos contendo os mais variados conteúdos.

Abordar gênero, sexualidade e infâncias enfocando o uso de novas tecnologias de informação é, ao mesmo tempo, uma questão delicada e desafiadora, perpassando temas como erotização, pedofilia, pedofilização, dentre outros. O tema por si só desperta sentimentos ambíguos, pois na medida em que investigamos no emaranhado das redes virtuais, torna-se cada vez mais visível que este é um terreno movediço em que várias outras questões suscitam discussões sobre pedofilia e violência sexual contra crianças e adolescentes, a erotização da infância, entre outros. Não estou dizendo com isso que enquanto pesquisadores/as nós tenhamos que assumir uma postura insensível com relação a todas essas questões, mas que é muito complicado separar o foco do estudo com a vida cotidiana, principalmente, quando abordamos temas que são muitas vezes silenciados embora presentes em nosso cotidiano.

Com base em tal entendimento, pensar a pesquisa remete a análise das relações de poder que estão envolvidas, englobando questões como: Que vozes estão sendo silenciadas, negadas e/ou evidenciadas? A partir de que lugar, para quem e o que estamos falando para as crianças em relação aos jogos disponibilizados na internet? Tais perguntas nos levam a refletir acerca das múltiplas possibilidades de análises, produzidas e produtoras de diferentes significados dependendo o contexto no qual são abordadas.

Com o intuito de aprofundar meus conhecimentos acerca de tal temática, durante o primeiro semestre de 2008, participei do Seminário Avançado intitulado *Infâncias, gênero e sexualidade na cultura visual: o corpo feito espetáculo*, ofertado pela professora Doutora Jane Felipe de Souza no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. As leituras e debates realizados em aula despertaram-me ainda mais o interesse pela pesquisa.

No mês de abril de 2008, fiz os primeiros contatos com a Superintendência da Polícia Federal em Porto Alegre na busca de maiores informações acerca da legislação que regulamenta os conteúdos dos sites da internet. À época, os relatos dos agentes federais entrevistados, informavam que havia, até agosto/2008, uma carência de políticas públicas e/ou legislações brasileiras que efetivamente regulamentassem o acesso e/ou os conteúdos divulgados na internet, em particular, no que tange ao público infantil. Relataram ainda a morosidade na identificação e aplicação de penalidades aos responsáveis pela manutenção de sites, pois a internet transpõe as fronteiras e, em geral, os cadastros são realizados em outros países, com normas e regras variadas que entram na esfera do Direito Internacional, dificultando o acesso aos responsáveis pela divulgação de informações e/ou conteúdos na rede.

Aliada a tal realidade, é possível observar na internet a crescente oferta de *sites*, *salas de bate-papo*, *redes sociais*, *blogs*, entre outros, além do surgimento de políticas públicas destinadas à universalização do acesso às tecnologias, em particular a internet, muitas das quais voltadas ao público infanto-juvenil. Tal acesso de crianças à rede virtual é motivo de preocupação das famílias, escolas e políticas públicas em razão de “novas” práticas sociais envolvendo questões como sexualidade infantil, pedofilia e pedofilização. A visibilidade de tais práticas através das mídias eletrônicas acarreta surgimento de novos dispositivos disciplinares para o controle de acesso e normatização quanto aos conteúdos veiculados na internet.

A partir desse conjunto de informações e experiências, decidi então direcionar esta pesquisa para a análise dos conteúdos contidos em sites de jogos que se autodeclaravam como destinados ao público infantil, em especial aqueles voltados para as meninas. Procurei verificar de que forma tais jogos disponibilizados nos sites acionavam representações de gênero e sexualidade. Ou ainda: a partir de que lugar, para quem e o que estamos falando para as crianças em relação aos jogos disponibilizados na internet? Que vozes estão sendo silenciadas, negadas e/ou evidenciadas?

Nas reflexões que apresento, busco problematizar tais práticas a partir de levantamento inicial do que as crianças estão acessando e o que está sendo (re) produzido nos jogos disponibilizados na rede. Portanto, em termos metodológicos, a pesquisa se pauta nos preceitos propostos por Clarice Cohn (2005), que aponta a necessidade de se dar voz às crianças, ou seja, considerá-las enquanto sujeitos inseridos num determinado contexto histórico, cultural e social. As primeiras perguntas que elenquei ao pensar no tema dos sites e seus respectivos jogos foram:

- ☞ *O que as crianças estão acessando nos sites de jogos que autodeclaram como jogos infantis?*
- ☞ *Que conteúdos são veiculados nestes jogos, em particular, no que tange às questões de gênero e sexualidade?*
- ☞ *Os conteúdos disponibilizados nestes jogos contribuem para a erotização e pedofilização das crianças?*

Com base nos estudos teóricos, apresento inicialmente os percursos metodológicos da pesquisa, definidos a partir das contribuições e sugestões da banca de qualificação do projeto. O segundo capítulo consta da análise das relações entre infância(s) e criança(s) e cibercultura realizada mediante a articulação com o contexto atual e a revisão de literatura acerca de tal temática. No terceiro capítulo, enfoco os conceitos de gênero, sexualidade, pornografia, obscenidade e erotismo e suas relações com a ampliação do uso da rede pelas crianças. No quarto capítulo apresento a análise dos sites de jogos, em particular, no site www.clickjogos.com.br, enfocando as relações de gênero e sexualidade (re)produzidas em tais artefatos e problematizando como concorrem para propagar práticas de erotização e pedofilização das meninas. A seguir, apresento os caminhos metodológicos percorridos, incluindo a pesquisa realizada com crianças e o porque da escolha deste site, em particular, para a análise dos conteúdos contidos no mesmo.

1. NAVEGANDO PELA INTERNET: DELINEANDO AS COORDENADAS DA PESQUISA

Pesquisar sobre e a partir da internet, requer compreender que tal espaço está em permanente movimento e transformação e, portanto, não é possível capturar todos os dados e nuances numa determinada abordagem. Para tanto, torna-se necessário adotar ferramentas metodológicas que considero fundamentais na elaboração das coordenadas da pesquisa. Tais decisões se constituem como um processo desafiador, uma vez que na amplitude da internet é preciso estar atento ao foco e ao recorte que se pretende realizar a partir do universo de possibilidades que tal artefato oferece.

Com base no exposto, busquei subsídios em estudos como os realizados por Fragoso, Recuero e Amaral (2011, p.42), as quais destacam que pautar a pesquisa na perspectiva da internet enquanto artefato cultural oportuniza o entendimento do objeto como um local intersticial, no qual as práticas de produção e consumo de conteúdos dos usuários oportunizam um amplo recorte de análise. Isto, por sua vez, requer compreender que a internet é um universo de investigação particularmente difícil de recortar, dada a amplitude, heterogeneidade e dinamismo da rede.

A internet é um universo de investigação particularmente difícil de recortar, em função de sua escala (seus componentes contam-se aos milhões e bilhões), heterogeneidade (grande variação entre as unidades e entre os contextos) e dinamismo (todos os elementos são permanentemente passíveis de alteração e a configuração do conjunto se modifica a cada momento (FRAGOSO, et al, 2011, p.55).

Os sites, e no caso particular deste estudo, os que se autodeclaram como voltados para o público infantil, constituem-se enquanto artefatos culturais, sendo ao mesmo tempo produtos e produtores dos sujeitos. Tais artefatos estão impregnados de relações de poder à medida que apresentam padrões e normas de condutas consideradas adequadas além de privilegiar a cultura e os padrões estéticos, em particular, com relação ao corpo evidenciado pela mídia e pela indústria do consumo. Dito isso, o foco da presente pesquisa é investigar de que forma as relações de gênero e

sexualidade estão sendo (re) produzidas em sites de jogos classificados como infantis.

Para investigar a temática iniciei minha busca em indexadores na internet², a fim de explorar os sites de jogos além de pesquisas, estudos, reportagens e bibliografia sobre o assunto. A fim de mapear quais os sites de jogos acessados por crianças, realizei ainda um levantamento inicial através de questionários semiestruturados, os quais foram preenchidos com 105 crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, sendo 52 meninas e 53 meninos. Tais crianças na faixa etária de 08 a 10 anos estudavam numa escola da periferia de Porto Alegre sendo oriundas de famílias de classe média baixa. Apesar de ser particular, a escola era mantida pelas mensalidades dos alunos/as e com recursos provenientes de uma congregação religiosa que acolhia crianças de diferentes bairros e vilas da região norte de Porto Alegre, cujas famílias foram contempladas com bolsas de estudos.

A limitação da faixa etária (8 a 10 anos) para as análises pautou-se pelo fato de ser considerada mais vulnerável, conforme descreve a reportagem da revista Pais & Filhos de julho/2006, intitulada: *Limites na internet: o que tem de melhor e de pior para seu filho*.

A proposta inicial era a realização da pesquisa de campo com apenas um grupo de 20 a 30 crianças na faixa etária de 08 a 10 anos, porém, com a divulgação da pesquisa na escola, as demais turmas também manifestaram o desejo de participar. Na ocasião, a coordenadora pedagógica da escola consultou-me sobre a possibilidade de ampliação do número de participantes, totalizando na aplicação de 196 questionários. Os encontros com as crianças ocorreram no período de novembro a dezembro de 2010, durante o período das aulas, com o consentimento dos/as professores/as. Num primeiro momento, conversamos sobre a pesquisa e sobre o uso da internet e, posteriormente, as crianças preencheram os questionários com

² Neste caso, refiro-me ao google.com.br utilizado para mapear os dados de pesquisa (incluindo os sites indicados pelas crianças), além de reportagens, artigos, entre outros dados relacionados à temática enfocada no presente estudo.

questões abrangendo os conteúdos preferidos, tempo de acesso e interações realizadas através da rede.

Entre as crianças participantes da pesquisa, 45% revelaram que os primeiros contatos com a internet ocorreram entre os 03 e 04 anos de idade, sendo este o mesmo percentual daquelas que aprenderam sozinhas a navegar na rede. Quanto ao tempo de acesso diário, cerca de 30% delas afirmaram que não possuíam limite de horários, ficando diariamente por mais de 06 (seis) horas na internet. Durante esse tempo, as crianças revelaram que acessavam jogos, sites de relacionamento, salas de bate-papo, baixavam arquivos de música, vídeos, etc. Dentre as atividades mais realizadas, os jogos eram os favoritos sendo citados por 85% dos/as entrevistados/as. Entretanto, os sites de jogos acessados por meninos e meninas possuíam conteúdos diferenciados e a escolha era feita a partir dos interesses e por indicação de colegas.

A seguir apresento os três sites mais indicados pelas crianças, de acordo com a faixa etária.

Sites mais acessados por Meninos:		
08 anos	09 anos	10 anos
www.jogos.com	www.clickjogos.uol.com.br	www.clickjogos.uol.com.br
www.iguinho.com	www.planetajogos.com	www.clubpinguim.com
www.clickjogos.uol.com.br	www.papajogos.com	www.jogosonline.com

Sites mais acessados por Meninas:		
08 anos	09 anos	10 anos
www.jogos.com	www.jogsdemeninas.net	www.clickjogos.uol.com.br
www.stardoll.com	www.jogosplaneta.com	www.supermeninas.com
www.papajogos.com	www.gamesdemeninas.com	www.jogos10.com

Inicialmente, realizei uma análise preliminar dos sites indicados pelas crianças, constatando que eles, ao estabelecerem divisões tais como *jogos de meninas*, funcionam como pedagogias de gênero, ou seja, constituem artefatos que produzem identidades ao definirem padrões de

comportamento considerados como *de meninas* ou *de meninos*. Podemos inclusive pensar que os sites possuem um currículo muito claro, como discutiremos nos capítulos subsequentes. Para a realização de tais análises, recorri aos estudos de gênero apresentados por Guacira Louro (1995, p.103), pois segunda a autora

[...] 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 ou feminilizantes, em consonância com as diversas concepções de cada sociedade); como também nos leva a pensar que gênero é mais do que uma identidade aprendida, é uma categoria imersa nas instituições sociais (o que implica admitir que a justiça, a escola, a igreja, etc.) são “geneirificadas”, ou seja, expressam relações sociais de gênero). Em todas essas afirmações está presente, sem dúvida, a ideia de formação, socialização ou educação dos sujeitos.

A presença de marcadores de gênero nos sites indicados pelas crianças se expressa desde a configuração da página principal, cujas tonalidades de cores azuis predominam nos site para meninos, enquanto as cores rosa e lilás prevalecem nos sites para meninas, incluindo a ornamentação com papel de parede com desenhos de corações. Já com relação às atividades, há uma dicotomia entre o que é proposto para meninos e para meninas, evidenciando que as relações de gênero são produzidas social e culturalmente e, ao mesmo tempo, produzem os sujeitos.



Figura 2: Jogos de Meninos²

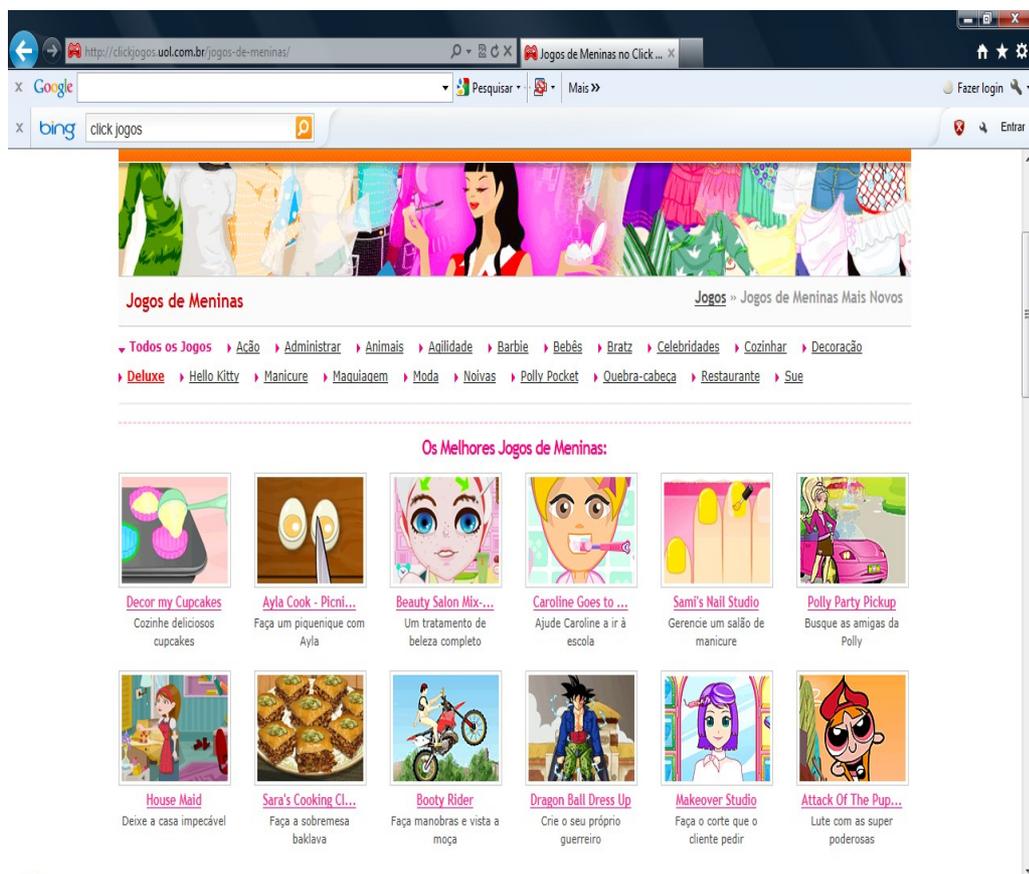


Figura 3: Jogos de Meninas³

Como citei anteriormente e conforme demonstram as figuras apresentadas, a abordagem binária e a concepção essencialista de gênero prevalecem nos sites analisados, pois os mesmos apresentam links que separam e classificam aqueles jogos considerados como apropriados para às meninas, os quais são categorizadas jogos de menina. Essa classificação em geral, é evidenciada na tela principal dos sites, o que não ocorre com relação aos jogos considerados como jogos direcionados aos meninos.



Figura 4: Site com a classificação: Jogos de meninas³

Destaco que embora tenhamos vivenciado inúmeras transformações na sociedade, as relações de gênero e sexualidade apresentadas nos sites de jogos, pautam-se em padrões heteronormativos. Para Louro (2004, p.81) tal ênfase no caráter heterossexual nos leva questionar a sua pretensa naturalidade colocando tal (is) verdade (s) em suspensão, ou seja,

Se a identidade heterossexual fosse, efetivamente, natural (e, em contrapartida, a identidade homossexual fosse ilegítima, artificial, não natural), por que haveria a necessidade de tanto empenho para garanti-la? Por que “vigiar” para que os alunos e alunas não “resvalem” para uma identidade “desviante”? Por outro lado, se admitimos que todas as formas de sexualidade são construídas, que todas são legítimas mas também frágeis, talvez possamos compreender melhor o fato de que diferentes sujeitos, homens e mulheres, vivam de vários modos seus prazeres e desejos.

Ao estudar tais processos educativos, Dagmar Meyer (2008) destaca a importância de problematizarmos como essas práticas são produzidas e ao mesmo tempo nos produzem enquanto sujeitos. Ancorada nos estudos de gênero busco problematizar os *sites* enquanto artefatos culturais, que estão

³Disponível em <http://clickjogos.uol.com.br/> acessado em 06/05/2010

impregnados de relações de poder, de representações de gênero e sexualidade, consumo, dentre outras.

Pesquisar a partir de sites disponibilizados na internet é ao mesmo tempo uma aventura e um desafio, uma vez que implica em mergulhar em um mar de informações, tal como descrito por Levy (2010, p.162).

A página da Web é um elemento, uma parte do corpus intangível composto pelo conjunto de documentos da World Wid Web. Mas pelos links que lança em direção ao restante da rede, pelos cruzamentos ou bifurcações que propõe, constitui também uma seleção organizadora, um agente estruturador, uma filtragem desse corpus. Cada elemento dessa pelota que não pode ser circunscrita é ao mesmo tempo um pacote de informações e um instrumento de navegação, uma parte do estoque e um ponto de vista original sobre esse mesmo estoque. Em uma face, a página da Web forma a gotícula de um todo em fuga, enquanto na outra propõe um filtro singular do oceano de informação. Na Web, tudo se encontra no mesmo plano. E, no entanto, tudo é diferenciado. Não há hierarquia, mas cada site é um agente de seleção de bifurcação ou de hierarquização parcial.

Tais características da rede foram bastante evidenciadas durante as primeiras incursões pelos sites indicados pelas crianças, diante dos quais me deparei com um campo de pesquisa amplo e com inúmeras possibilidades de abordagens. Todavia, em termos de pesquisa, recortar é preciso, ou seja, é necessário delimitar o foco, o que talvez tenha sido um dos maiores desafios desta tese. Penso que isto tenha ocorrido em parte devido a minha infinita curiosidade em aprofundar os estudos e diante das inúmeras possibilidades de abordagem do tema. Neste processo, o auxílio de minha orientadora e da banca de qualificação foi imprescindível e, entre as sugestões, optei por analisar os conteúdos contidos em jogos disponíveis nos sites indicados pelas crianças, em especial os sites de jogos voltados para as meninas.

A segunda questão foi delimitar quais seriam os jogos analisados e quais os sites, entre os citados pelas crianças. Neste processo, foi preciso considerar que cada site traz consigo uma vasta gama de jogos, informações e conteúdos variados, o que implicou novamente fazer um recorte entre as opções citadas pelas crianças. Logo, a partir de uma análise prévia dos sites indicados pelas 105 crianças participantes da pesquisa, optei por analisar

mais detalhadamente o site www.clickjogos.uol.com.br, citado pelos meninos pesquisados (tanto entre os de 8-9 e 10 anos) e também entre as meninas (no caso, as de 10 anos). Ao investigar os conteúdos disponibilizados nos jogos contidos no site, as categorias analíticas foram sendo delineadas, articulando as observações com os estudos teóricos realizados.

Destaco o fato de que a realização do estudo tendo como *locus* a internet é, ao mesmo tempo, instigante e motivador, uma vez que este objeto de pesquisa é transitório e mutante, característica evidenciada, por exemplo, no site pesquisado. Tal tarefa exigiu uma inserção profunda nas tramas da rede, a fim de compreender as articulações produzidas por intermédio de inúmeros hipertextos, definidos por Levy da seguinte forma (2010, p. 58):

Se tomarmos a palavra “texto” em seu sentido mais amplo (que não exclui nem sons nem imagens), os hiperdocumentos também podem ser chamados de hipertextos. A abordagem mais simples do hipertexto é descrevê-lo, em oposição a um texto linear, como um texto estruturado em rede. O hipertexto é constituído por nós (os elementos de informações, parágrafos, páginas, imagens, sequências musicais, etc.) e por links entre esses nós, referências, notas, ponteiros, “botões”, indicando a passagem de um nó para outro.

Considerando tal característica da internet, busquei escrever de forma que o texto pudesse possibilitar ao/a leitor/a, percorrer alguns dos percursos traçados por mim ao realizar a pesquisa. Ao compartilhar tais links, apresento minhas reflexões a partir da articulação com estudos teóricos e outros artefatos culturais disponibilizados na rede (além dos jogos, blogs, revistas, anúncios publicitários, redes sociais).

Esclareço que ao utilizar imagens, notícias, dados estatísticos, notas de rodapé com indicações de sites, entre outros, busco não meramente ilustrar ou exemplificar. O que pretendo é ampliar o leque das possibilidades de problematização partindo do pressuposto de que os sites de jogos operam com práticas discursivas que não são apenas reproduzidas, mas também produzidas em diferentes artefatos culturais, contribuindo assim para a produção dos sujeitos. Neste aspecto, remeto aos estudos realizados por Rosa Maria Bueno Fischer (2001, p.210) nos permitem problematizar tais práticas, uma vez que,

Considerando nossos atos ilocutórios, atos enunciativos, atos de fala, podemos dizer que esses se inscrevem no interior de algumas formações discursivas e de acordo com um certo regime de verdade, o que significa que estamos sempre obedecendo a um conjunto de regras, dadas historicamente, e afirmando verdades de um tempo. As coisas ditas, portanto, são radicalmente amarradas às dinâmicas de poder e saber de seu tempo. Daí que o conceito de prática discursiva, para Foucault, não se confunde com a mera expressão de ideias, pensamentos ou formulação de frases. Exercer uma prática discursiva significa falar segundo determinadas regras, e expor as relações que se dão dentro de um discurso. Quando a televisão, por exemplo, se apropria do discurso missionário do professor, fala e faz falar esse discurso, fala e faz falar um discurso segundo algumas de suas regras que fixaram enunciados sobre a figura da professora mãe-doadora.

Diante disso, a análise dos conteúdos contidos nos jogos, exigiu acima de tudo transpor as fronteiras de gênero na qual somos constituídos/as, requerendo um olhar atento e reflexivo da própria realidade na qual estamos imersos/as. Implicou ainda assumir o desafio de ampliar os horizontes de pesquisa, questionando as práticas, muitas das quais se tornam naturalizadas e invisíveis em nosso cotidiano.

2. INFÂNCIA (S) E CIBERCULTURAS

Escrever em torno da infância é também uma oportunidade para explorar os limites das palavras pronunciadas sobre a infância mais literal e que têm efeito silenciador sobre a outra infância, a mais constitutiva e ao mesmo tempo esquecida (KOHAN, 2010, p.125).

Escrever sobre relações de gênero, infâncias e ciberculturas implica em focar questões que têm sido negadas/silenciadas, enquanto estratégia para o controle e disciplinamento dos corpos. Chamo atenção ainda para o fato de que os estudos acerca das concepções de infância pressupõem o reconhecimento do contexto sócio-cultural no qual se originam. Exige ainda que se proceda à desconstrução e análise crítica das representações mitificadas e padronizadas, as quais perpassam os discursos e as práticas sociais em torno das crianças e infâncias.

2.1 TORNAR-SE CRIANÇA

Ao analisar como tais concepções de infância(s) são construídas e que discursos são estes que disciplinam e governam os modos de ser criança remeto aos estudos realizados por Walter Omar Kohan (2010). Compartilho do entendimento do autor de que a escrita em torno da infância é também uma oportunidade para explorarmos as palavras pronunciadas, na tentativa de encontrar aquelas que exponham as outras infâncias invisíveis em tais discursos.

Ao abordar a infância enquanto construção social, o pesquisador Manuel Pinto (1997), destaca que são múltiplas as abordagens para tal conceito, havendo uma disparidade de posições, tanto no discurso popular quanto no discurso científico. Ele evidencia o fato de alguns estudos valorizarem a criança pelo que ela já é, enquanto que outros a valorizam pelo que virá a ser. Uns defendem a importância da iniciação ao mundo adulto, outros defendem a necessidade de proteção. Em suas análises, o autor afirma que a ideia de infância assim como a conhecemos constitui-se

enquanto uma construção recente que começou a ganhar contornos a partir dos séculos XVI e XVII. Todavia somente nos últimos 150 anos a infância adquiriu expressiva importância social, não só no plano da enunciação e dos princípios, mas, sobretudo no plano da prática social generalizada. Esse processo de valorização da infância ganhou impulso a partir do século XIX com o advento dos processos industriais e, conseqüentemente, dos movimentos sociais em prol dos direitos das crianças. Contudo, foi somente a partir do século XX que surgiram preocupações traduzidas na legislação vigente e nos estudos sobre as infâncias, acarretando em mudanças de atitude com relação a elas.

O estudo dos processos que culminaram na invenção da infância moderna tem sido o foco de pesquisadores de diferentes áreas, entre os quais, cito Esteban Levin (2001), psicanalista argentino. Sua pesquisa descreve os processos e as estratégias disciplinares utilizadas até o século XVIII para o controle dos corpos infantis, incluindo técnicas como ataduras, faixas e castigos físicos. O relato de tais cenas da infância, àquela época, buscava exemplificar o quanto a criança era considerada como algo inútil e/ou insignificante. Nessa perspectiva, o estudioso faz referência ao termo criança como originário da palavra latina *merda* (merda) que, posteriormente, deu origem a palavra francesa *merdeux*, que significava *criança pequena* e denotava-a como um ser inútil, condição atribuída à criança pequena até o final do século XVIII.

Dentre os processos que culminaram com o surgimento da infância moderna, podemos citar a expansão demográfica e, conseqüentemente, a necessidade de controle e governo da população (CORAZZA, 2000). Diante disso, a infância e a criança passaram a ser o foco de investimento e de inúmeras estratégias de controle e disciplinamento, sendo consideradas enquanto sujeitos de direitos

As crianças são as grandes ausentes da história simplesmente porque, no chamado “passado” – da Antiguidade à Idade Média – não existia esse objetivo discursivo a que hoje chamamos de “infância”, nem essa figura social e cultural chamada “criança”, já que o

dispositivo de infantilidade não operava para, especificamente, criar o “infantil”, embora já maquinasse como máquina, que vinha operativamente funcionando. Não é que não existissem seres humanos pequenos, gestados, paridos, nascidos, amamentados, crescidos - a maioria deles mortos, antes de crescerem - mas é que a eles não era atribuída a mesma significação social e subjetiva; nem com eles eram realizadas as práticas discursivas e não - discursivas que somente fizeram o século XVIII, na plenitude, o século XIX e até mesmo os meados do século XX: nem a infância, nem a criança, nem o infantil foram considerados, em qualquer medida, sequer problemas (CORAZZA, 2002, p. 81).

Em termos de Brasil, ao analisar a trajetória da educação infantil e as políticas públicas, a autora evidencia que tais processos ocorreram de forma concomitante à adoção de novas regras de disciplinamento dos sujeitos que passaram a ser categorizados como infantis.

Se o Novecentos atribui à infância um lugar central na sociedade, exaltando-a nosso século não terminou com a antiga violência contra as crianças; ao contrário, inventou novas formas de exploração infantis, das quais são exemplares o confinamento e o isolamento a que as crianças são submetidas diante da televisão [...] O século XX melhorou as condições materiais e psicológicas de vida das crianças, mas a exploração comercial e o abandono e isolamento que inventamos para elas fazem com que a identidade social dessa infância seja contraditória: encontramos-nos diante de uma infância que se prolonga no tempo e, paradoxalmente, exigimos dela um desenvolvimento acelerado. Se, por um lado, a condição privatizada da infância coloca-se por um longo tempo sob a tutela dos pais e a infância vive, na escola, uma situação de constante subalternidade, por outro, a idade infantil contrai-se, através da linguagem, do conhecimento das coisas, das experiências adultas. A infância dilata-se em seu tempo de duração, porém contrai-se em sua própria estrutura. Tais movimentos dão vida a um ser híbrido que é muito infantil e muito adulto, muito dependente e muito autônomo. Um híbrido, de fato, contraditório. (CORAZZA, 2000, p. 198).

Entre as estratégias de governamentalidade e disciplinamento dos corpos infantis, cita, por exemplo, a adoção de castigos, vistos como tentativas de civilizar as crianças. Ao enfocar tais discursos, Maria Isabel Bujes (2001,) destaca que diversas áreas como Psicologia, Biologia, Pedagogia, entre outras, operam como formas de exercício de poder à medida em que produzem determinados saberes que acabam determinando a forma de educar meninos e meninas.

Tal conceito de governamentalidade está ancorado nos estudos do filósofo francês Michel Foucault (2006), que o define como um conjunto constituído pelas instituições, procedimentos, análises, reflexões, cálculos e também as táticas que permitem exercer essa forma bem específica e muito complexa de poder que tem por alvo principal a população. O filósofo destaca ainda que a análise do conceito de governamentalidade requer compreendê-lo como resultado pelo qual o Estado da Justiça da Idade Média, que nos séculos XV e XVI se tornou o Estado administrativo, viu-se pouco a pouco governamentalizado. Esse governo trouxe, por um lado o desenvolvimento de toda uma série de aparelhos específicos de governo e, por outro lado, o desenvolvimento de toda uma série de saberes.

A pesquisa realizada por Corazza (2000) aponta elementos para a reflexão acerca de todo o aparato que tem sido produzido com a finalidade de disciplinar e governar a infância, o que implica

[...] na produção de saberes e “verdades” que têm a finalidade de descrever a criança, classificá-la, compará-la, diferenciá-la, hierarquizá-la, excluí-la, homogeneizá-la, segundo novas regras ou normas disciplinares. Impõe-se sobre a infância uma ordem normativa que lhe dá uma determinada visibilidade. Esse processo de normatização e suas operações de classificação e individualização serão disseminados na Modernidade e, por sua vez, produzem os processos de objetivação/subjetivação da criança como infantil. Ao objetivá-lo a sociedade moderna opera através da produção de um conjunto de procedimentos e normas para melhor administrá-la (Corazza, 2000, p.19).

Ao abordar tais práticas de governamentalidade, Bujes (2001) enfatiza que as mesmas se aprofundaram a partir do século XIX mediante um discurso regulamentador ancorado na necessidade de segurança, evitando riscos e assim justificando a intervenção mediante a adoção de estratégias disciplinares. De acordo com a estudiosa é nessa circulação discursiva que se evidencia uma estratégia de governo da população, constituindo-se como forma de controle sobre os discursos e os corpos. Essas estratégias se constituem como um jogo que coloca em ação um conjunto que denomina como modos de objetivar a infância e assim habilita-se a discutir espaços e exercer poder sobre tal objeto.

A produção de saberes sobre a infância está conectada à regulação das condutas dos sujeitos infantis e à instituição de práticas educacionais voltadas para eles. A infância passa a ser um domínio que se quer conhecer, pois as relações de poder a tornaram objeto “conhecível”, sobre o qual se tem vontade de saber. O corpo da criança se constitui, a partir do século XVIII, um foco de poder-saber e só passa a ser útil quando se torna produtivo e submisso (p.30).

Ao exemplificar como tais práticas estão presentes na contemporaneidade, constatamos a frequência com que os noticiários anunciam casos de maus tratos, abuso sexual, pedofilia na internet, entre outras formas de violências das quais as crianças alvo. Em seus estudos, a pesquisadora enfatiza que há um paradoxo em termos de políticas públicas, uma vez que, ao mesmo tempo em que preconizam a especificidade da infância enquanto etapa do brincar, paralelamente se evidencia a necessidade de escolarização⁴ cada vez mais precoce das crianças. Tais situações, ao mesmo tempo em que se pautam na garantia dos direitos das crianças, por outro lado, também evidenciam discursos que produzem e disciplinam às infâncias.

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

Na sequência dos estudos, cito os apontamentos de Sônia Kramer (1998, p. 23), para a qual a compreensão da infância enquanto construção histórica e cultural implica compreender a criança como sujeito inserido

⁴ Refiro-me a Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2011 que torna a obrigatória a matrícula e frequência à escola para todas as crianças a partir dos 4 anos de idade. Determina ainda que caberá à família o dever de efetuar a matrícula de seus/suas filhos/as e, para tanto, aos municípios e os Estados têm até o ano de 2016 para ampliarem a oferta de vagas na rede pública.

num determinado contexto. Em suas abordagens, ela afirma que considerar a criança como um ser social significa

[...] considerar que ela tem uma história, que vive uma geografia, que pertence a uma classe social determinada, que estabelece relações definidas segundo seu contexto de origem, que apresenta uma linguagem decorrente dessas relações sociais e culturais estabelecidas, que ocupa um espaço que não é só geográfico, mas também de valor, ou seja, ela é valorizada de acordo com os padrões do seu contexto familiar e de acordo também com a sua própria inserção nesse contexto.

Ancorada em tais pesquisas, as análises que proponho partem do pressuposto de que as crianças não são apenas produzidas pela cultura, ou seja, elas elaboram sentidos para o mundo e produzem a si próprias, inseridas num determinado tempo e espaço social historicamente construídos. Nesse sentido, não podemos falar de uma cultura infantil, mas de culturas infantis sendo pertinente a adoção de múltiplos olhares para o estudo da (s) infância(s). É preciso considerar ainda que historicamente e culturalmente não há uma uniformidade com relação ao tratamento ofertado as crianças o que depende de outras categorias como classe social, raça e gênero. Dito isso, na próxima seção enfoco as conexões entre as infâncias contemporâneas e a internet.

2.2 CONECTANDO INFÂNCIAS E INTERNET

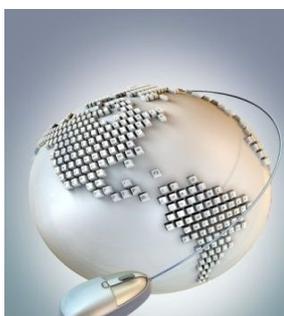


Figura 5: A Sociedade Em Rede

Na atual conjuntura, o tema infância e internet tem sido foco de inúmeras pesquisas, publicações, palestras, seminários, despertando a atenção e o interesse de pais/mães, educadores/as, profissionais da área da Psicologia, Saúde, Comunicação, dentre outras. Cabe salientar que é inegável a importância que, na atualidade, as mídias eletrônicas desempenham na vida dos sujeitos, ou seja, vivemos o que Manuel Castells (2003) denomina de sociedade em rede.

Para contextualizar a temática, é interessante destacar que a internet surgiu a partir de disputas por poder e em pleno cenário de guerra fria, em meados da década de 50 do século XX. Num primeiro momento, a rede virtual foi utilizada pelos governos das duas potências mundiais da época, a saber, a União Soviética e os Estados Unidos, os quais disputavam o poder mediante a potencialização de seus arsenais bélicos principalmente por intermédio do controle no fluxo de informações. Posteriormente, o uso de tais tecnologias passou a ser disseminado pelo mundo inteiro, de modo que o acesso à informação começou a se dar em tempo real, independente das distâncias entre os povos.

Contrapondo-se à lógica da linguagem utilizada na programação e nas configurações das bases de dados da internet, que consiste na base binária de combinações de dígitos, a presente investigação terá como embasamento teórico os Estudos de Gênero, os quais propõem a ruptura de binarismos. Tal postura requer nos desvencilharmos e/ou desnaturalizarmos algumas dessas verdades construídas no decorrer de nossas próprias trajetórias enquanto pesquisadores/as, professores/as, estudantes. Somos desafiados/as a resistirmos à tentação de buscar respostas e compreendermos que nossos conhecimentos são provisórios e por conta disso exigem uma postura constante de problematização dos próprios conceitos com os quais operamos.

Tal ambiguidade também é recorrente quando o foco são as repercussões decorrentes da propagação da internet, cujos resultados são demarcados por uma ambivalência de opiniões. De um lado, atribuem-se as novas tecnologias um enorme potencial positivo, especialmente no que tange à aprendizagem; de outro lado, elas são frequentemente vistas como prejudiciais àqueles que se consideram vulneráveis. Entre as mídias digitais, a internet amplia-se numa rede que conecta diferentes pontos, num emaranhado que conecta diferentes tempos e espaços. Destaco ainda que a internet está presente no cotidiano de milhões de pessoas, principalmente das crianças que já nascem sob a égide da rede virtual. A popularização de

tais acessos, em particular, no Brasil, ampliou-se somente nos últimos dez (10) anos, ou seja, para muitos adultos tal conhecimento ainda é um desafio.

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

Em suas análises Levy (2010) destaca que, na atualidade, a ampliação do acesso às novas tecnologias coloca aos sujeitos novos desafios diante do que denomina de dilúvio informacional. Utiliza tal metáfora para enfatizar que neste oceano de informações, não há um fundo sólido, razão pela qual enfatiza a necessidade de aprender a nadar, flutuar e talvez navegar no ciberespaço. Na atualidade, a expressão internauta é utilizada para designar a pessoa que navega neste mar de informações definido como a internet.

Para o autor, neste contexto, os sujeitos são desafiados a escolher, selecionar e filtrar neste mar de informações nos quais estão imersos, assim como aprender e compartilhar ideias e interesses desenvolvendo o que denomina de inteligência coletiva. Diante da tela do computador, o sujeito deixa a sua condição um tanto passiva diante dos meios de comunicação de massa (como televisão e imprensa escrita) e ganha uma ferramenta na qual pode participar efetivamente do processo, inclusive assumindo a autoria com relação às informações/conhecimentos compartilhados na rede (em blogs, chats, sites interativos, etc.). Outro aspecto apontado pelo pesquisador é o fato de que através da rede, os sujeitos compartilham informações em

diferentes pontos do planeta, num processo permanente de intercâmbio de saberes, mediante um processo de aprendizado cooperativo.

Ainda com relação aos termos comumente utilizados para referir-se à internet, Levy (2010, p 49) problematiza os significados atribuídos às palavras *virtual* e *digital*. Para o autor, a palavra virtual pode ser entendida pelo menos em três sentidos, a saber: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. Salienta que o fascínio pela realidade virtual decorre em boa parte da confusão entre esses três sentidos.

No sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade – enquanto a “realidade” pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível. A expressão “realidade virtual” soa então como uma oximoro, uma passe de mágica misterioso. Em geral acredita-se que uma coisa deva ser ou real ou virtual, que ela não pode, portanto, possuir as duas qualidades ao mesmo tempo. Contudo, a rigor, em filosofia o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: a virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade.

Levy (2010) apresenta também suas considerações acerca do termo multimídia, definindo-o, em princípio, aquilo que já emprega diversos suportes ou veículos de comunicação, chamando a atenção para o fato de que,

[...] o termo “multimídia” é corretamente empregado quando, por exemplo, o lançamento de um filme dá lugar, simultaneamente, ao lançamento de um videogame, exibição de uma série de televisão, de camisetas, brinquedos, etc. Neste caso, estamos de fato frente a uma “estratégia multimídia”. Mas se desejamos designar de maneira clara a confluência de mídias separadas em direção à mesma rede digital integrada, deveríamos usar de preferência a palavra “unimídia”. O termo multimídia pode induzir ao erro, já que parece indicar uma variedade de suportes e canais, ao passo que a tendência de um fundo vai, ao contrário, rumo à interconexão e à integração. (p.68-69).

Ao articular tal temática, em particular, no que tange à infância na contemporaneidade, remeto aos estudos do pesquisador David Buckingham (2007), que utilizou o termo infância multimídia a fim de designar a geração de crianças que desde o nascimento convive diariamente com a variedade de

artefatos (telefone celular, jogos eletrônicos, entre outros). Destaca que há uma infinidade de artefatos tecnológicos (tais como os microcomputadores portáteis), que estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano e acabam disputando espaços nas prateleiras das lojas, juntamente com os brinquedos destinados ao público infantil. Como consequência, as crianças demonstram certa facilidade para operar com as mídias eletrônicas que, não raras vezes, estão presentes antes mesmo do nascimento, como no caso dos diários de bebês virtuais, blogs e páginas pessoais elaboradas pelas famílias.

No contexto brasileiro, presenciamos o aumento na oferta de dispositivos móveis (como telefones celulares, tablets, etc.) bem como a oferta de microcomputadores com preços mais acessíveis. Ao mesmo tempo, tais produtos num curto espaço de tempo acabam se tornando ultrapassados e obsoletos mediante o surgimento de inovações tecnológicas que invadem o mercado tanto adulto quanto infantil.

Ao problematizar tais questões, cito os estudos realizados por Rodrigo Nejm (2013, p. 95-96) com base na pesquisa realizada em 2012 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil com relação ao uso da internet por crianças e adolescentes brasileiros. Os dados apresentados evidenciam as disparidades no acesso à rede (ocasionadas por fatores econômicos, sociais e culturais) e a pluralidade das infâncias brasileiras.

Um pequeno recorte nos locais de uso a partir da classe social já revela importantes disparidades no cenário brasileiro. O uso da Internet pela *lanhouse* é o mais frequente para crianças e adolescentes das classes DE (57%), enquanto apenas 15% da classe AB o fazem. A mesma disparidade ocorre em relação ao uso por meio de computador na sala da própria casa, comum para 61% nas classes AB e para apenas 12% nas classes DE. Já com relação ao acesso na rua a partir do celular, a disparidade, ainda que muito significativa, é menor entre as classes, já que esse local é comum para 20% das crianças e dos adolescentes das classes AB e para 11% nas classes DE. Esse pequeno exemplo destaca a importância de compreendermos a diversidade de contextos que caracterizam o que é infância e adolescência no Brasil, sendo difícil generalizar hábitos e percepções.

Os dados revelam que as crianças brasileiras oriundas de famílias carentes possuem um acesso limitado à internet, o qual é feito principalmente em locais fora de suas casas, em geral, em *lanhouses*. Em

muitos casos, o computador está presente nas casas, mas não está conectado à rede, quer seja por questões financeiras (decorrentes do elevado custo dos planos ofertados pelas operadoras) e/ou pela falta de infraestrutura (por exemplo, falta de antenas ou rede em alguns locais mais distantes dos centros urbanos).

Além das notáveis diferenças de hábitos de uso no que diz respeito aos locais de acesso, a crescente mobilidade reforça ainda mais a integração entre os ambientes *on* e *off-line*. Considerando os investimentos de infraestrutura prometidos para os grandes eventos a serem realizados no país, como a Copa do Mundo de 2014 e a Olimpíada de 2016, provavelmente haverá um salto significativo dos acessos à Internet via celular, permitindo ainda maior diluição das fronteiras *on* e *off-line* no cotidiano das diferentes classes sociais. Tal contexto exige a criação de estratégias mais sólidas de educação e sensibilização para que os internautas tenham melhores condições de enfrentar os riscos sem que sofram danos, bem como demanda melhor compreensão sobre a singularidade dos “conteúdos e dos hábitos relacionados aos dispositivos móveis” (NEJM, 2013, p.96).

Logo, considerar tais diversidades é um dos maiores desafios postos às políticas públicas voltadas a ampliação do acesso à internet por crianças e adolescentes, fomentando ações articuladas entre os investimentos em infraestrutura. Isto remete a ampliação dos espaços voltados a educação para o uso da internet para além da instrumentalização mas problematizando os conteúdos. Neste caso, a partir da análise dos conteúdos veiculados na internet e, em particular, destinados ao público infantil, retomo a questão de considerarmos o fato de que tal espaço é permeado por relações de poder, com o estabelecimento de disputas, tensões e processos de hibridação cultural. Este conceito – hibridação – é abordado por Nestor Garcia Canclini (1997) referindo-se ao processo nos quais diversas culturas se mesclam e ao mesmo tempo se contradizem, não sendo simplesmente a fusão entre culturas, mas um processo de lutas, contradições, um espaço de tensionamento. Por intermédio das tecnologias da informação, em particular, da internet, há um processo permanente que denomina como hibridação cultural, marcado por tensões e disputas nas quais algumas culturas e vozes passam a ser evidenciadas enquanto outras acabam sendo silenciadas.

Diante de tais colocações, conforme já destaquei anteriormente, muitos foram os desafios pesquisar sobre infâncias e crianças, em

particular, enfocando a internet. Cito, por exemplo, o fato de que ao iniciar esta pesquisa, em meados de 2009, os computadores portáteis, entre os quais cito os *smartphones e tablets* que até então não estavam popularizados no Brasil e seus custos ainda eram considerados altos para grande parcela da população. Já em 2013, tais aparelhos que permitem o acesso a internet através da conexão sem fio, não somente estão presentes no cotidiano das pessoas como também fazem parte dos brinquedos eletrônicos preferidos entre as crianças brasileiras⁵.

Frente a tal realidade, acompanhei tais inovações e tive que me atualizar com relação aos usos das mesmas, em particular, as transformações nos sites pesquisados. Neste período também constatei o surgimento de novas estratégias de disciplinamento e controle de acesso (legislações específicas quanto ao uso da internet por crianças e adolescentes), entre outros. A seguir, apresento algumas reflexões a respeito das infâncias contemporâneas e suas incursões na internet.

2.3 ENTRE SMARTPHONES E TABLETS

Atualmente nos deparamos tanto na mídia quanto na publicidade com o discurso de que as crianças e jovens estão naturalmente aptos e/ou apresentam mais facilidade para lidar com as novas tecnologias da informação e da comunicação. Termos como nativos digitais, geração tecnológica, entre outros, são utilizados para denominar esta geração que está imersa neste universo midiático. Para exemplificar o exposto, cito o comercial⁶ produzido em Portugal pela Microsoft para a divulgação do Windows 8, que coloca duas crianças para explicar para os adultos as novas funções e aplicativos do programa. Ao fazer isso, a empresa quer mostrar o quanto seus programas são simples, de modo que até mesmo uma criança é capaz de compreender tal tecnologia. Essa visão denota também uma

⁵Conforme pesquisa realizada pela IDC Brasil (empresa que analisa o mercado de consumo das indústrias de tecnologia da informação e telecomunicações e congrega cerca analistas de 110 países), o desempenho do mercado de produtos eletrônicos tais como os tablets garantiu ao Brasil a 10ª posição no ranking mundial de vendas de novos aparelhos. No Brasil, em 2012, quase três milhões de aparelhos foram vendidos e a projeção para 2013 era chegar a mais de cinco milhões.

⁶Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=RVycAaa7-q8> acessado em 31/05/2013

concepção essencialista acerca da infância, na medida em que coloca a criança como alguém naturalmente mais capaz de aprender, fazendo uso e interagindo com as novas tecnologias.

Os estudos realizados por David Buckingham (2010) apontam alguns desafios postos às escolas⁷ e à sociedade a partir da emergência do que denomina de culturas digitais. Ele afirma que as mudanças na sociedade contemporânea decorrentes do avanço das tecnologias da informação acarretaram inúmeras transformações nas concepções de infância. Cita, por exemplo, os estudos de Postman (1983), quando argumentou que a mídia moderna estaria efetivamente destruindo a infância ou pelo menos obscurecendo os limites entre infância, juventude e idade adulta e que os valores morais precisariam ser reafirmados. De outro lado, cita os defensores da nova geração digital, tais como Tapscott (1998), o qual assinala que a tecnologia se constitui como uma força de liberação das crianças, um meio para ultrapassarem a influência coercitiva dos mais velhos e criarem formas novas e autônomas de comunicação e comunidade.

Frente a tais discursos, Buckingham (2010) alerta que é preciso ter cautela com o que denomina de retórica da geração digital, tecendo críticas ao que ele chama de determinismo tecnológico, ou seja, a noção de que a tecnologia traz avanços sociais ou psicológicos, a despeito de como e por quem é usada. Segundo o autor, tal entendimento contribui para a difusão de concepções essencialistas acerca das infâncias e juventudes, as quais acabam ignorando as desigualdades e diferenças entre os diversos contextos históricos e culturais.

Outro fator evidenciado pelo pesquisador é a noção equivocada de que a popularização do acesso à tecnologia com a redução dos valores dos equipamentos pode contribuir significativamente para a inclusão. Em termos

⁷No que tange especificamente à escola, Buckingham (2010) questiona a ideia de que esta seria uma instituição ultrapassada e que as novas tecnologias digitais seriam mais libertadoras ou empoderadas, promotoras de estilos mais espontâneos e informais de aprendizagem. Ao analisar tais questões, em particular no que tange ao que denomina como cultura midiática, o pesquisador enfatiza que sua intenção não é simplesmente reforçar os argumentos daqueles que buscaram abandonar a tecnologia em favor de uma volta à base ou a formas mais naturais de aprendizagem – quaisquer que sejam elas. Destaca ainda que suas pesquisas visam fornecer subsídios para enfocarmos como as crianças e infâncias contemporâneas estão imersas neste universo cada vez mais amplo das tecnologias digitais.

educacionais, tal noção contribuiria de forma efetiva para a melhoria da aprendizagem escolar. No entanto, Buckingham salienta que no âmbito de tentar se inserir neste contexto midiático, as escolas passam a ser alvo de programas e políticas públicas voltadas à inclusão digital, tais como a adoção de programas educativos direcionados à promoção das aprendizagens escolares. No entanto, destaca que tais usos da internet no âmbito das escolas são diferenciados dos usos que crianças e adolescentes fazem fora de tal espaço institucionalizado.

E a diferença entre o que ocorre aí e o que ocorre na sala de aula é impressionante. Por exemplo, é provável que o uso que as crianças fazem da Internet fora da escola envolva um leque de atividades: elas conversam em salas de bate-papo e mandam mensagens instantâneas para amigos; procuram informações sobre *hobbies*, esporte e lazer; jogam *games*, às vezes com pessoas de partes distantes do planeta; fazem compras ou só dão uma olhada nos produtos na Internet (*window-shopping*) e baixam músicas populares e filmes de *Hollywood*. Um número crescente de crianças posta suas próprias fotos e músicas em *sites* de relacionamento como My Space; e, sobretudo visitam *sites* relacionados com seus outros entusiasmos pela mídia – novelas, jogos de computador e celebridades *pop*. O que elas não estão fazendo de forma alguma é se preocupar especialmente com a educação. Enquanto isso, o que os jovens fazem na Internet na escola? (BUCKINGHAM, 2010, p.43-44).

Com relação ao uso de jogos enquanto estratégia pedagógica utilizada pelas escolas ao explorarem o uso de tecnologias, em especial, o computador, o autor apresenta algumas considerações. Entre estas, cita o fato de que tais jogos se caracterizam por cenários estáticos e sequência de movimentos repetitivos que restringem a interação e a escolha de estratégias entre os jogadores como, por exemplo, a quantidade já pré-determinada de fases a serem percorridas.

Em comparação com os jogos de computador e *sites* de entretenimento, a maioria dos materiais educacionais na Internet e no CD-ROM são claramente limitados: são visualmente empobrecidos, carecem de interatividade e têm pouco conteúdo atrativo. Isso é, em parte, uma questão de financiamento: quando se compara o orçamento de produto de um jogo Playstation comum com o de um jogo educacional, fica fácil de compreender por que os jogos educacionais carecem tanto de interesse. Contudo, isso reflete também uma falta de imaginação – até uma falta de levar a sério os prazeres do entretenimento. Por exemplo, nossa pesquisa sobre jogos educacionais descobriu que o conteúdo de aprendizagem em tais jogos com frequência está à parte do jogo propriamente dito do *game*: este em geral funciona como uma espécie de recompensa para o

aluno por ter acertado as questões, ou como fachada de algo que já está implicitamente definido como entediante (Scanlon et al., 2005). Noutras palavras, o jogo serve como uma espécie de doce junto com o remédio; e as crianças, com rapidez, desenvolvem a habilidade de roubar o doce enquanto deixam o remédio para trás. (BUCKINGHAM, 2010, p.45).

Com o intuito de buscar aprofundar os estudos sobre infâncias e jogos na internet, busquei subsídios em pesquisas realizadas, entre os quais cito o estudo realizado pela pesquisadora Pilar Lacasa (2011), coordenadora do Grupo de Investigação, Imagens, Palavras e Ideias (GIPI) da Universidade de Alacalá na Espanha. Tais investigações têm como foco investigar como as pessoas, especialmente, meninos e meninas e jovens adquirem novas formas de aprendizagens produzidas por intermédio de videogames comerciais como instrumentos educativos. Com base em tais estudos, a autora chama a atenção para o fato de que atualmente os mundos navegados pelas crianças na internet são desconhecidos pelos adultos.

[...] São mundos que habitualmente nós adultos desconhecemos, diante dos quais as crianças passam horas e horas. Por que não perguntarmos em classe quais são as suas páginas favoritas na internet e explorá-las juntos? Seguramente este é o primeiro passo para motivarmos e motivarmos a nós como docentes. (LACASA, 2011, p. 282)

Ao analisar tais situações, a pesquisadora enfatiza,

Creio que estamos obrigados a dotar as crianças de instrumentos que lhes permitam compreender criticamente as imagens, os textos que tem diante dos olhos, é o que ao longo deste livro temos chamado de novas alfabetizações. Por outra parte o contato com novos meios de comunicação e seus discursos abrem novas oportunidades para educar desde a escola para uma cidadania responsável. (LACASA, 2011, p. 287)

A autora salienta que o interesse de suas pesquisas é destacar como todo um imaginário coletivo contribui para a generalização do significado que os meninos e meninas atribuem aos personagens dos jogos. Tais pesquisas destacam ainda o quanto as identidades que meninos e meninas constroem sobre si, como eles e elas se compreendem, se desenvolvem dialogicamente através da participação continuada nestes mundos por intermédio da interação com seus atores.

Para exemplificar o exposto, a autora apresenta de forma sucinta o estudo acerca da expansão dos jogos eletrônicos, em particular, utilizando como referência os personagens da Disney. Ela enfatiza a necessidade de problematização de tais personagens ao mesmo tempo em que se manifesta favorável a entrada dos mesmos nos debates e atividades propostas para as crianças nos contextos educativos formais, como em sala de aula. Segundo a autora, não se trata de negar a cultura no qual a criança encontra-se imersa, mas compreender que,

É uma forma de cultura que não pode ser negligenciada. Por que não criar uma cidadania crítica, afinal? Sem que isto signifique negá-la ou criticá-la para depreciá-la. Não se pode depreciar sem mais o que os meninos e jovens apreciam e valorizam. (LACASA, 2011, p.291-292)

Em suas reflexões, a pesquisadora destaca que seu foco tem sido sublinhar as diferenças de gênero presentes nos videogames. Saliencia ainda que na atualidade o fato de encontrarmos crianças que jogam sozinhas em suas casas, representa o reflexo da sociedade contemporânea. No entanto, o fato de jogarem *online*, permite estabelecer relações e redes sociais. Em qualquer caso, os videogames se converteram em um tema de conversação entre crianças e jovens, pois comparam estratégias, trocam informações, intercambiam jogos, etc. Ou seja, é possível pensar que os jogos não isolam as crianças, mas fazem com que se relacionem de outra maneira.

No Brasil, a ampliação do acesso à internet pelas crianças tem fomentado a criação de normas de controle e disciplinamento das infâncias na rede, em particular, no que tange a questões envolvendo a sexualidade. Ao mesmo tempo, tais infâncias também são produzidas a partir dos conteúdos que são disponibilizados na rede, conforme evidencia Leni Dornelles (2005, p.97):

As crianças investem em seus corpos o que é “ditado” pelos *sites*, pelos *clips* de música ou pelas revistas infantis de forma que comprar produtos de grifes, ter os acessórios que aparecem nos anúncios publicitários, consumir jogos eletrônicos ou *cards* de última geração e no seu original, tudo isso um modo de ser *fashion*. As crianças consomem as imagens e as materializam em si mesmas: tê-las inscritas em si significa pertencer a um espaço perpassado de poder, a um espaço que distingue e, ao mesmo tempo, as homogeneiza. As meninas e os meninos, ocupam, então, um espaço,

e são definidas por suas posições nesse espaço. Segundo Foucault (1995), esse espaço estabelece quem fala, qual o *status* de quem fala e de onde provém o discurso de quem fala. Sem dúvida os *experts* (adultos ou crianças) ocupam uma posição de sujeito de maior *status* no espaço da mídia. Por isso mesmo, estão autorizados a dizer a *verdade* sobre o modo de ser criança ou adolescente na atualidade.

Esclareço que o foco da pesquisa que proponho não é descobrir verdades ou propagar discursos moralizantes e/ou ainda assumir um caráter de denúncia ou prescrições. Ao contrário, o estudo acerca de tal temática visa apontar elementos para a compreensão e problematização acerca dos processos de governamentabilidade e disciplinamento dos corpos realizados por intermédio de diferentes artefatos culturais, em particular, mídias eletrônicas, amplamente propagadas e utilizadas na atual conjuntura.

3. RELAÇÕES DE GÊNERO, SEXUALIDADE E INFÂNCIAS

*Certas palavras não podem ser ditas
em qualquer lugar e hora qualquer.
Estritamente reservadas
para companheiros de confiança,
devem ser sacralmente pronunciadas
em tom muito especial
lá onde a polícia dos adultos
não adivinha nem alcança.*

*Entretanto são palavras simples:
definem partes do corpo, movimentos, actos
do viver que só os grandes se permitem
e a nós é defendido por sentença dos séculos.*

*E tudo é proibido.
Então, falamos.*

Carlos Drummond de Andrade

O objetivo da análise que proponho é compreender as questões de gênero e sexualidade na infância a partir da análise de como tais temas foram se constituindo ao longo do tempo e de que forma são enfocados na atualidade, em particular, na internet. Dando início as discussões sobre a sexualidade infantil, remeto aos estudos realizados por Sigmund Freud (2006) publicados no início do século XX, que se constituíram num marco para a análise dos estudos acerca de tal temática ao contrapor a concepção das crianças enquanto seres assexuados.

Hoje considerado o fundador da teoria psicanalítica, Freud escandalizou a sociedade àquela época (1905) ao declarar que a sexualidade na criança se manifestava desde o nascimento e não somente após a puberdade. Para entender os motivos de tanto furor social, cabe lembrar que até então a sexualidade infantil era negada, pois se atribuía à infância um período de inocência e pureza, de certa forma incompatível com as temáticas sexuais.

Faz parte da opinião popular sobre a pulsão sexual que ela está ausente na infância e só desperta no período da vida designado de puberdade. Mas esse não é apenas um erro qualquer, e sim um equivoco de graves consequências, pois é o principal culpado de

nossa ignorância de hoje sobre as condições básicas da vida sexual. Um estudo aprofundado das manifestações sexuais da infância provavelmente nos revelaria os traços essenciais da pulsão sexual, desvendaria sua evolução e nos permitiria ver como se compõe a partir de diversas fontes (FREUD, 2006, p.163).

Contrapondo-se a ideia do silêncio acerca da sexualidade, o filósofo francês Michel Foucault (2009, p.116), ao abordar a história da sexualidade e suas estratégias de saber e poder, afirma que,

[...] o nome que se pode dar a um dispositivo histórico: não à realidade subterrânea que se apreende com dificuldade, mas à grande rede da superfície em que a estimulação dos corpos, a intensificação dos prazeres, a incitação ao discurso, a formação dos conhecimentos, o reforços dos controles e das resistências, encadeiam-se uns aos outros, segundo algumas grandes estratégias de saber e de poder.

Segundo o autor, o silêncio geral ao sexo das crianças e adolescentes foi apenas aparente, ou seja, seus estudos evidenciam que no decorrer do século XIX presenciamos o surgimento de uma gama de discursos científicos que produziram determinadas verdades sobre o sexo e uma vigilância constante sobre as crianças, em especial, com relação ao disciplinamento dos corpos.

Seria inexato dizer que a instituição pedagógica impôs um silêncio geral ao sexo das crianças e dos adolescentes. Pelo contrário, desde o século XVIII ela concentrou as formas do discurso neste tema; estabeleceu pontos de implantação diferentes; codificou os conteúdos, qualificou os locutores (FOUCAULT, 2009, p.36).

Portanto, em termos de sexualidade infantil, vivenciamos um paradoxo, pois apesar dos avanços nos estudos de várias áreas do conhecimento (psicologia, psicanálise, antropologia, entre outros), de certa forma, ainda persiste o silêncio acerca do tema. De outro lado, evidencia-se o surgimento de novas legislações e manuais educativos e/ou ainda na preocupação de pais/mães, famílias, escolas e sociedade de modo geral, que há uma preocupação sobre o que pode e o que não pode ser dito, quais palavras e quais gestos são considerados obscenos, pornográficos, eróticos. Com base em tais estudos, o filósofo francês salienta que é preciso abandonar a hipótese de que as sociedades industriais modernas

inauguraram um período de repressão mais intensa do sexo. Para o estudioso, ao contrário do suposto silêncio, ampliaram-se os debates em torno da sexualidade assim como a busca de novos mecanismos de vigilância e controle.

Não somente assistimos a uma explosão mais visível das sexualidades heréticas, mas, sobretudo e é esse ponto importante – a um dispositivo bem diferente da lei: mesmo que se apóie localmente em procedimentos de interdição, ele assegura, através de uma rede de mecanismos entrecruzados, a proliferação de prazeres específicos e a multiplicação de sexualidades disparatadas (FOUCAULT, 2009, p.56).

Conforme mencionado acima, em termos de Brasil, a partir do início do século XX, constata-se o surgimento de novas sexualidades e de difusão de novas práticas de disciplinamento e controle de tais práticas sexuais, incluindo a publicação de manuais e regras de comportamento sexual. Estudos realizados pela antropóloga Alessandra El Far (2008) revelam que a propagação da imprensa e a oferta de serviços gráficos, tornaram viável o aumento da publicação de manuais, livros e pequenos folhetos. Tais materiais eram escritos utilizando-se de uma linguagem simples e direta, visando atingir um público amplo, heterogêneo e incógnito. Os autores de tais obras defendiam a ideia de que toda a informação era necessária para o desenvolvimento garantia da prosperidade do país, o que incluía abordar temas relativos à sexualidade.

Munidos da tarefa de enraizar no cotidiano da sociedade brasileira uma vida afetiva saudável e “higiênica”, diversos médicos e juristas passam a escrever livros que pudessem alertar sobre os perigos, muitas vezes fatais, de uma sexualidade considerada por eles anormal e desviante. Para isso, listavam, classificavam e descreviam, em detalhe, os sintomas patológicos de diversas moléstias sexuais, hereditárias ou adquiridas, responsáveis pelo destino trágico de suas vidas (EL FAR, 2008, p.45).

Ao analisar esse mesmo período da história brasileira, a pesquisadora Diana Gonçalves Vidal (2008), destaca a existência de uma preocupação exacerbada com o controle e educação das práticas sexuais junto às camadas populares. À época havia uma grande propagação de doenças infecto-contagiosas tais como a sífilis, cujas sequelas afetavam grande parcela da população sendo a quarta causa de invalidez dos operários do Rio

de Janeiro. Para conter tais problemas que colocavam em risco a saúde pública, intensificaram as estratégias utilizadas pelos programas de prevenção e educação sexual que incluía a distribuição de cartilhas e manuais, palestras, exposições, projeções, entre outros, contendo preceitos eugênicos, higiênicos e até psicanalíticos.

Conforme a pesquisa realizada por Vidal (2008), os primeiros manuais destinados à educação sexual publicados no Brasil buscavam evidenciar uma moral sexual científica e com ela o aprendizado de condutas que deveriam ser aceitas ou rejeitadas. Entre tais escritores, cita o jurista Francisco José Viveiros de Castro (1862-1906), autor da obra *Atentados ao pudor: estudos sobre as aberrações do instinto sexual* publicado em 1894. A referida obra explicava ao leitor uma série de comportamentos considerados degenerados como a necrofilia, a ninfomania, o amor fetichista, a pederastia (homossexualismo masculino), o tribadismo (homossexualismo feminino), o sadismo, o masoquismo e o exibicionismo.

Visando ampliar a compreensão dos processos de regulação acima descritos, busco subsídios em Foucault (2009), ao afirmar que as formas modernas de regulação e controle caracterizam a sociedade de vigilância e controle. Ao mesmo tempo, evidenciam a disciplina enquanto um modo de ação de mecanismos de controle e poder sobre o corpo.

Em suas análises, o autor descreve a exacerbada preocupação social da sociedade disciplinar e do surgimento de novas tecnologias de controle tais como o biopoder, que surge no final do século XVIII e age sobre grandes populações. Ressalta ainda que esse disciplinamento ao mesmo tempo em que vem de fora, acaba sendo internalizado pelos indivíduos, que passam a ser disciplinados por intermédio de inúmeras instituições, tais como os colégios do século XVII. De uma forma global, em tais espaços, as questões referentes à sexualidade pareciam estar silenciadas, mas através da organização e disposição espacial bem como dos regulamentos de disciplina, os colégios continuamente trataram de sexo, impondo um estado de alerta constante, além de estabelecer um jogo de punições e responsabilidades.

O espaço da sala de aula, a forma das mesas, os arranjos dos pátios de recreio, a distribuição dos dormitórios (com ou sem separação, com ou sem cortina), os regulamentos elaborados para a vigilância e o recolhimento e do sono, tudo fala da maneira mais prolixa da sexualidade das crianças (FOUCAULT, 2009, p. 34).

Ao enfocarmos as questões referentes à sexualidade infantil, cabe lembrar que determinadas palavras, gestos e/ou expressões eram/são proibidos em determinados contextos, com a adoção de inúmeras estratégias de vigilância e de práticas punitivas. Para Foucault (2009) é preciso compreender os sistemas punitivos como fenômenos sociais e mostrar que as medidas punitivas não são simplesmente mecanismos negativos que permitem reprimir, impedir, excluir, suprimir; mas encontram-se ligadas a toda uma série de efeitos positivos e úteis que elas têm por encargo sustentar. Convém destacar ainda que o disciplinamento da sexualidade tem sido historicamente pautado em discursos pedagógicos, psicológicos, médicos, religiosos e jurídicos, produzindo efeitos de verdades. Nesse sentido, o filósofo chama a atenção para o fato de que,

[...] em nossas sociedades, os sistemas punitivos devem ser recolocados em certa “economia política” do corpo: ainda que não recorram a castigos violentos ou sangrentos, mesmo quando utilizam métodos suaves de trancar ou corrigir, é sempre do corpo que se trata do corpo e de suas forças, da utilidade e da docilidade delas, de sua repartição e sua submissão. (FOUCAULT, 2009, p.28).

Este mesmo autor evidencia que as estratégias de disciplinamento estão imersas em relações de poder e que não estão em um lugar específico, em um indivíduo ou em uma determinada instituição. Sua tese é que o poder está em todos os lugares ao mesmo tempo, permeando toda a sociedade. Afirma ainda que o poder como substantivo não existe. Para ele o que existe são relações de poder, que estão disseminadas por toda estrutura social, porque provêm de todos os lugares, sendo produzidas e imersas em diferentes contextos, em diferentes tempos e espaços sociais. Destaca-se ainda que com o advento da modernidade, surgiu uma nova tecnologia de poder denominada poder disciplinar, ligada às instituições. Neste aspecto, a disciplina seria então a forma individualizada de executar o poder sobre o

corpo e, ao mesmo tempo em que vem de fora, acaba sendo internalizada pelo indivíduo.

A produção de mecanismos de vigilância permanente dos adultos com relação à sexualidade infantil inclui também o disciplinamento sobre o que pode ou não pode ser dito, feito, visto ou falado pelas crianças e/ou pelos adultos na presença das mesmas. Na atualidade, não raras vezes nos deparamos com cenas nas quais os adultos ameaçam as crianças com castigos relacionados à possibilidade ou não de acesso ao computador por um determinado período, caso sejam pronunciadas palavras entendidas como “palavrões” ou “palavras obscenas”. Afinal como definir tais palavras? Como são produzidas e em que contexto? Em que ocasiões são ditas e/ou proibidas? Quem autoriza dizê-las ou proibi-las?

No que tange às relações de gênero, no capítulo quarto aprofundo tais discussões articulando com a análise dos jogos infantis. Com relação aos conteúdos, conforme citei anteriormente, em geral, as denúncias referentes à pornografia infantil e à pedofilia na internet demonstram que tais práticas não raras vezes são tratadas como sinônimos, razão pela qual passo a apresentar algumas considerações acerca da pedofilia. Julgo pertinente esclarecer que os termos pedofilia e abuso sexual não são sinônimos e são tratados por legislações diferenciadas. A seguir passarei a apresentar uma análise de tais fenômenos.

3.1 PEDOFILIA, PEDOFILIZAÇÃO E EROTIZAÇÃO DA INFÂNCIA

Christiane Sanderson (2008) ao pesquisar sobre a pedofilia, afirma que é preciso problematizar alguns mitos veiculados na contemporaneidade, como por exemplo, o fato de que em geral, tais práticas são atribuídas a indivíduos do sexo masculino sendo que as vítimas são, em sua maioria, do sexo feminino. Entre outros mitos cita: “*pedófilos não podem ser curados*”, “*o abuso sexual em crianças está aumentando*”; “*mulheres não abusam sexualmente de crianças*”; “*não há abuso sexual se a criança consentiu*”; “*a pornografia infantil é como a pornografia adulta e é inócua*”.

A origem do termo pedofilia provém das combinações de *paidós* (criança, em grego) e *philos* (amante, que gosta de). Portanto, em seu sentido original pedófilo seria a pessoa que ama as crianças. Posteriormente o conceito vem sendo utilizado para designar os indivíduos que possuem atração sexual por crianças. O entendimento baseado no discurso médico classifica a pedofilia como uma doença constante do Código Internacional de Doenças (CID 10), da Organização Mundial de Saúde. Todavia, Antônio de Pádua Serafim (2008), coordenador do Núcleo de Psiquiatria e Psicologia Forense do Hospital de Clínicas de São Paulo ressalta que para entender a pedofilia é preciso num primeiro momento diferenciar o comportamento pedófilo de um comportamento erótico. Segundo o pesquisador, “segurar a criança no colo e fantasiar a partir disso é diferente de acariciá-la de forma invasiva.”

A polêmica envolvendo tais definições é tema do estudo realizado por Laura Lowenkron (2010, p. 24), no qual relata a dificuldade em encontrar palavras para referir-se à pedofilia, o que foi evidenciado durante as discussões conceituais realizadas pelo Grupo de Trabalho da Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) de Combate à Pedofilia, realizado em 2009. Embora tenha sido amplamente utilizado durante a CPI, o termo pedofilia é considerado politicamente incorreto por militantes dos direitos humanos, uma vez que,

[...] não havia discordâncias entre os integrantes do Grupo de Trabalho sobre a necessidade de agravar a pena nesses casos, mas existia uma controvérsia quanto ao nome do novo tipo penal. O Senador Magno Malta e um promotor de justiça defendiam a denominação de “estupro mediante pedofilia” e “atentado violento ao pudor mediante pedofilia”. Mas a maior parte do grupo, argumentando que “pedofilia” é uma “doença” não um “crime”, e sugeriam que o nome fosse “estupro contra a criança”, como acabou prevalecendo no projeto.

Para a autora, a discussão conceitual sobre o que é entendido como pedofilia demonstra o quanto as palavras não são neutras e estão imersas num universo de disputas, delimitando não somente mudanças de sentidos, mas posições políticas e estratégias de ação. No entanto, creio ser pertinente esclarecer que a pedofilia enquanto prática social sempre esteve presente na

história da humanidade, porém com o advento da internet passou a ter maior visibilidade, possibilitando inclusive uma maior organização por parte de grupos pedófilos. Isso não significa necessariamente que houve um aumento expressivo nas estatísticas. Mudanças ocorridas principalmente na última década dizem respeito às formas utilizadas pelos pedófilos para acessarem suas possíveis vítimas, bem como às estratégias para controle e registro de tais práticas.

Outro fato a ser considerado nas análises diz respeito às experiências e possibilidades de acesso que as crianças vêm tendo em escala cada vez maior, uma vez que passaram a navegar na rede e a utilizar seus variados recursos, que são, muitas vezes, desconhecidos das próprias famílias e escolas. Apesar dos esforços para combater a pedofilia, em termos práticos, recentemente estão sendo elaboradas as primeiras leis brasileiras com o intuito de regulamentar o acesso e promover o controle de tais sites. Em contato com um dos agentes da polícia federal do Rio Grande do Sul, o mesmo relatou que uma das principais dificuldades para responsabilizar e penalizar os sujeitos que divulgam esses sites é o fato de que os mesmos são registrados no exterior e, portanto, não podem ser enquadrados na legislação brasileira. Para contornar a problemática, uma das alternativas adotadas são ações conjuntas realizadas em parcerias com polícias internacionais.

Entre as ações de combate à pedofilia, a Polícia Federal Brasileira em parceria com as polícias internacionais realizaram várias operações denominadas de Carrossel I, II e III. Os dados estatísticos revelam que o Rio Grande do Sul lidera o ranking entre os estados brasileiros com maior número de casos e denúncias de crimes sexuais contra crianças e pedofilia. Contudo, uma das hipóteses dos agentes federais é que na prática, o RS talvez seja o Estado brasileiro onde há com maior frequência a intervenção policial no combate a tais crimes, por conta de uma maior disponibilidade da população para denunciar, talvez em função de uma maior visibilidade do assunto na mídia, além das campanhas de prevenção. Destacam ainda que a investigação das denúncias de pedofilia, não raras vezes, transpõe as fronteiras territoriais entre os Estados brasileiros e entre os países,

requerendo uma ação conjunta entre as polícias de cada um dos estados/países envolvidos. Já as investigações de crimes sexuais e abuso sexual de crianças são da esfera das polícias estaduais, uma vez que envolvem agressão física.

Outro aspecto citado pelos agentes da polícia federal do Rio Grande do Sul⁸ referente às dificuldades no combate a tais crimes cibernéticos refere-se ao enquadramento jurídico dos indiciados. Isto decorre em parte pelas falhas na legislação penal (cujo código data da década de 40) e pelo fato de que os provedores (onde tais sites estão hospedados) são registrados em outros países, o que requer autorização e ações em parceria com a Polícia Internacional para a quebra do sigilo de identificação dos usuários (ID), processo moroso e burocrático.

Embora na internet ocorra o borramento de fronteiras entre países e culturas, em termos legais, a legislação ainda está atrelada aos limites territoriais. Apesar das inúmeras ações de combate à pedofilia, as comunidades virtuais de pedófilos a cada dia inovam em suas estratégias para transgredir as regras e mecanismos de controle e de segurança no ambiente virtual, adotados por agências estatais do mundo todo. Entre tais estratégias, cito a utilização de símbolos⁹, tais como:



Figura 6: Símbolos usados pelas comunidades de pedofilia¹⁰

No relatório divulgado em 2007, a agência de investigação dos Estados Unidos, o F.B.I., divulgou os símbolos acima, os quais são utilizados por

⁸Entrevista realizada em abril de 2009 com a Delegada da DELINST – Delegacia Institucional da Polícia Federal do Rio Grande do Sul, em Porto Alegre. - registro em diário de campo

⁹ Disponível em: <http://br.guiainfantil.com/pedofia-e-abuso-sexual/431-os-simbolos-da-pedofilia-.html> acessado em 24/10/2010

¹⁰Disponível em <http://mais.uol.com.br/view/1575mnadmj5c/internet-pedofilos-usam-simbolos-para-comunicacao-04023066E0890346?types=A&> acessado em 02/05/2009

comunidades de pedófilos do mundo inteiro para a comunicação e troca de dados no ambiente virtual, através de sites, blogs, sala de bate-papo, entre outros instrumentos disponíveis no universo virtual. Segundo tal estudo, os ícones em forma de triângulo são utilizados para designar os pedófilos conhecidos como *BoyLovers* ou *Amante de meninos*. Quando os triângulos são construídos com linhas mais delgadas, indica-se preferência por garotos muito jovens. Os ícones em forma de coração são utilizados pelos denominados *GirlLovers* ou “Amante de meninas”. Já as borboletas indicam pedófilos sem preferência de gênero. Tais mecanismos revelam que ao mesmo tempo em que são ampliadas as estratégias de disciplinamento no ambiente virtual (leis, bloqueadores de acesso, entre outros), também surgem novas formas para transgredir tais regras.

Outro fenômeno evidenciado na sociedade contemporânea é a pedofilização, termo este cunhado pela pesquisadora Jane Felipe (2008, p.34) que desde o ano de 2002 o utiliza ao referir-se a exposição dos corpos infantis, colocados como objetos de desejo e de consumo, em especial, os corpos femininos.

Tenho chamado de “pedofilização” o processo pelo qual a sociedade, em especial, a brasileira, posiciona os corpos infantis femininos como corpos erotizados, desejáveis, para o deleite masculino. Tal fenômeno pode ser percebido nos mais variados artefatos culturais, como na publicidade, na moda, nas músicas, na literatura, nos filmes.

Para a pesquisadora, a pedofilização constitui-se enquanto prática social contemporânea que interfere de forma importante nas formas de vestir, andar, maquiagem, entre outras condutas, em especial, das meninas. Nas análises que realizou acerca de anúncios publicitários, Felipe (2008) demonstra o quanto tais práticas levam as meninas a crer que qualquer valor que possuam deve estar pautado principalmente na questão do embelezamento. Entre as consequências, cita o fato de que as meninas acabam sendo empurradas a adotar comportamentos de mulheres adultas. Tais práticas contribuem para a infantilização dos corpos das mulheres e a hiperssexualização das meninas, o que também é evidenciado na pesquisa

realizada por Maria do Rosário Nunes em sua dissertação de Mestrado, intitulada *Pedofilização e mercado. O corpo-produto de crianças e adolescentes no Brasil na era de Direitos no Brasil*, defendida no ano de 2009.

De acordo com Nunes (2009), os processos de erotização têm produzido efeitos significativos na constituição das identidades de gênero e identidades sexuais das crianças, especialmente em relação às meninas. Em seus estudos, a pesquisadora mostra que os conceitos de beleza estão atrelados à noção de menina sensual e a imagem da mulher não é preferencialmente da maturidade, mas a que mais se aproxima da ninfeta, conforme podemos observar nas imagens abaixo. A primeira figura¹¹ é apresentada numa revista masculina com a foto de uma modelo e dançarina vestida como se fosse uma colegial. A segunda refere-se a um outdoor de campanha publicitária de vestuário para o público infantil e que foi alvo de uma ação do Ministério de Londrina – PR por ser considerado um exemplo de erotização precoce da infância. O cartaz estampava a foto de uma menina com seguinte frase ao lado: *Use e se lambuze*¹².



Figura 7: Erotização e infância¹³



Figura 8: Campanha publicitária: Use e lambuze

Felipe (2008) adverte que é preciso cautela ao abordar o conceito de erotização em relação à infância, pois o corpo infantil é potencialmente erótico, ou seja, é através dele que a criança experimenta inúmeras sensações e prazeres. Isto significa dizer que todo o corpo possui uma

¹¹ Disponível em <http://www.blogtok.com/index.php?tipo=blog&acao=ler&id=6584> - acessado em 04/02/2011

¹² Disponível em http://sindromedeestocolmo.com/2008/08/erotizacao_infantil_na_publicidade/ acessado em 04/02/2011

¹³

erótica, fato este afirmado por Freud em seus estudos realizados em 1905 sobre as zonas erógenas. A questão a ser pontuada é como temos potencializado essa erotização de forma cada vez mais precoce nas crianças.

Conforme já destaquei anteriormente, a pesquisa tem como foco os conteúdos acessados pelas crianças na internet e como funcionam as pedagogias de sexualidade e gênero em tais espaços, perpassando questões como embelezamento, corpo, relações de gênero, pedofilia e erotização da infância, temas recorrentes em tais artefatos.

Durante o processo de escrita, acompanhei uma situação bastante delicada envolvendo uma menina com a qual tenho relações muito próximas. Foi bastante complicado voltar a escrever após vivenciar na prática aquilo que venho estudando de forma teórica, principalmente, quando envolvem questões de violência contra crianças e adolescentes. O que quero dizer com isso é que os temas envolvendo sexualidade infantil, pornografia infantil, pedofilia, pedofilização e erotização, sempre existiram na trajetória da humanidade enquanto fenômenos sociais, apesar de negados e/ou silenciados.

Reitero que a presente investigação não está vinculada ao caráter de denúncia de tais práticas, mas busca investigar o que as crianças estão acessando na internet, em particular, em sites classificados como infantis, analisando o que se ensina e o que se aprende em relação às questões de gênero e sexualidade. Busco ainda problematizar como os dispositivos de gênero e sexualidade presentes em tais artefatos, ao mesmo tempo, resultam e escapam de novas estratégias de controle e disciplinamento. No quarto capítulo apresento o estudo acerca de como tais questões a partir da análise dos jogos disponibilizados nos sites destinados às crianças.

3.2 DOS PUTTOS À PORNOGRAFIA INFANTIL

Com advento das mídias, e em particular a internet, temos assistido a uma série de debates em torno da sexualidade e, em particular, com relação à nudez infantil. Evidencia-se também o surgimento de novas legislações

com relação à veiculação das imagens das crianças bem como o surgimento de novas interpretações sobre os conceitos de nudez, pornografia, erotismo, entre outros. Tais palavras passam a ter significados que são escorregadios, ou seja, a interpretação depende do contexto histórico e cultural no qual são proferidos. No ambiente virtual também nos deparamos com o surgimento de novos dispositivos disciplinares voltados à regulação e disciplinamento de suas práticas. Contudo, é preciso considerar que as relações de gênero e sexualidade extrapolam os ambientes das instituições e estão presentes nos inúmeros artefatos culturais, dentre os quais cito a internet. Logo, compreender como tais relações são estabelecidas e significadas socialmente, inclui problematizarmos as verdades e os conceitos com os quais tais artefatos operam.

Destaco que os conceitos de pornografia, obscenidade e erotismo, não são fixos, mas mutantes, instáveis e construídos mediante a inserção no contexto histórico e cultural. Remeto ao exemplo da transformação da palavra *putto* para *puto*, cujo sentido posterior passou a ser tido como pejorativo, vulgar, sinônimo de palavrão. Puto passou a ser um xingamento, portanto, uma palavra inadequada, que não deveria ser pronunciada por crianças e adultos em espaços sociais públicos, como escolas, igreja, ou mesmo em ambientes privados (na família). Além da palavra, as representações das crianças e, em particular, da nudez infantil, adquirem conotações diferentes dependendo do contexto histórico e cultural em que são produzidas e/ou reproduzidas.

A fim de problematizar os conceitos de pornografia e obscenidade apresento um exemplo de duas cenas envolvendo a representação da infância na arte. A primeira cena refere-se à leitura da obra *História Social da Criança e da Família*, de autoria do francês Philippe Àries, cuja publicação data de 1960. O autor realizou um estudo sobre a criança com base em diversas fontes, dentre as quais a iconografia religiosa e leiga, diários de família, dossiês familiares, cartas, registros de batismo e inscrições em túmulos. Destaca que é através de tais registros que surgem

os primeiros trabalhos na área de história, apontando para o lugar e a representação da criança na sociedade dos séculos XII ao XVII.

Entre as imagens da infância elencadas pelo pesquisador, estão as primeiras pinturas nos quais as crianças são representadas como adultos em miniatura, o que denota a concepção adotada à época. No final do século XVI, propagam-se as pinturas dos denominados *puttos*, que eram imagens de anjos representados por crianças nuas, em geral, explicitando a nudez masculina, conforme ilustração abaixo.



Figura 9: Puttos ¹⁴

O tema da criança nua foi logo extremamente bem recebido, até mesmo na França, onde o italianismo encontrava certas resistências nativas. [...] Assim como criança medieval, criança sagrada ou alegoria da alma, ou ser angélico, o *putto* nunca foi uma criança real, histórica, nem no século XV, nem no século XVI. Este fato é notável, pois o tema *putto* nasceu e se desenvolveu ao mesmo tempo em que o retrato da criança. Mas as crianças dos retratos dos séculos XV e XVI não são nunca ou quase nunca crianças nuas. Ou estão enroladas em cueiros, mesmo quando representadas de joelhos, ou então vestem o traje próprio de sua idade e condição. Não se imaginava a criança histórica, mesmo muito pequena, com a nudez da criança mitológica e ornamental, e essa distinção persistiu durante muito tempo. (ÁRIES, 1981, p. 26).

A nudez infantil representada pelas imagens dos *puttos* foi utilizada por diferentes pintores, escultores, cujos personagens eram crianças irreais que povoavam o imaginário dos artistas, trazendo traços e caracterizando-se como figuras angelicais. Embora tais representações estejam pautadas no entendimento da criança enquanto um ser assexuado, o que podemos observar é que os *puttos* explicitavam a imagem do sexo masculino, cujos órgãos genitais aparecem em tais pinturas, o mesmo não sendo observado em relação ao feminino.

¹⁴ Obra de William-Adolphe Bouguereau datada de 1890 tendo como tema *L'Amour et Psyche, enfants* Disponível em: <http://zurldj.wordpress.com/2010/01/11/william-adolphe-bouguereau/> acessado em 24/10/2010

Áries (1981) chama atenção para o fato de que as crianças reais jamais eram apresentadas nuas conforme podemos constatar na obra do pintor William-Adolphe Bouguereau (1890), conforme figura abaixo.



Figura 10: Retrato: As crianças¹⁵

Para realizar a análise das cenas acima descritas, remeto ao poema de Carlos Drummond de Andrade, em especial, quando cita: *Certas palavras que não podem ser ditas em qualquer lugar e hora qualquer*. Para exemplificar o exposto, cito as palavras *putto* e *puto* que apesar de homônimas possuem significados diferentes, uma vez que as mesmas são produzidas no e pelo contexto histórico e cultural. No caso da palavra *putto*, seu significado referia-se às representações de criança feitas através da pintura durante o Renascimento. Posteriormente, surgiu a palavra *puto*, cujo significado no Brasil possui cunho pejorativo, constituindo o que denominamos de *palavrão*, sendo censurada, principalmente, no universo infantil (em especial nas escolas o uso de palavrões não é admitido).

Ao pesquisar o contexto de origem da palavra *puto*, me valho da pesquisa realizada por James Naylor Green (2000) acerca da história da homossexualidade brasileira no período colonial. O autor evidencia que o termo *puto* passou a ser utilizado no Rio de Janeiro no início do século XX

¹⁵ Obra de Joshua Reynolds (1723-1792) cujo título é *As crianças de Edward Holden Cruttenden*, atualmente exposta Museu de Artes de São Paulo: imagem disponível em <http://maspband.blogspot.com/> acessado em 24/10/2010.

para designar aqueles homens efeminados e que não correspondiam aos padrões de masculinidade da época. A sociedade supunha que tais sujeitos trabalhassem como prostitutas e, portanto, passaram a ser considerados uma ameaça para os preceitos morais da sociedade.

Visando problematizar tais questões, relatarei de forma breve uma cena vivenciada por uma menina de três anos de idade que numa escola de educação infantil insistentemente usava o codinome *Putinho* para se referir ao avô que vinha buscá-la ao final da aula. Apesar dos esforços da professora para que a palavra não fosse repetida na sala, a menina não compreendia o porquê e tornava a usá-la ao narrar suas vivências com seu avô. Nessas ocasiões, ela tornava a ser repreendida pela professora. Num determinado momento, a mãe de outra criança presenciou a cena e foi queixar-se à direção da escola, exigindo a proibição do referido *palavrão*. Em seus argumentos, afirmava que sua intenção era evitar que seu filho fosse influenciado a adotar tal vocabulário. A direção e especialistas (orientação escolar, supervisão e psicopedagoga), decidiram então realizar uma intervenção pedagógica, através da observação e emissão de parecer com intuito de orientar a família e a professora sobre como agir diante da situação.

Transcorridos alguns dias, a mãe da menina foi chamada à escola sendo questionada sobre o cotidiano da mesma (como e com quem brincava, dormia, etc.) para verificar onde aprendera tal *palavrão* e alertar a família sobre a necessidade de vigilância com relação às questões de sexualidade. A mãe ouviu atentamente as explicações e argumentações dos especialistas sendo solicitada a acirrar a vigilância, verificando se a menina não estaria sendo exposta a cenas de sexo, pornografia e/ou até mesmo abuso sexual. Para a surpresa dos especialistas, a mãe apresentou uma explicação muito simples para a questão: O avô, de nome Guto, era chamado carinhosamente pela menina de *Gutinho*. Como ela estava ainda em processo de apropriação da linguagem oral trocava alguns fonemas como o /p/ pelo /g/ e, neste caso, a palavra *Putinho* referia-se ao avô.

O que pretendo dizer com a descrição da cena acima é que as palavras possuem significados distintos dependendo do contexto no qual são pronunciadas e de quem as interpreta. Nesse sentido, o pesquisador Nuno César Abreu (1996) destaca que cometer uma obscenidade é colocar em cena algo que deveria estar fora dela, ou seja, é transgredir, o que lembra Carlos Drummond de Andrade ao afirmar: “*E tudo é proibido. Então. Falamos*”.

Parto do entendimento de que a interpretação das palavras é o que produz a obscenidade, isto é, temos uma capacidade imensurável de produzirmos um vocabulário de palavras consideradas obscenas. Em contrapartida, vivemos uma espécie de pânico moral onde tudo pode virar obsceno colocando em pauta estratégias e uma ortopedia pedagógica para controlar e punir.

Em termos de Brasil, o disciplinamento das questões envolvendo a sexualidade tem gerado alterações na legislação, em particular, no Código Penal Brasileiro, datado da década de 40, cujo texto previa a punição de crimes contra a moral. Entre tais preocupações, a lei propunha promover a defesa da honra da mulher honesta e a preservação da virgindade, considerando apenas as mulheres como vítimas de crimes sexuais.

Transcorrido mais de meio século, foi aprovada uma alteração de tais normas através da Lei 12.015 de 07/08/2009. Entre as inúmeras modificações no enquadramento e tratamento dos denominados crimes sexuais, a nova lei introduz a inclusão do homem enquanto possível vítima e a exclusão da denominação *mulher honesta* e a violação de virgindade como agravante para a imputação da pena. Pressuponho que tais alterações na legislação e nas formas de disciplinamento decorrem de mudanças nas relações de poder resultantes de tensões geradas pela visibilidade das questões relacionadas à sexualidade e gênero, incluindo a pornografia infantil, a pedofilia e o abuso sexual de crianças.

Com o advento da internet, as discussões sobre pornografia infantil incluem o debate sobre os conceitos: pornográfico, erótico, obsceno,

pedofilia, pedofilização e a necessidade de controle e vigilância de tais práticas. Outro exemplo que cito, refere-a a um caso ocorrido no mês de maio/2010, divulgado através de um telejornal na região metropolitana de Porto Alegre, cujo relato informava que uma mãe de 19 anos tinha sido denunciada ao Ministério Público por ter postado na internet várias fotografias de seu filho, um bebê de aproximadamente quatro meses de vida, em poses nas quais sua genitália estava exposta. Destaco que os registros de bebês nus são bastante comuns em nossa sociedade e ocupam com frequência os álbuns de fotografias. No caso citado, a diferença é que a visibilidade das fotos ultrapassou a esfera do privado para o espaço público, no ambiente virtual.

Com o intuito de entender como os conceitos de pornografia, obscenidade e erotismo foram sendo constituídos, busquei subsídios em autores como Antoine Prost e Gerard Vincent (2009), cujos estudos mostraram que a palavra pornografia foi criada em 1769 por Restif de La Bretonne. A origem etimológica do termo vem dos vocábulos *pornê* (prostituída) e *graphie* (escrita). As primeiras proibições da venda de livros e materiais considerados pornográficos ocorreram em 1960 em Londres havendo uma verdadeira cruzada contra tais práticas que estavam sendo disseminadas na cidade. Ao analisarem a trajetória da regulação e controle da literatura considerada pornográfica, tais autores destacaram que pelo fato de não haver uma taxionomia que pudesse classificar as obras, tal decisão ficava a critério da jurisprudência.

Entre os autores contemporâneos que analisam o discurso pornográfico, cito o pesquisador francês Dominique Maingueneau (2010), cujas pesquisas evidenciam que a obscenidade não tem como finalidade a representação precisa das atividades sexuais, mas sua evocação transgressiva em situações bem particulares, ou seja, pauta-se na oralidade. Para o autor,

[...] a obscenidade é uma maneira imemorial e universal de dizer a sexualidade. Sua finalidade não é, em primeiro lugar, a representação precisa de atividades sexuais, mas sua evocação transgressiva em situações bem particulares. Ela se baseia em um patrimônio partilhado pelos membros de uma mesma comunidade

cultural. Suas práticas radicalmente conviviais, fundadas em uma convivência, enraízam-se na oralidade (MAINGUENEAU, 2010, p.25).

No Brasil, a pesquisa realizada por Lúcia Castello Branco (2004, p. 21) mostra que a partir de Decreto datado de 1970, a pornografia passou a ser compreendida como qualquer publicação ou exteriorização contrária à moral e aos bons costumes que explorasse o tema da sexualidade. A autora chama a atenção para o fato de que o conceito de pornografia é variável e depende do contexto histórico e cultural.

Com o surgimento da indústria cultural, a distinção entre obras eróticas e pornográficas começa a recair forçosamente na distinção entre cultura erudita e cultura de massa, não menos problemática. Passam a ser consideradas eróticas as chamadas obras de arte que abordem temas vinculados direta ou indiretamente à sexualidade, enquanto são relegadas ao segundo plano, o da pornografia, as obras sobre sexo, produzidas em série, e com o objetivo prioritário de comercialização e consumo.

Na sociedade contemporânea brasileira, a indústria pornográfica movimenta um amplo mercado consumidor, cujos lucros são estimados em cifras milionários. Os dados¹⁶ demonstrados na figura 5 mostram o aumento considerável no mercado de produtos eróticos no Brasil, conforme registros da Associação Brasileira das Empresas do Negócio Erótico e Sensual (levantamento realizado no ano de 2009).

¹⁶Disponível em <http://veja.abril.com.br/noticia/economia/mercado-erotico-cresce-15-ano-brasil> acesso em 30/04/2010.

O mercado de produtos eróticos no Brasil



Figura 11: Mercado dos produtos eróticos no Brasil

Os dados apresentados no gráfico acima, revelam que há uma expansão considerável na oferta de materiais e produtos cujo acesso é facilitado pela rapidez das informações veiculadas na internet. No ano de 2009, a empresa de tecnologia Symantec, situada na Nova Zelândia, realizou uma pesquisa¹⁷ com um total de sete mil usuários de Internet de oito países. 55% do total eram de internautas brasileiros, considerados os campeões de acesso a sites de cunho pornográfico. Os dados da Associação Brasileira das Empresas do Negócio Erótico e Sensual demonstram um aumento de 15% ao ano e revelam a expansão do mercado pornográfico, cujos lucros são estimados em cifras milionárias.

Ancorada nos estudos de Manguineau (2010), destaco que os dados acima mostram que a pornografia é resultante e ao mesmo tempo resulta num processo ambíguo de produção de si mesma. Para o pesquisador, tal gênero de produção escrita possui uma dupla possibilidade, a saber: 1 - é impossível ela não existir; 2 - é impossível ela existir. A primeira

¹⁷Disponível em <http://pt.shvoong.com/humanities/1777637-brasileiros-s%C3%A3o-campe%C3%B5es-em-acessar> acessado em 30/04/2010.

possibilidade evidencia que vivemos num paradoxo, pois ao mesmo tempo em que negamos, censuramos a pornografia, ocupamos a liderança mundial no ranking de consumidores de produtos pornográficos. Com relação à segunda possibilidade apontada pelo autor, chamo a atenção para o fato de que a pornografia é passível de diversas formas de censura, quer na esfera jurídica ou social. Tais produções mesmo que consumidas em grande escala (sejam elas na arte ou na literatura) são tidas como marginais, clandestinas, relegadas a cantos escondidos e/ou reservados em livrarias, locadoras de vídeos e outros.

A popularização da internet contribuiu de forma significativa para tornar ainda mais tênues as linhas entre erótico, pornográfico, artístico e obsceno. Tais concepções, cada vez mais emaranhadas, são construídas e reconstruídas a partir dos diferentes olhares em diferentes contextos históricos e culturais. Logo, uma imagem pode ser considerada para alguns como erótica e para outros como pornográfica, a partir de pontos de vista construídos nas relações culturais nos quais os sujeitos estão imersos.

O erotismo, em sua origem etimológica, deriva do grego Eros, deus do amor. Na atualidade, remete a comportamentos ou imagens insinuadas e remetidas ao sexual, sem, no entanto, fazê-lo de forma explícita, como no caso da pornografia (os filmes pornográficos, por exemplo, são bastante explícitos nesse sentido, pois focam as relações sexuais e os órgãos sexuais).

Dito isso, cito a forma com a qual a nudez feminina, sinônimo de sensualidade, tem sido explorada pela publicidade. Segundo Renata Voss Chagas (2013), quando falamos em erotismo ou pornografia a ideia que muitos têm é do universo de filmes pornôs, do sexo explícito e da vulgaridade. Em seus estudos, a autora analisa as obras do fotógrafo americano Terry Richardson, que produz peças publicitárias para empresas como Sisley, Tom Ford e Gucci, nas quais a evocação a nudez e a sexualidade são temas recorrentes. Em alguns países, suas produções foram alvo de censura por órgãos de regulamentação publicitária, como por

exemplo, o Instituto de Autodisciplina Publicitária de Itália, que decidiu retirar do mercado a campanha¹⁸ feita em 2008 para a Tom Ford.



Figura 12: Campanhas publicitárias – Perfume Tom Ford¹⁹

No Brasil, em 2008, a campanha publicitária alusiva ao Dia dos Namorados realizada pela C&A foi retirada do ar pelo CONAR (Conselho Nacional de Auto-Regulamentação Publicitária) por ter sido considerada erótica. A campanha intitulada “*Papai-mamãe não!*”²⁰, era formada por três filmes de TV e encartes distribuídos pelas lojas do país, e foi caracterizada como abusiva e erótica, acarretando a prisão em flagrante de três gerentes de lojas da rede no Espírito Santo após denúncia de dois pais indignados com a posse, pelos filhos de seis e onze anos, de um desses encartes. Segundo os/as pais/mães, tais encartes continham informações que incitavam a práticas sexuais. A campanha foi considerada como “*uma publicidade que ofende a moral e os costumes*” pelo delegado Darcy Arruda, titular da Delegacia do Consumidor.

¹⁸Disponível em <http://dailymodalisboa.blogspot.com.br/2008/04/campanha-tom-ford-eyewear-proibida.html>

¹⁹Disponível em http://modahistoria.blogspot.com.br/2012_09_01_archive.html acessado em 28/05/2013 e <http://perfumedarosaneira.blogspot.com.br/2008/11/publicidade-de-perfumesperfume.html>

²⁰ Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0706200825.htm> acessado em 29/05/2013

Na sociedade contemporânea presenciamos um verdadeiro culto ao corpo, porém vê-lo nu, especialmente em espaços públicos ainda é entendido como uma forma de transgressão, embora no carnaval seja comum a exibição de corpos nus femininos nos desfiles de blocos e escolas de samba. No entanto, quando feministas resolvem tirar a roupa como forma de protesto, imediatamente são presas por atentado ao pudor. Entre os grupos percussores deste movimento está o FEMEN, criado em 2008 e com ramificações no mundo todo. Sua pauta é bastante diversificada, incluindo a luta contra o sexismo, a legalização do aborto e garantia dos direitos

Ativistas feministas fazem topless no tapete vermelho em Veneza

Mulheres do grupo Femen entraram acompanhadas da diretora Kitty Green

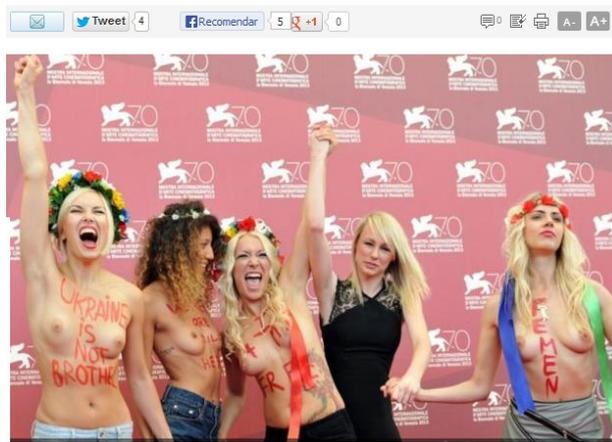


Figura 13: Protesto do Grupo Femen²¹

No contexto atual, o sexo, a nudez, a pornografia e o erotismo são evidenciados por intermédio de diferentes estratégias, quer seja na moda, na arte, na propaganda, na literatura, na música, etc. Todavia, ao mesmo tempo tais temas são silenciados e/ou negligenciados quando o enfoque é a educação sexual

das crianças, quer no âmbito das famílias quanto da sociedade em geral. Embora o acesso a tais conteúdos esteja presente no cotidiano da grande

humanos. O Femen (de *fêmur* em latim, palavra que alude a feminismo e à força) foi fundado por jovens universitárias ucranianas com idades entre 18 e 20 anos, cuja fonte de renda provém de doações individuais e da venda de produtos como camisetas, bolsas, canetas e até pinturas feitas com os seios.



Figura 14: Francesco Tonucci (1977) - Educação sexual

²¹ Disponível em <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/vida-e-estilo/donna/noticia/2013/09/ativistas-feministas-fazem-topless-no-tapete-vermelho-em-veneza-4257474.html> acessado em 04/09/2013

maioria das crianças, o debate em torno da sexualidade infantil ainda é um tema silenciado no âmbito das práticas educativas tanto escolares ou não escolares. Em geral, os debates giram em torno de formas e estratégias de como disciplinar e/ou regradar o acesso, incluindo um alerta geral no que tange a aumento na visibilidade de casos de pedofilia e pornografia infantil.

Na internet não há fronteiras e nesse espaço crianças, adolescentes e adultos compartilham informações, trocam experiências e interagem de diversas formas. Um simples movimento (quer seja um toque na tela ou o uso do teclado) literalmente abre as janelas para o acesso a inúmeros artefatos (fotos, sites, blogs, histórias em quadrinhos, entre outros), o corpo e a sexualidade estão presentes e acessíveis em diferentes formas (quer seja, erótica, sexual, pornográfica e/ou artística). Logo, embora a sexualidade seja ainda silenciada ou enfocada numa perspectiva de saúde e/ou moralista, quer seja no âmbito da família e/ou da escola, no contexto da internet é um dos temas em maior evidência.

Como salientei anteriormente, a constante evolução das mídias eletrônicas e, em particular, a internet, adultos e crianças passaram a compartilhar cada vez mais das mesmas informações no universo virtual. Como consequência, muitas crianças mesmo sem sair da suposta proteção de seus lares, passaram a interagir com diferentes espaços públicos e com muitos desconhecidos, trazendo novas discussões no que tange a educação e a segurança na internet.

Frente a tais transformações sociais e culturais, observamos a crescente oferta de artefatos culturais como sites, chats, blogs, entre outros, além de políticas públicas destinadas a universalização do acesso à internet, em geral, priorizando o público infanto-juvenil. Tem-se observado também a ampliação e propagação de sites pornográficos, cujos lucros alcançam cifras milionárias e são acessados por milhões de pessoas no mundo inteiro. Paralelo a isso, observamos a crescente proliferação de manuais, revistas e sites com dicas e orientações pedagógicas aos adultos, principalmente sobre

formas de controle e navegação segura de crianças na internet, em geral, validadas pelo relato de especialistas.

Diante tal realidade, em termos de Brasil, as discussões acerca do que é considerado ou não pornografia foram intensificadas a partir da popularização do acesso à internet, o que culminou também numa maior visibilidade das questões referentes à pornografia infantil e pedofilia. Em decorrência, vislumbramos o aumento no número de denúncias e, conseqüentemente, o surgimento de novas regulamentações voltadas a disciplinar as práticas sexuais e sua divulgação nos ambientes virtuais. Entre as formas de proteção à infância adotada no Estado do Rio Grande do Sul, a Promotoria Pública²² disponibiliza, desde o ano de 2009, um sistema de denúncias via telefone, o Disque 100, o qual é gerenciado nacionalmente pela Secretaria de Direitos Humanos.

Conforme pesquisa²³ realizada pela Organização Não Governamental Safernet Brasil, os casos de pornografia infantil dominam as denúncias de crime na internet feitas no Brasil. De janeiro de 2006 a outubro de 2012, 40,5% do que foi denunciado no país supostamente abrigava conteúdo desse tipo. A pesquisa revelou ainda que durante este período, os internautas fizeram 3,1 milhões de denúncias para 463 mil páginas únicas (endereços de internet) hospedadas em 88 países.

Os dados foram classificados em categorias, com os seguintes índices: incitação a crimes contra a vida (19,2% das denúncias), racismo (9,4%), intolerância religiosa (7,9%), maus tratos contra animais (7,6%), neonazismo (7,1%), xenofobia (3,9%), homofobia (3,4%) e tráfico de pessoas (0,1%). Outras 31 mil denúncias (1%) não foram classificadas. Além disso,

²²Segundo o relatório do Ministério Público Estadual do Estado do Rio Grande do Sul, de maio de 2003 a março de 2010, o Disque Denúncia Nacional (disque 100) realizou mais de dois milhões de atendimentos tendo recebido e encaminhado mais de cento e vinte mil denúncias de todo o país. Outra ação visando promover a sensibilização da sociedade mediante a visibilidade de tal problemática foi a aprovação do Dia Nacional de Combate ao Abuso e Exploração Sexual da Criança e do Adolescente, a saber, 18 de maio. Tais medidas não garantem a redução das práticas de abuso sexual e pedofilia, conforme aponta o relatório Online Child Abuse and Sexual Exploitation, publicado anualmente pela Organização Não-Governamental (ONG) italiana Telefono Arcobaleno.

²³ Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/tec/1179545-pornografia-infantil-dominancia-denuncias-de-crime-na-internet-no-brasil.shtml> acessado em 06/11/2012.

houve a denúncia de 224,6 mil endereços de páginas com suspeita de pornografia infantil. Tais informações são disponibilizadas pela Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos, cujo site reúne estatísticas de sete entidades que possuem canais on-line para acusações anônimas de delitos contra os direitos humanos e dos animais. Entre tais entidades estão: a Polícia Federal, a Câmara, o Senado, a Secretaria de Direitos Humanos, os Ministérios Públicos Federais de Minas Gerais e da Paraíba e a própria Safernet.

Com relação ao conteúdo denunciado, a Safernet esclarece que 97,6% se encontram em servidores estrangeiros, em especial dos EUA, onde fica grande parte da infraestrutura da internet mundial. Tal cenário dificulta as investigações e faz com que as autoridades nacionais priorizem a análise dos 2,4% das páginas suspeitas que estejam hospedadas no Brasil. Outro fator evidenciado é de que nem tudo o que está na central de denúncias é considerado crime, ou seja, há casos em que a denúncia é falsa ou sem fundamento. Alguém pode, por exemplo, denunciar uma página sem conteúdo ilícito só para prejudicar um terceiro.

No Rio Grande do Sul (RS), durante o período entre 2007 e 2009 observamos um aumento considerável das denúncias de casos de pornografia infantil na internet. Conforme dados do Ministério Público do Rio Grande do Sul²⁴, no período compreendido entre setembro de 2001 a junho de 2010, o órgão recebeu um total de 32.072 (trinta e dois mil e setenta e duas) denúncias referentes à pornografia infantil na internet. Porém a tabela abaixo demonstra que os anos com maiores números de denúncias foram 2007 e 2009, período em que houve também maiores investimentos em campanhas voltadas para o combate do abuso sexual infantil e à pedofilia na internet. Vejamos a tabela com as denúncias realizadas no RS, através do disque 100, durante a última década:

²⁴ Fonte: Clique-denúncia – www.mp.rs.gov.br – caoinfancia@mp.rs.gov.br (dados apurados a partir de 12 de setembro de 2001). Acesso em 04 de junho de 2010.

MESES	ANO 2000	ANO 2001	ANO 2002	ANO 2003	ANO 2004	ANO 2005	ANO 2006	ANO 2007	ANO 2008	ANO 2009	ANO 2010
JANEIRO	0	32	55	7	38	27	23	91	400	709	98
FEVEREIRO	0	21	58	17	7	6	74	52	512	701	176
MARÇO	0	41	173	91	50	16	133	461	353	1061	80
ABRIL	0	81	122	143	273	67	1717	1394	504	1342	82
MAIO	0	73	118	143	105	10	513	1085	437	1166	99
JUNHO	0	78	133	91	69	27	142	814	183	1401	80
JULHO	0	69	53	104	76	9	160	278	119	611	
AGOSTO	0	71	123	123	135	10	100	3599	94	321	
SETEMBRO	3	72	81	57	56	30	51	345	272	571	
OUTUBRO	6	84	89	56	130	15	1178	390	460	153	
NOVEMBRO	4	75	88	45	186	6	212	888	387	170	
DEZEMBRO	7	43	152	59	23	6	296	489	229	126	
TOTAL	20	740	1245	936	1148	229	4599	9886	3950	8332	615

Com base nos dados apresentados, constatamos que há uma oscilação bastante expressiva nos números, que decaem consideravelmente no ano de 2010, concomitantes à intensificação das campanhas e ações em várias instâncias sociais a fim de combater e punir as práticas relacionadas à pedofilia e pornografia infantil na internet. Suponho que tais regramentos tenham tido algumas repercussões imediatas tais como algumas alterações em sites de jogos infantis dos quais era possível acessar os denominados jogos eróticos voltados ao público adulto.

Inicialmente, alguns desses sites passaram a conter alguns limitadores de acesso, como por exemplo, a necessidade de inclusão do número do Cadastro de Pessoa Física (CPF). No entanto, esse controle é limitado considerando a amplitude e a velocidade em que tais informações circulam na rede. Aliado a mudança na legislação, observo que as campanhas publicitárias veiculadas na mídia passaram a assumir um caráter mais pedagógico, com cartilhas e manuais voltados a ensinar as famílias e escolas sobre como proteger as crianças na internet.

3.3 “NÃO POSSO ENTRAR”... MAS SEMPRE SE DÁ UM JEITO: SITES DE JOGOS PARA O PÚBLICO INFANTIL

Ao percorrer os sites indicados pelas crianças no levantamento inicial da pesquisa, pude constatar que tais sites categorizados como infantis possuem portas de acesso para páginas eróticas e/ou conteúdos pornográficos, além de possibilitarem o acesso a outros sites como os de relacionamento. Em geral, a divulgação de materiais de cunho erótico é feita através dos próprios sites por meio de ícones (em geral desenhos ou palavras estrangeiras), muitos dos quais sem aviso ou qualquer restrição. Em alguns há duas opções para a criança escolher, a saber: *Tenho 18 anos* ou *Não posso entrar*. As atividades propostas incluem jogos de quebra-cabeça, memória, tiro ao alvo, com cenas eróticas envolvendo desenhos animados popularmente conhecidos do público infantil.

Apesar de muitos sites disponibilizarem bloqueadores de acesso para conteúdos considerados eróticos ou pornográficos, essa não é uma regra para todos, inclusive para os três sites mais acessados pelos meninos de nove anos, durante a fase inicial desta pesquisa. Entre esses sites, cito o <http://www.planetajogos.com/>, conforme ilustra a figura abaixo.

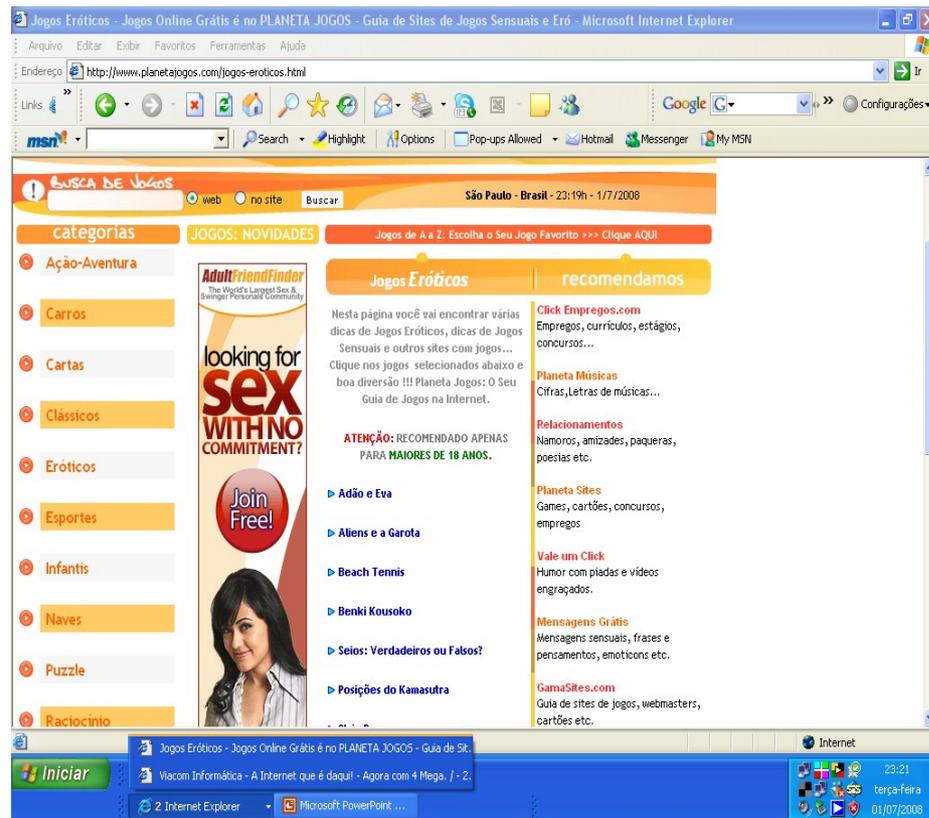


Figura 15: Acesso a jogos eróticos no site www.planetajogos.com

Se por um descuido ou mesmo por curiosidade a criança clicar no item jogos eróticos, automaticamente estará acessando a página que contém vídeos eróticos amadores. Em sua maioria, tais vídeos apresentam mulheres nuas que utilizam suas câmeras acopladas aos monitores (webcam) para exibir seus corpos em poses sensuais. Os jogos disponibilizados envolvem cenas de sexo entre os personagens que são representados na forma de desenhos animados, conforme podemos observar na figura abaixo. As orientações quanto ao acesso a tal conteúdo, bem como sobre como jogar são apresentadas em língua estrangeira.

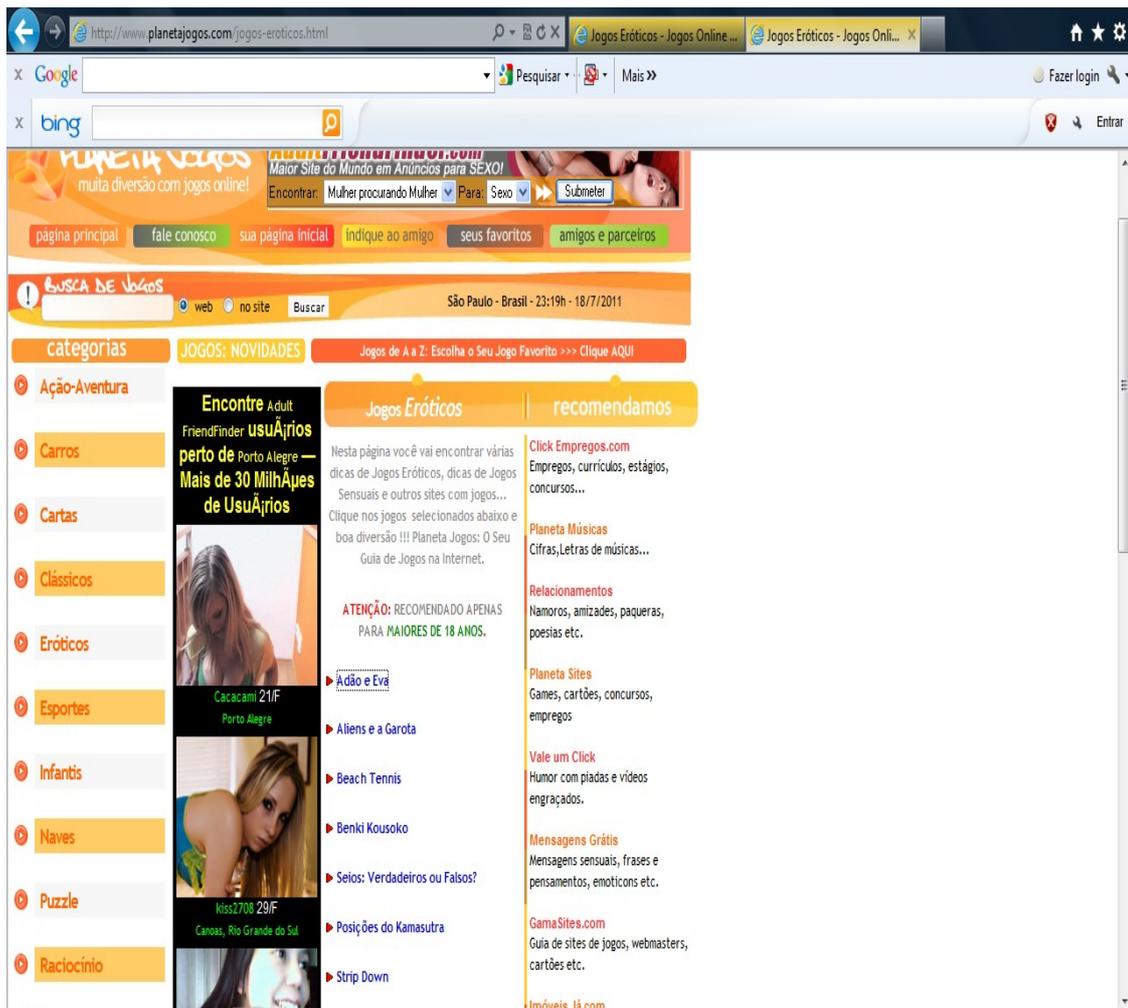


Figura 16: vídeos amadores no site www.planetajogos.com ²⁵

A preocupação com a vigilância e controle do acesso na internet, é cada vez mais foco da atenção e preocupação da sociedade resultando no surgimento de novas legislações e mecanismos de controle (softwares e programas limitadores de acesso), como afirmei anteriormente. Tais demandas visam garantir a proteção das crianças enquanto sujeitos de direitos, o que é evidenciado pela vasta normatização de leis e normas para disciplinar o atendimento à infância. Entendo que tais mudanças na legislação denotam não apenas formas de vigilância e punição aos crimes sexuais, mas acarretam no surgimento de novos mecanismos e relações de poder assim como novas pedagogias de sexualidade e gênero.

²⁵ Disponível em: <http://www.planetajogos.com/jogos-eroticos.html> acessado em 04/02/2011

3.4 ESTRATÉGIAS DE CONTROLE E DISCIPLINAMENTO QUANTO AO ACESSO DAS CRIANÇAS À INTERNET

A primeira reportagem com tais orientações com a qual tive contato estava estampada na capa da revista Pais & Filhos de julho/2006, a saber: *Limites na internet: o que tem de melhor e de pior para seu filho*. Não estou dizendo com isso que não tenha havido publicações anteriores, mas essa reportagem, em especial, me chamou atenção por conter orientações aos pais e educadores/as, apresentando o chamado *Bê-á-bá* eletrônico, ou seja, recomendações para o uso da internet de acordo com a faixa etária da criança, destacando que a faixa dos 08 a 10 anos seria mais propensa a entrar nos sites proibidos. A reportagem alertava os adultos com a seguinte frase: “Fique esperto!”. A matéria jornalística apresentava ainda os sites para os quais seria preciso manter alerta máximo:

www.uol.com.br: O “perigo” mora no canal jogos, que tem games de tudo que é tipo, inclusive com apelo erótico. Por isso, fique atento: atividades próprias pra eles só no canal Crianças, onde há jogos de ação, concentração, quebra-cabeças e os pequenos podem até ouvir histórias de Ruth Rocha.

www.clickjogos.uol.com.br.br: Olho vivo nesse também. Atrai porque tem centenas de jogos divididos em seções (esportes, ação, quebra-cabeça, etc.). Uma delas justamente é a seção de jogos eróticos. Ao clicar surge um alerta dizendo que é impróprio para menores de 18 anos. A criança pode entrar nessa sem perceber direito, por isso, a dica é: tente ficar sempre por perto, olhe o que o seu filho está fazendo, onde está navegando. Pilotando, ajudando a ir aos links e “caminhos” certos, os sites só vão ser bacanas (Revista Pais & Filhos, 2006, p. 51).

A proliferação de textos e reportagens como esta revela a exacerbada preocupação da sociedade contemporânea quanto à adoção de estratégias para o controle do acesso das crianças à internet. Entre os autores que abordam tal temática, em âmbito nacional, cito a jornalista Valéria Portella (2007, p. 67) que publicou um guia direcionado às famílias apresentando algumas dessas estratégias:

Se você não tem como monitor de perto onde o seu filho está navegando, uma boa ferramenta poder ser checar constantemente o histórico do seu computador. Tudo fica registrado ali e você pode ver fácil se os sites acessados são adequados ou não.

Ao referir-me a tais obras, destaco que as mesmas difundem práticas discursivas voltadas ao disciplinamento das infâncias, instituindo algumas verdades acerca dos usos da rede pelas crianças. A fim de validar o que está sendo proposto, os/as autores/as destacam o suposto caráter científico de seus estudos, numa concepção de ciência enquanto verdade inquestionável. Tal afirmativa pode ser constatada na obra de Gregory Smith (2009, p. 23), que em suas discussões/argumentações apresenta suas credenciais enquanto “especialista de renome internacional”.

[...] Sou especialista de renome internacional na área de tecnologia da informação. Sou também pai de dois filhos. Como muitos outros pais, tenho muita dificuldade em analisar e determinar quanto de liberdade tecnológica devo dar aos meus filhos.

Saliento que o texto apresentado por Smith (2009) e demais autores de tais manuais, acabam por produzir discursos que contribuem para difundir a necessidade de adoção e ampliação das estratégias de controle e disciplinamento das infâncias por parte dos adultos, principalmente com relação ao uso da internet. Cito alguns excertos de tais discursos com o intuito de tensioná-los e problematizá-los visando à desconstrução dessas concepções de infâncias preconizadas em tais artefatos.

Vou logo dizendo que serei bem claro e objetivo – todos aqueles que advogam que os pais que espionam as atividades de seus filhos, algumas on-line -, estão errados e estão invadindo a sua privacidade, na tentativa de mantê-los na segurança, podem ir catar coquinho. Já disse isso uma vez: não preciso da permissão de ninguém para verificar as contas de e-mail dos meus filhos e fim de descobrir o que estão fazendo na frente do computador, ou até mesmo entrar em seu site de relacionamento para ver o que estão postando em sua privacidade. Como todo o pai, tenho todo o direito de fazer o que for necessário para mantê-los em segurança (op cit. p. 73)

[...] Uma coisa é certa na criação dos filhos – cedo ou tarde eles vão mentir. (op. cit, p.123)

Os referidos manuais e cartilhas também fazem uso de dados estatísticos e informações técnicas enfatizando a necessidade de controlar cada vez de forma mais efetiva o que está sendo acessado pelas crianças na rede. A maior visibilidade nos casos de pedofilia na internet também tem

gerado a ampliação dos debates em torno da necessidade de criação de novos mecanismos de punição. Diante disso, presenciamos o surgimento de novas estratégias de controle e punição, incluindo novas legislações a respeito.

Buscando alternativas e formas de proteção para garantir a integridade física e emocional das crianças em função da facilidade de acesso à rede, pais/mães, educadores/as, instituições educativas e diferentes segmentos sociais passaram a intensificar os debates por ações voltadas à proteção contra crimes tais como pedofilia. Entre tais formas de proteção, muitas famílias acabam aderindo à instalação de sistemas operacionais (softwares com programas de bloqueio de acesso) destinados a restrição do acesso a somente sites cujos conteúdos são classificados como seguros, entre os quais cito os sites denominados como infantis (termo utilizado pelos provedores de busca ao classificá-los). Ocorre que, não raras vezes, os adultos possuem um conhecimento bastante limitado em relação ao funcionamento de tais mecanismos, assim como do uso dos artefatos midiáticos. As crianças, por sua vez, nascidas sob a égide da internet, dominam tais sistemas de funcionamento e demonstram maior facilidade em lidar com tais ferramentas, razão pela qual acabam desbloqueando tais sistemas de proteção.

Há também a proliferação de revistas, sites, manuais, programas de televisão, livros e outros materiais dedicados a orientar os adultos sobre como lidar e ensinar as crianças a utilizarem o ambiente virtual. Cito, como exemplo, a reportagem da Revista Crescer publicada em janeiro/2011, com a seguinte orientação sobre navegação segura para crianças na rede:

Ensinar seu filho a ser comportar na web é como aprender a brincar na água: nas primeiras vezes você entra junto com seu filho, dá boias e ensina a nadar. Só depois o deixa sozinho. Ainda assim, sempre por perto. E do mesmo jeito você não pode mostrar que está com medo de ele beber água para que não fique inseguro, não se pode protegê-las na rede sob um clima de tensão. Por isso, criar uma relação de confiança é a melhor maneira de garantir que aquilo que seu filho acessa é permitido, já que você não está ao lado dele em todos os momentos (Crescer, 2011, p.45)

Podemos ainda citar o trabalho de David Elkind (2004, p.140), que realizou estudos acerca do uso da internet por crianças. Ele propôs algumas recomendações aos pais, como a utilização de filtros voltados para limitar os acessos a sites considerados ofensivos.

A maior parte desses filtros funciona mais ou menos da mesma maneira. Insere-se no programa palavras com maior probabilidade de estarem vinculadas a material ofensivo, como “sexo”, “erótico”, “nudéz”, “bomba”, “ódio”, etc. Quando são inseridas essas palavras no programa, a criança que usa o computador não conseguirá acessar nenhuma página que as contenha. É claro que tais filtros só funcionam quando ela digita uma destas palavras, e não controla os momentos, absolutamente comuns, em que o endereço inocente da internet acessa um site ofensivo.

Como salientei anteriormente, inúmeras são as discussões e debates na sociedade contemporânea sobre questões relacionadas às práticas sexuais e principalmente sobre mecanismos e normas de sanções frente a tais condutas. Segundo o pesquisador Edward Donnerstein (2011), da Universidade do Arizona, que coordenou estudos realizados no Centro de Pesquisa de Crimes Contra Crianças da Universidade de New Hampshire, Estados Unidos, com um total de 1.500 crianças entre 10 e 17 anos, escolhidas de forma aleatória e entrevistadas nos anos de 2000 e 2005, respectivamente, a quantidade e variedade de conteúdos pornográficos disponibilizados na internet e a facilidade com que as crianças dispõem para acessá-los é preocupante. Tais circunstâncias têm ampliado os debates em torno da sexualidade assim como a busca de novos mecanismos de vigilância e controle.

Pesquisa realizada por Donnerstein (2011, p.330), mostra que:

Os mecanismos de busca existem para ajudar, mas o usuário comum da internet não irá entrar em contato com um conteúdo inadequado sem tomar uma decisão consciente antes de encontrar esses sites. No entanto, em anos recentes, é sabido que determinadas páginas adultas usaram códigos de endereços que são muito parecidos com sites populares da web, muito frequentemente encaminhado ao usuário, sem que ele saiba para uma área que ele não desejava visitar. Por exemplo, até um ano atrás, se as crianças estivessem procurando sobre a Casa Branca e digitassem www.whitehouse.com, ao invés de www.whitehouse.com.gov, um engano que não é improvável no nosso mundo “ponto com”, elas se veriam conectados a um site adulto.

Outro fenômeno observado é que os próprios sites buscam formas de garantir aos pais a segurança no acesso, entre os quais cito um dos sites entre os três (03) mais citados pelas meninas de oito anos, a saber, o site www.stardolls.com. Visando analisar que conteúdos estão disponíveis neste site, fiz o meu cadastro e indiquei a faixa etária de 08 (oito) anos para observar o que as meninas estavam acessando. O acesso ao site é realizado através de preenchimento de cadastro onde deve ser indicado o email dos pais e/ou responsáveis. Ao testar na prática como funciona tal mecanismo, fiz o cadastro no site simulando a idade de 08 anos e automaticamente recebi no email pessoal (o qual informei no cadastro) a seguinte mensagem²⁶:

Caro (a) pai/mãe ou responsável,

Estamos contentes em anunciar que seu (sua) filho (a) se registrou como integrante do Stardoll.com!

Seu (sua) filho (a) confirmou que você aprova o registro, e nós pedimos o seu endereço de e-mail para lhe fornecer mais informações sobre os integrantes do Stardoll.

O Stardoll é o site de bonecas de papel virtuais mais acessados da Internet, um excelente lugar para quem gosta de moda e de expressar a própria criatividade. A maioria dos integrantes do site é formada por meninas de 7 a 17 anos, que vêm de 200 países diferentes. As meninas se divertem vestindo bonecas virtuais de celebridades ou criando uma própria boneca e suíte para vestirem e decorarem, além de fazerem amizades por todo o mundo.

Sobre segurança no Stardoll: Somos comprometidos em fornecer um ambiente on-line seguro e divertido para os seus filhos. Monitoramos o site continuamente, usando filtros automáticos e uma ampla equipe de moderadores que trabalham com carinho, diligência e conveniência no sentido de eliminar ameaças e vocabulário impróprio. Os integrantes com menos de 13 anos entram automaticamente em uma área segura para crianças, onde podem brincar com todas as bonecas, mas não podem se comunicar com outros integrantes e nem publicar nenhum tipo de informação.

Incentivamos todos os integrantes a entrarem em contato com os moderadores do Stardoll sempre que quiserem fazer perguntas, enviar comentários, ou denunciar qualquer coisa os incomode ou preocupe. Há links para entrar em contato com os moderadores do Stardoll espalhados por todo o site.

Como podemos constatar na informação enviada pelo site, os conteúdos envolvem a criação de bonecas de papel virtuais cujos acessos são

²⁶ Conteúdo da mensagem recebida por e-mail em 23/03/2011 após o cadastro no site. Disponível em <http://www.stardoll.com/about/contactUs.php>.

realizados por meninas na faixa etária de 07 a 17 anos em cerca de 200 países diferentes. As informações prestadas pelo site destacam que o mesmo contém filtros automáticos para garantir a suposta segurança das meninas na rede. Entretanto, as meninas podem compartilhar informações com os chamados moderadores, não havendo informações para identificá-los no decorrer dos acessos no site, que é realizado de forma compartimentada, ou seja, a navegação em grande parte das ferramentas ocorre mediante limitação da faixa etária do usuário. No ato da inscrição, a criança deverá informar o ano e data do nascimento e, caso seja inferior a 13 anos, o acesso é limitado, ou seja, a criança não terá acesso aos blogs, chats, salas de bate-papo e outras ferramentas disponíveis no site. O site conta com regras que deverão ser observadas pelas usuárias, tais como:

Regras do Stardoll

Não é permitido:

- Ameaçar outros integrantes, usar linguagem sexual ou ser racista.
- Intimidar outros integrantes do Stardoll ou fazer com que se sintam desconfortáveis de qualquer outra maneira.
- Solicitar a senha, o e-mail ou outras informações pessoais de outros integrantes (ou fornecer as suas próprias informações pessoais), incluindo fotos.
- Digitar a senha em qualquer outro local que não seja a caixa de entrada no endereço www.stardoll.com
- Violar as leis do Stardoll ou persuadir outras pessoas a violarem as leis.
- Dizer a outras pessoas que você pertence à equipe Stardoll.

Há que se destacar que por mais que o site busque garantir a segurança das usuárias no ambiente virtual, as regras são consideradas pelas mesmas como fáceis de serem transgredidas. Como exemplo, cito a prática adotada por meninas de 10 anos que ao acessarem o site do Stardoll, costumam preencher perfis falsos com idades superiores a 13 anos, mínimo exigido para o acesso a outras ferramentas de comunicação disponíveis através dos jogos, incluindo blogs, salas de bate-papo, acesso da redes sociais, etc.

Entre as normas que disciplinam o acesso das crianças a conteúdos considerados de cunho pornográfico, cito a Lei Federal n.º 8.069 de

13/07/1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente ECA)²⁷, a qual determina:

Art. 78. As revistas e publicações contendo material impróprio ou inadequado a crianças e adolescentes deverão ser comercializadas em embalagem lacrada, com a advertência de seu conteúdo.

Parágrafo único. As editoras cuidarão para que as capas que contenham mensagens pornográficas ou obscenas sejam protegidas com embalagem opaca.

Art. 79. As revistas e publicações destinadas ao público infanto-juvenil não poderão conter ilustrações, fotografias, legendas, crônicas ou anúncios de bebidas alcoólicas, tabaco, armas e munições, e deverão respeitar os valores éticos e sociais da pessoa e da família. (BRASIL, 2010, p.47)

Após completar 21 anos de sua publicação, os dispositivos de controle e regulação preconizados através pelo referido Estatuto ainda não conseguem abarcar a amplitude de informações acessadas pela internet. Em particular, presenciamos a maior visibilidade a práticas tais como a pedofilia, ampliando os debates em torno de políticas públicas e culminando no surgimento de legislação específica para coibir tal prática, a saber, a Lei Federal nº 11.829 de 25/11/2008. Essa lei alterou o Estatuto da Criança e do Adolescente propondo aprimorar o combate à produção, venda e distribuição de pornografia infantil, bem como criminalizar a aquisição e a posse de tal material e outras condutas relacionadas à pedofilia na internet.

Art. 241-a. oferecer, trocar, disponibilizar, transmitir, distribuir, publicar ou divulgar por qualquer meio, inclusive por meio de sistema de informática ou telemático, fotografia, vídeo ou outro registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente.

Art. 241-e. Para efeito dos crimes previstos nesta Lei, a expressão “cena de sexo explícito ou pornográfico” compreende qualquer situação que envolva criança ou adolescente em atividades sexuais explícitas, reais ou simuladas, ou exibição dos órgãos genitais de uma criança ou adolescente para fins primordialmente sexuais.

Em nosso país, presenciamos o crescente número de denúncias e relatos de casos de pedofilia conduzindo o Brasil ao primeiro lugar do ranking mundial. Frente a isso, houve a instalação em 2008 de uma Comissão Parlamentar de Inquérito, cujo objetivo foi discutir e apontar

²⁷Disponível em <http://bd.camara.gov.br/bd> acessado em 04/05/2010

estratégias de ação para coibir tais práticas. No decorrer das investigações, constatou-se que o uso da internet tem sido uma das principais ferramentas utilizadas por pedófilos para acessar crianças e adolescentes.

Também podemos perceber que cada vez mais a rede tem sido utilizada como ferramenta de luta por diversos grupos sociais para, quer seja em prol de direitos relacionados às relações de gênero, raça, etc. (por exemplo, grupos voltados ao combate à homofobia, racismo, combate à violência contra mulheres e crianças, entre outros). A internet tem sido também o palco para grandes debates e articulação para mobilizações públicas em prol de interesses comuns. As redes sociais, em particular, foram amplamente utilizadas durante o primeiro semestre de 2013 para



mobilizar a população a ir às ruas reivindicando melhorias em várias áreas como transporte, saúde e educação, além de exigir do governo reformas políticas e combate à corrupção.

Figura 17 – Movimento “Vemprarua”²⁸ – Internet e movimentos sociais

Além de se constituir enquanto uma importante ferramenta de comunicação contemporânea, a internet é também um palco de disputa de poderes entre sujeitos em diferentes pontos do planeta. Neste sentido, inúmeras são as estratégias adotadas para controlar ou até mesmo boicotar o acesso a alguns conteúdos ou até mesmo a rede como um todo. Por exemplo, cito o caso do governo da Coreia do Norte, que em fevereiro de 2013

²⁸ Disponível em http://istoe.com.br/reportagens/309017_O+GRANDE+LIDER acessado em 25/06/2013

tornou novamente a proibir a entrada de turistas portando cartões de acesso à rede global. Atualmente, o país conta com o provedor Koryolink que é o único operador móvel disponível que permite aos cidadãos coreanos terem acesso à Net. Cabe salientar que os conteúdos disponibilizados na rede são muito restritos, sendo tais informações estritamente controladas pelo governo, tanto na veiculação de notícias internas quanto externas.

A ampliação do acesso e o aumento do fluxo de informações na rede têm motivado a adoção de estratégias para disciplinamento e controle com o surgimento de legislações e a criação de uma nova área no Direito. Logo, ao mesmo tempo em que a internet tem produzido modificações no cotidiano das pessoas facilitando o acesso e a divulgação de novos conhecimentos, presenciamos uma crescente proliferação dos denominados crimes cibernéticos. Na rede, as discussões em torno da privacidade e segurança dos dados dos usuários tem promovido inúmeros debates mundo afora²⁹.

Entre tais discussões, cito o Marco Civil que se constitui num projeto de Lei iniciado ao final de 2009 e início de 2011. Os debates em torno da elaboração de tal projeto de lei iniciaram com o uso do próprio espaço da rede mediante a criação de um blog³⁰ organizado em parceria pela Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça com o Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas no Rio de Janeiro. As discussões giram em torno de um embate e um jogo de interesses entre empresas de telecomunicações e provedores tendo pontos nevrálgicos, os quais são elencados na reportagem realizada por Tatiana Dias (2013, p.71), a saber:

Função das empresas: para tentar proteger a liberdade de expressão, o texto prevê que as empresas não tenham responsabilidade sobre o que os usuários postam. Só há remoção em dois casos: se houver ordem judicial ou se detectarem infração dos direitos autorais.

Neutralidade da rede: hoje todos têm acesso à mesma rede ao mesmo conteúdo. O texto do Marco Civil busca garanti-lo. Sem

²⁹Exemplo disso é o recente escândalo de espionagem revelado pelo ex-funcionário da CIA, Edward Snowden, o que fez com que o governo brasileiro retomasse novamente as discussões em torno do Marco Civil da Internet no Brasil, reforçando a necessidade de proteger os usuários brasileiros.

³⁰ Disponível em <http://culturadigital.br/marcocivil/> acessado em 16 de agosto de 2013.

ele, as operadoras da internet, poderiam cobrar pacotes de conteúdo, como funciona com a TV a cabo, por exemplo.

Dados Guardados: As empresas que fornecem conexão à internet devem guardar os IPs (dados de acesso) dos usuários por apenas um ano – os antigos projetos pediam no mínimo três. Para acessá-los, as companhias terão que pedir autorização da Justiça.

Armazenamento: Depois do escândalo de Snowden, o governo sugeriu incluir uma proposta para obrigar as empresas da internet a terem servidores no Brasil – e, assim, guardarem cópia dos dados por aqui. Para o governo, é uma garantia da soberania nacional.

A análise de tais estratégias de controle implica contextualizá-las histórica, social e culturalmente para que possamos compreender os processos que as produziram e consolidaram. Para o educador português, Jorge Ramos do Ó (2009), tais práticas de disciplinamento e governamentalidade foram e continuam difundidas por intermédio de diferentes artefatos culturais presentes na sociedade contemporânea. Com o advento da internet as práticas educativas extrapolam os limites do espaço escolar e familiar, estando presente nos inúmeros recursos tecnológicos e nos aparatos de comunicação amplamente utilizados na atualidade, em particular, nos sites infantis.

Frente a tal problemática, os órgãos na área de segurança pública (tais como o Ministério Público Federal, Polícia Federal, entre inúmeros outros) buscam desenvolver campanhas de alerta sobre como a sociedade poderá proteger à infância dos denominados crimes virtuais que se proliferam nas mídias eletrônicas.

Em termos governamentais, em 2012, foi aprovada a regulamentação no Brasil quanto ao processo de classificação indicativa de jogos eletrônicos, incluídos os disponibilizados de forma gratuita pela internet. Tais regramentos estão contidos na Portaria nº 1.643 de 31/08/2012, expedida pelo Ministério da Justiça do Brasil por meio de Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DEJS). De acordo com o órgão, tal demanda originou-se da crescente expansão do mercado de jogos no país e do fato que o sistema de classificação até então utilizado seguia os parâmetros utilizados nos Estados Unidos. Ao transpor para o Brasil tal

sistema de classificação, as traduções eram parciais com informações incompletas e/ou com uma linguagem inacessível para os usuários, em geral, crianças e adolescentes.

A fim de buscar alternativas para disciplinar o uso da internet por crianças, em setembro de 2013, o governo brasileiro realizou o lançamento do IARC – International Age Rating Coalition, ferramenta global de categorização de games. Esta ferramenta tornará possível que um novo jogo obtenha, em cerca de 90 segundos, a classificação etária de forma gratuita e simultânea no Brasil, Estados Unidos, Canadá e na Europa. Atualmente, o processo de obtenção desta classificação pode levar até 60 dias em um único país.

Para David Buckingham (2007, p.147), essas práticas voltadas à proteção das crianças na internet passam a ser questionáveis, uma vez que,

[...] Os muros que cercam o jardim sagrado da infância ficaram muito frágeis de pular. E, contudo, as crianças, principalmente as pequenas, participam cada vez mais de mundos culturais e sociais que são inacessíveis, e mesmo incompreensíveis, para seus pais.

Na próxima seção, apresento uma breve análise de alguns fenômenos contemporâneos que tem tido maior visibilidade com o advento da internet e a estratégias de regulação que vem sendo adotadas no sentido de proteção das crianças diante dos mesmos. Diante tal realidade, creio pertinente ampliarmos os estudos acerca de tais fenômenos articulados com as análises dos conteúdos disponibilizados na internet, incluindo as estratégias utilizadas tanto pelas crianças quanto pelos adultos em suas interações na rede. Tais dados visam oferecer subsídios para que possamos compreender tais fenômenos, desnaturizando-os e ampliando os debates acerca da urgência de estratégias voltadas a educação para o uso da internet enfocando, em particular, as questões de gênero e sexualidade presentes em tal artefato.

3.5 DO FENÔMENO DO SEXTING À PEDOFILIA NA INTERNET



Figura 18: Do público ao privado: relações de gênero na rede³¹

O avanço das tecnologias da informação, em particular, a internet, tem acarretado numa transformação dos conceitos de público e privado, em particular, no conceito de intimidade. Para a pesquisadora Paula Sibília (2010) é preciso problematizar como tais exposições do eu tem produzido diferentes subjetividades. Segundo a autora, a rede virtual gerou um verdadeiro festival de vidas privadas, que se oferecem despididamente aos olhares do mundo inteiro, num fenômeno que define como revolução da Web 2.0.

A rede mundial de computadores se tornou no grande laboratório, um terreno propício para experimentar e criar novas subjetividades: em seus meandros nascem formas inovadoras de ser e estar no mundo, que por vezes (ou ao mesmo tempo) se atolam na pequenez mais rasa que se pode imaginar. Como quer que seja não há dúvidas que esses reluzentes espaços da Web 2.0 são interessantes, nem que seja porque se apresentam como cenários adequados para montar um espetáculo cada vez mais estridente: o show do eu (SIBILIA, 2010, p.27).

A exposição das relações afetivo-sexuais e dos corpos na rede virtual tem alcançado proporções em larga escala e em diferentes contextos, com sujeitos de diferentes idades, incluindo um enorme contingente de crianças e adolescentes. Tal fenômeno está sendo denominado como *sexting* (*sex*: sexo e *texting*: troca de mensagem de texto pelo telefone) O termo foi cunhado nos Estados Unidos para denominar o ato de fotografar ou filmar a si próprio em momentos de intimidade e transmitir as imagens por celular para a internet.

³¹Disponível em http://pensando-blog.blogspot.com/2010_07_01_archive.html (acessado em 24/11/2010)

Segundo dados publicados na Revista Época³² em abril de 2009, revelaram que nos Estados Unidos, o *sexting* é bastante comum sendo que um a cada cinco jovens com idade entre 09 e 13 anos já enviou algum tipo de vídeo ou foto de si mesmo nu ou seminú.

Para chegar ao resultado, a organização não governamental *National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy* (Campanha Nacional para Prevenção dos Jovens e Gravidez Não Planejada) ouviu 1.280 adolescentes americanos entre 13 e 26 anos. Entre os jovens de 20 a 26 anos, o fenômeno é ainda mais comum: um terço dos entrevistados declarou já ter praticado o sexting. As histórias nem sempre têm desfecho inocente – a brincadeira que costuma oscilar entre a travessura e a pornografia está virando um problema para pais e os próprios adolescentes. No Brasil ainda não há dados sobre a extensão do fenômeno, mas já existem vídeos que se tornaram sucesso de público. Um deles foi colocado na internet com um link que pode ser acessado pela comunidade da torcida do Flamengo.

Para exemplificar como tal fenômeno, apresento um breve relato do fato acontecido numa escola pública da periferia de Porto Alegre, com cerca de seis meninas adolescentes na faixa de 12 e 13 anos, durante o intervalo do recreio. No dia anterior ao fato, o grupo combina de levar para a escola algumas peças de vestuário tais como biquínis e maiôs para que, no intervalo do recreio, pudessem tirar fotos utilizando a câmera fotográfica de um celular. Após o sinal sonoro que dá início ao recreio, o grupo de adolescentes dirige-se até o banheiro e rapidamente trocam de roupa para iniciarem a sessão de fotos. Ocorre que, no auge da filmagem, eis que termina a bateria do aparelho e uma das garotas resolve pedir emprestado o celular de um garoto de dezesseis anos que aguardava na porta para ver o resultado da sessão fotográfica.

Segundo o relato das adolescentes, a escolha do banheiro da escola como espaço para a filmagem foi motivada pela presença de um espelho grande que permitia a visualização do corpo inteiro sendo possível o ensaio e escolha das expressões faciais e poses durante as gravações. Transcorridos alguns dias, o adolescente passa a chantagear uma das garotas, exigindo favores como beijos, pois caso contrário, faria a divulgação na internet das cenas gravadas no seu celular. Apavorada, a menina conta para uma prima

³² Disponível em <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca> acessado em 20/04/2010.

o que estava acontecendo e a história é revelada para a família e, posteriormente, para a escola. Imediatamente os pais da garota exigem que as fotografias sejam apagadas da memória do aparelho celular e que seja proibida a divulgação das mesmas pelo garoto.

A prática de fotografar-se diante do espelho é bastante comum entre meninas e adolescentes e, principalmente, compartilhar as fotos nos ambientes virtuais. Esse fascínio exercido pelo espelho não é algo recente e está presente na literatura, nas artes, como por exemplo, nas teorias de Lacan e na obra de Pablo Picasso intitulada *A mulher no Espelho* (1932)³³, conforme figura abaixo:



Figura 19: A mulher no espelho (1932)

Os historiadores Antoine Prost e Georges Duby (2009, p. 283), destacam que os grandes espelhos surgem no século XVI como objetos de cobiça e importados de Veneza. Em geral, apenas as classes mais abastadas detinham grandes espelhos, possibilitando assim que as pessoas com acesso a eles pudessem se ver de corpo inteiro. Atualmente espelhos de várias formas e tamanhos podem ser adquiridos com mais facilidade, assim como estão disponíveis em diferentes espaços públicos e privados. Como exemplo,

³³ Disponível em <http://anidaf.blogspot.com/2010/08/analise-da-obra-mulher-no-espelho-de.html> acessado em 24/10/2010

cito os grandes espelhos presentes nos banheiros femininos, principalmente em escolas, shoppings, restaurantes, etc., exercendo um verdadeiro fascínio em muitas garotas, que fazem questão de postar fotos de corpo inteiro, com poses bem sensuais (como elas mesmas dizem: fotos sensualizando).

Problematizar as relações entre público e privado requer analisar como os mesmos são produzidos em diferentes contextos históricos e culturais e de que forma ao mesmo tempo em que são transformados também transformam as relações entre os sujeitos. Para exemplificar, cito o caso específico do banheiro enquanto espaço privado cuja história é recente, isto é, surge apenas em 1880 como o local mais secreto da casa onde a pessoa pode ver o seu próprio corpo, não em sua aparência social, mas observar-se totalmente despido de quaisquer vestimentas. Já os banheiros enquanto espaços coletivos são oriundos do Antigo Império Romano, em geral, enquanto espaços coletivos masculinos, incluindo as saunas. Na atualidade, os espelhos dos banheiros, principalmente, coletivos, tornam-se janelas para a superexposição dos corpos, em especial, dos corpos das meninas, como já mencionei acima. Posteriormente, tais imagens são divulgadas na rede, o que nos faz pensar o quanto a internet se transformou numa espécie de grande espelho virtual. Frente a tal realidade, os conceitos do que é público e do que é privado são movediços, escorregam ao mesmo tempo em que formam um amalgama.

Diante tal realidade, torna-se relevante estarmos atentas/os aos discursos e práticas de constituição dos sujeitos. Tais representações referem-se às diferentes formas de como tais sujeitos vêem a si próprios e também como são vistos e tratados. Não me refiro a uma mera representação mental, mas de como estão representados nos diferentes artefatos culturais como nas mídias (revistas, cinemas, propagandas, etc.).

Ao abordar tais processos de constituição de identidades, Guacira Louro (2007, p. 14) chama a atenção para o fato de que somos sujeitos de muitas identidades transitórias e contingentes. Tais identidades estão

ancoradas em nossos corpos e se constituem como nossas referências, sendo significados pela cultura e por ela continuamente alterados.

Talvez devêssemos nos perguntar, antes de tudo, como determinada característica passou a ser reconhecida (passou a ser significada) como uma “marca” definidora da identidade; perguntar, também, quais os significados que, nesse momento e nessa cultura, estão sendo atribuídos a tal marca ou a tal aparência. [...] Os corpos não são, pois, tão evidentes como usualmente pensamos. Nem as identidades são uma decorrência direta das “evidências” sobre o corpo. De qualquer forma, investimos muito nos corpos. De acordo com as mais diversas imposições culturais, nós os construímos de modo a adequá-los aos critérios estéticos, higiênicos, morais, dos grupos a que pertencemos (LOURO, 2007, p.14-15).

De acordo com a autora, as representações propagadas em diferentes artefatos culturais acabam ditando padrões ao mesmo tempo em que responsabilizam os indivíduos por estarem fora do padrão considerado ideal (figuras 20 e 21). Tal padrão é ambíguo, contraditório, múltiplo, como por exemplo, a estética corporal idealizada pela mídia e pela indústria do consumo, onde de um lado temos o corpo idealizado pelas modelos internacionais e seus corpos magérrimos, acarretando no aumento dos casos de bulimia e anorexia.



O Banho de Vênus
(Velasquez, 1647-1651)



O banho da gorducha
Maurício de Souza Produções, 1995

Figuras 20 e 21: Diante do espelho: Vênus x Mônica³⁴

Vivemos num tempo em que as pessoas parecem obcecadas na busca pelo corpo considerado perfeito: magro, liso e jovem como sinônimo de saudável. O pesquisador Edvaldo Couto (2007, p.43), ao analisar essa superexposição do corpo, em particular, no ambiente virtual, destaca que vivemos sob a égide do corpo espetacular, segundo o qual,

³⁴ Disponível em: <http://www.monica.com.br/mural/alcance.htm> acessado em 24/10/2010

[...] existe uma verdadeira obsessão contra o envelhecimento e a morte. Se aposta cada vez mais em qualquer promessa que prolongue a juventude e adie, indefinidamente, a morte, esse mal que deve obrigatoriamente ser sempre postergado. Basta lembrar que no começo do século passado a expectativa média de vida girava em torno de 33 anos e hoje está na marca dos 70. Em alguns países, como no Japão ultrapassa a barreira dos 80.

Em decorrência deste culto ao corpo espetáculo, presenciamos o crescimento do consumo de cosméticos, produtos de estética e realização de cirurgias plásticas a fim de remodelar e transformar o corpo, visto como um projeto, não mais como herança. O acesso a tais avanços da medicina estética é facilitado pelo financiamento das condições de pagamento, abrangendo diferentes públicos e diferentes faixas etárias. Ressalto que tais inovações, à medida que produzem novos corpos também produzem novas culturas com relação à saúde, aos hábitos considerados saudáveis (incluindo alimentação, práticas esportivas, etc.) e também novos padrões de beleza cada vez mais inatingíveis, mesmo com todas as possibilidades de transformação do corpo (lipoaspiração, lipoescultura, próteses de seios, nádegas, entre outras.).

A busca incessante pelo corpo idealizado, veiculado insistentemente pela mídia e pela indústria do consumo acarreta no surgimento de novas tecnologias de tratamento das imagens. Tais mudanças são realizadas mediante a utilização de programas de computação gráfica (photoshop, por exemplo), corroborando cada vez mais a ideia de que é preciso buscar, custe o que custar, a transformação do corpo, de acordo com os padrões de beleza rigidamente estabelecidos na contemporaneidade, que cada vez mais se tornam idealizados.

Segundo os dados³⁵ da Sociedade Internacional de Cirurgia Plástica Estética (ISAPS) e da Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica (SBCP), o Brasil realizou 905.124 procedimentos cirúrgicos estéticos em 2011, ocupando o 2º lugar do ranking mundial de países que mais realizam cirurgias plásticas. Destaca ainda que o País é o único da América do Sul na

³⁵Disponível em <http://cirurgiaplasticanews.com.br/o-comportamento-adolescente-e-a-cirurgia-plastica> acessado em 30/04/2013.

lista e ficou atrás apenas dos Estados Unidos que contabilizaram 1.094.146 cirurgias no mesmo período.

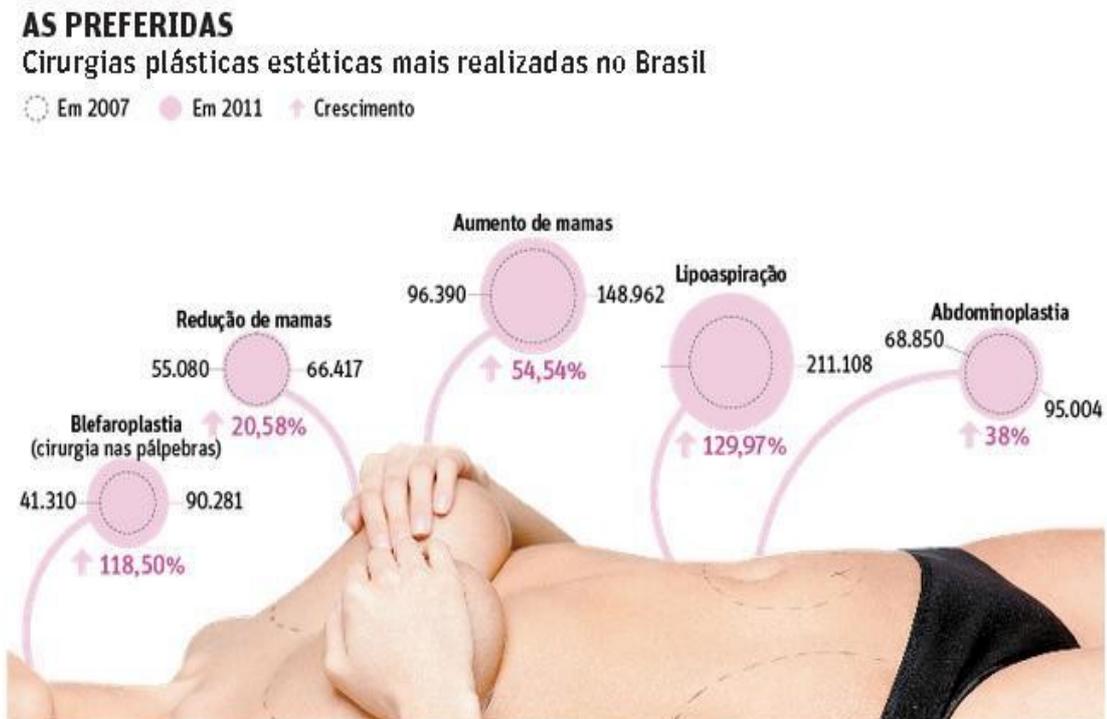


Figura 22 – Cirurgias plásticas estéticas mais realizadas no Brasil

Em pesquisa³⁶ realizada pelo instituto Datafolha também para a SBPC (2012), o número de jovens entre 13 e 18 anos que procuram a cirurgia plástica é crescente no país, e em 2009 contabilizavam 6% dos procedimentos realizados. Em 2013, a estimativa é que do total das cirurgias plásticas realizadas no Brasil, em torno de 21% sejam em crianças e adolescentes.

Além do aumento expressivo do número de cirurgias plásticas com fins estéticos, presenciamos também a ampliação do número de sites, blogs, entre outros espaços criados na internet, nos quais muitas meninas adolescentes, em geral, portadores de transtornos alimentares tais como bulimia e anorexia compartilham suas experiências em busca de um corpo

³⁶Disponível em <http://www.plasticcenter.med.br/noticia/21-das-cirurgias-plasticas-no-brasil-sao-realizadas-em-criancas-e-adolescentes> acessado em 30/04/2013.

extremamente magro. Ao focar tais processos, remeto aos estudos de Foucault (2002) sobre os processos de objetivação e subjetivação, sendo que o primeiro refere-se à forma pela qual somos capturados pelos discursos e suas práticas, produzidas nas instâncias culturais e sociais (em especial na mídia). O segundo conceito se refere à forma com que passamos a nos reconhecer a partir de tais discursos e práticas.



Figura 23: Espelho, espelho meu...³⁷

Entre tais práticas de subjetivação, propagam-se a divulgação de padrões do corpo feminino classificado como tipicamente brasileiro, cuja ênfase recai sobre o bumbum, visto como referência nacional. Exemplo disso é a explosão no Brasil das chamadas personalidades instantâneas, em especial as representantes femininas enquadradas no perfil “típico” da mulher brasileira (mulher melancia, mulher jaca, mulher filé, dentre outras). Tais representações transformam os corpos em mutantes, designação essa utilizada Couto (2007) ao destacar que, no contexto atual, o corpo encontra-se implicado numa economia política de estratégias de consumo e tecnológicas que o constituem e o regulam.

Os dados demonstram que a busca do padrão corporal evidenciado em diferentes artefatos culturais é uma constante na contemporaneidade. O corpo passa a ser moldado, remodelado a partir de inúmeras formas de intervenções. Nessa linha de estudos, Silvana Goellner (2008) enfatiza que o corpo não é apenas um corpo, mas também seu entorno, ou seja, é

³⁷ Disponível em <http://olhaisso.net/tirinhas/turma-da-monica/espelho-espelho-meu/> acessado em 24/11/2010

produzido *na e pela* cultura. Embasada nos estudos de Michel Foucault, a autora destaca que os avanços da tecnociência estão produzindo novos corpos potencializados por meio de todo um aparato para mantê-lo jovem e dentro de determinados padrões estéticos. Falar do corpo é falar também de nossa identidade.

A promessa de uma vida mais longa e saudável é acompanhada, por exemplo, de inúmeros discursos e representações que auto-regulam o indivíduo tornando-o, muitas vezes, vigia de si próprio. A ênfase na liberdade do corpo no que respeita a sua exposição e desnudamento nos espaços públicos caminha passo a passo com a valorização dos corpos enxutos e “em forma” onde o excesso, mais que rejeitado, é visto por vezes, como resultado da displicência e falta de cuidado. Pensando como Foucault, nesse novo investimento sobre o corpo já não há mais controle – repressão, tão comum aos séculos XVIII e XIX, mas o controle – estimulação porque a valorização e a exploração do corpo são faces de uma mesma moeda. Nas suas palavras: “Fique nu... mas seja magro, bonito e bronzeado!” (GOELLNER, 2008, 147).

Couto (2007) destaca que o culto ao embelezamento dos corpos é permeado por relações de gênero e sexualidade, sendo produzidos e veiculados pela mídia. Em suas análises, busca esclarecer ainda que os corpos produzidos pela sociedade de consumo são resultantes não apenas de uma simples evolução, mas produzidos no emaranhado das relações sociais e culturais que vivenciamos.



Figura 24: Dê uma chance a perfeição

Para exemplificar o exposto, cito alguns dados da pesquisa³⁸ realizada pela CNN no início de 2010, quando foram entrevistadas 16 mil pessoas em 16 países. Deste total de participantes, 83% eram brasileiros que relataram se sentirem coagidos para serem magros. A maioria assume que os hábitos alimentares são culpados quando o peso está acima do normal e disseram que já tentaram emagrecer de diversas formas. A partir das entrevistas, a pesquisa constatou que o grupo das mulheres é o que relata sofrer mais

³⁸Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd173/obsessao-das-mulheres-de-beleza-corporal.htm> acessado em 20/05/2013

para alcançar os padrões de beleza, recorrendo às cirurgias plásticas (das quais o Brasil também é recordista) ou apelando a diversos tipos de dietas.

Segundo o autor as repercussões do culto ao corpo padronizado pela mídia recaem principalmente sobre as mulheres, representadas como meros objetos do desejo sexual (masculino), de forma bastante erotizada. Revistas, jornais, propagandas televisivas e outras formas de publicidade, programas de entretenimento, outdoors, etc., são responsáveis pela proliferação e enaltecimento de tais representações, produzindo assim tais padrões de beleza. Desta forma, desde a mais tenra idade, as crianças aprendem – em especial as meninas – quais as identidades que importam e de que forma devem se comportar para serem valorizadas socialmente.

4. PEDAGOGIAS DE GÊNERO E SEXUALIDADE EM SITES DE JOGOS INFANTIS³⁹



Figura 25: Infâncias e pedagogias de gênero e sexualidade na internet⁴⁰

As charges acima demonstram que no universo virtual são inúmeras as possibilidades de interação, estabelecidas em um processo dinâmico de aprendizagens compartilhadas e de produção dos próprios sujeitos. Ao mesmo tempo, evidenciamos o quanto tais tecnologias vêm sendo gradativamente substituídas por outras mais avançadas e com maior possibilidade de interação, o que caracteriza a fluidez e o caráter transitório da rede. Cito por exemplo, o caso do Orkut, referido na charge: em um curto espaço de tempo ele foi substituído pelo Facebook.

Ao focar as relações de gênero e sexualidade que circulam na rede, em particular, nos sites de jogos, busco subsídios em autoras como Joan Scott (1995), ao referir que o conceito de gênero consiste em um modo primeiro de significar as relações de poder. As masculinidades e as feminilidades são construídas e aprendidas socialmente. Isto significa dizer que não nascemos meninos ou meninas, mas nos tornamos isto ou aquilo a partir das relações sociais e culturais que estabelecemos.

Minha definição de gênero tem duas partes e diversos subconjuntos, que estão interrelacionados, mas devem ser analiticamente diferenciados. O núcleo da definição repousa numa conexão integral entre duas proposições: (1) o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos.

³⁹ Refiro-me aos sites utilizando a expressão sites de jogos infantis que a classificação contida nos indexadores de procura na rede, em particular, no Google.

⁴⁰ Disponível em: <http://www.tecnosapiens.com.br/2009/04/internet-e-sociedade-mudancas-no-modo-como-o-homem-se-relaciona-com-seu-entorno/> acessado em 29/03/2011

(2) o gênero é uma forma primária de dar significado às relações de poder (SCOTT, 1995, p. 86).

De acordo com Louro (2007, p. 11), compreender tais processos requer estarmos atentos/as aos discursos e práticas veiculados em espaços virtuais. Em particular, destaca as relações de gênero e sexualidade, uma vez que desde o nascimento estamos imersos em diferentes práticas educativas denominadas como pedagogias da sexualidade.

[...] a sexualidade envolve rituais, linguagens, fantasias, representações, símbolos, convenções... Processos profundamente culturais e plurais. Nessa perspectiva, nada há de exclusivamente “natural” nesse terreno, a começar pela própria concepção de corpo, ou mesmo de natureza. [...] Os corpos ganham sentido socialmente. A inserção dos gêneros - feminino ou masculino - nos corpos é feita, sempre no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura. As possibilidades da sexualidade - das formas de expressar os desejos e prazeres - também são sempre socialmente estabelecidas e codificadas. As identidades de gênero e sexuais são, portanto, compostas e definidas por relações sociais, elas são moldadas pelas redes de poder de uma sociedade.

Ao discutir como a sexualidade é produzida, Louro (2007, p.12) chama a atenção para o fato de que somos sujeitos de muitas identidades transitórias e contingentes, as quais (incluindo as identidades sexuais) são construídas e possuem um caráter fragmentado, instável, histórico e plural. Portanto, problematizarmos os conceitos e as lógicas binárias rigidamente estabelecidas (normal/anormal; homossexual/heterossexual), requer considerarmos o contexto nos quais os mesmos estão sendo produzidos, articulando-os com outros marcadores sociais e identitários como raça, classe e gênero. Para autora, vivenciamos uma espécie de pânico moral, demarcada por inúmeras estratégias de controle e disciplinamento dos corpos frente à visibilidade dada à sexualidade em inúmeros artefatos culturais.

No centro de tais preocupações estão os pequenos. [...] Redobra-se ou renova-se a vigilância sobre a sexualidade, mas essa vigilância não sufoca a curiosidade, o interesse, conseguindo apenas, limitar sua manifestação desembaraçada e sua expressão franca. As perguntas, as fantasias, as dúvidas e a experimentação do prazer são remetidas ao segredo e ao privado. Através de múltiplas estratégias de disciplinamento, aprendemos a vergonha e a culpa; experimentamos a censura e o controle. Acreditando que as questões de sexualidade são assuntos privados, deixamos de perceber sua dimensão social e política (LOURO, 2007, p.27).

A autora destaca que as pedagogias da sexualidade e gênero incluem uma gama de artefatos culturais que identificam e determinam o que é masculino e o que é feminino, atributos estes que definem formas de vestir, objetivos, postura, dentre outros. Logo, nesta dinâmica, ser homem ou ser mulher resulta de um processo cultural continuado, imerso num tempo e espaço determinante e determinado por práticas culturais masculinizantes e feminilizantes. Desta forma, podemos entender que o conceito de gênero está relacionado fundamentalmente aos significados atribuídos a ambos os sexos em contextos históricos e culturais diversos. Tal entendimento contrapõe-se a ideia da existência de uma essência de gênero que seja universal e imutável. Dito isso, destaco que inúmeras são as estratégias disciplinares e os discursos postos em funcionamento nas mais diversas áreas do conhecimento, bem como em diferentes artefatos culturais, com especial ênfase, nesta tese, nos jogos voltados ao público infantil, disponibilizados na rede.

Alguns trabalhos têm sido produzidos nos últimos anos, em especial no PPGEDU da Faculdade de Educação da UFRGS, ressaltando a articulação ente infâncias, gênero e pedagogias culturais (GUERRA, 2005; GUIZZO, 2005, 2011; ARGUELLO, 2005; SANTOS, 2004; FURLANI, 2005; PIRES, 2009; BECK, 2010). Tais pesquisas lançam o olhar sobre a publicidade dirigida às crianças, os brinquedos e brincadeiras, a literatura infantil, os espaços das escolas infantis, os uniformes escolares, bem como as revistas, os livros didáticos e paradidáticos voltados para os pais e as crianças.

Ao analisar, por exemplo, os manuais educativos *Criando Meninos*, (2006), *Criando Meninas* (Preuschoff, 2008), *Como criar meninas felizes e confiantes* e *Como criar meninos felizes e confiantes*, ambos de autoria de Elizabeth Hartley Brewer (2004), Débora Sostisso (2011) coloca em discussão algumas verdades instituídas em tais artefatos, os quais estão pautados numa concepção binária e heteronormativa das relações de gênero. Enquanto estratégias disciplinares tais manuais colocam em funcionamento discursos que ao mesmo tempo em que são produzidos também produzem os próprios sujeitos. Os manuais operam como estratégias disciplinadoras

tanto para as crianças quanto para os adultos (pais, mães e /ou educadores/as), recorrendo a discursos médicos, psicológicos, biológicos, entre outros, que produzem verdades sobre o que é ser menino e o que é ser menina. Ao mesmo tempo, colocam em circulação toda uma gama de estratégias para o disciplinamento dos corpos ancorada em tais concepções.

Com base em tais colocações, saliento que os sites de jogos infantis, enquanto artefatos culturais, também atuam como pedagogias de gênero e sexualidade, estando permeados por todo um aparato discursivo que ao mesmo tempo em que é produzido também produz identidades (por exemplo, ao definirem o que é categorizado como jogo de menino ou de menina). Diante disso, compartilho do entendimento produzido por Meyer (2003, p. 22) cujos estudos buscam dar visibilidade e, ao mesmo tempo, problematizar as diferentes instâncias sociais e as estratégias que, cada vez mais cedo, influem na forma como nos reconhecemos pertencentes a determinados lugares sociais. Segundo a autora, somos desafios/a desnaturalizarmos práticas sedimentadas em nossa cultura, compreendendo a educação em seu sentido mais amplo, ou seja,

[...] decorre da ampliação das noções de educação e de educativo, e com ele se pretende englobar forças e processos que incluem a família e a escolarização, mas que estão muito longe de se limitar a elas ou, ainda, de se harmonizar com elas. Entre essas forças estão, os meios de comunicação de massa, os brinquedos e jogos eletrônicos, o cinema, a música, a literatura, os chamados grupos de iguais, os quais produzem, por exemplo, diferentes e conflitantes formas de viver o gênero e a sexualidade.

Face ao exposto, entendo que enquanto pesquisadores/as nos depararmos com o desafio de problematizarmos essas práticas naturalizadas em nossa cultura, transpondo as posições neutras e/ou de militância.

A seguir, apresento a análise dos conteúdos contidos nos jogos infantis, problematizando as questões de gênero e sexualidade presente em tais artefatos.

4.1 SITES DE JOGOS PRODUZINDO INFÂNCIAS GENERIFICADAS

Apresento nesta seção algumas reflexões realizadas a partir da análise dos conteúdos disponibilizados no site www.clickjogos.uol.com.br, em particular na categoria jogos de meninas. Conforme mencionei anteriormente, tal indicação foi realizada a partir do levantamento inicial realizado com crianças acerca de seus sites preferidos na rede. Parto do pressuposto de que o site, enquanto artefato cultural contribui de forma significativa para a produção e disseminação de pedagogias de sexualidade e gênero, produzindo efeitos de verdade, através da reiteração de um culto ao corpo, que deve se apresentar sempre jovem, liso, rijo, magro, belo e por isso mesmo saudável. Trata-se de um modelo de corpo que é constantemente enaltecido a partir de toda a parafernália tecnológica para mantê-lo jovem e belo.

Os jogos disponibilizados no referido site possui uma dinâmica que podemos chamar de curricular, uma vez que conduz as crianças, delimitando suas escolhas, a começar pela classificação de conteúdos categorizados como *jogos de meninos e jogos de meninas*. Além disso, definem o percurso (objetivos, etapas, fases, níveis do jogo). Entre as estratégias de avaliação, alguns jogos apresentam a pontuação obtida pela/o jogador/a e, em alguns o ranking. Outros incluem a indicação daqueles mais acessados e/ou curtidos e/ou compartilhados, listados ou classificados como os jogos mais populares.

Com relação às possibilidades de escolhas na rede, a pesquisadora Elizabeth Fernandes de Macedo (1997, p.75) ao focar as novas tecnologias e o currículo chama a atenção para o fato de que temos a pretensa sensação de liberdade de opção diante do computador.

O computador, que se mostra como ferramenta, esconde formas de organização e seleção do conhecimento válido. Utilizá-lo criticamente é, por isso, um processo extremamente difícil, que envolve ter em mente toda a sorte de escolhas que não podemos fazer. Escolhas já realizadas pelo *software* que utilizamos segundo as regras da programação e do mercado.

No entanto, acabamos esquecendo que se trata de algo produzido, que possui uma estrutura, uma dinâmica curricular. No caso dos jogos destaco que estes são produções culturais e se constituem enquanto espaços de disputa de poder, no qual alguns conhecimentos, comportamentos, atitudes são mais evidenciados enquanto outros são negligenciados e/ou silenciados.

Na página de apresentação do site, na parte superior, horizontalmente estão listadas as categorias nas quais os jogos são disponibilizados, a saber: *Top Jogos, Ação e Aventura, Carros, Esportes, Futebol, Puzzle, Tiro e Jogos de Meninas*. Na categoria *Jogos de Meninas*, encontramos as seguintes subcategorias: *Barbie, Jogos da Polli, Deluxe, Ação, Administrar, Agilidade, Animais, Bebês, Bratz, Celebidades, Cozinhas, Decoração, Hello Kitty, Manicure, Maquiagem, Moda, Monster High, Noivas, Quebra-cabeça, Restaurante e Sue*.

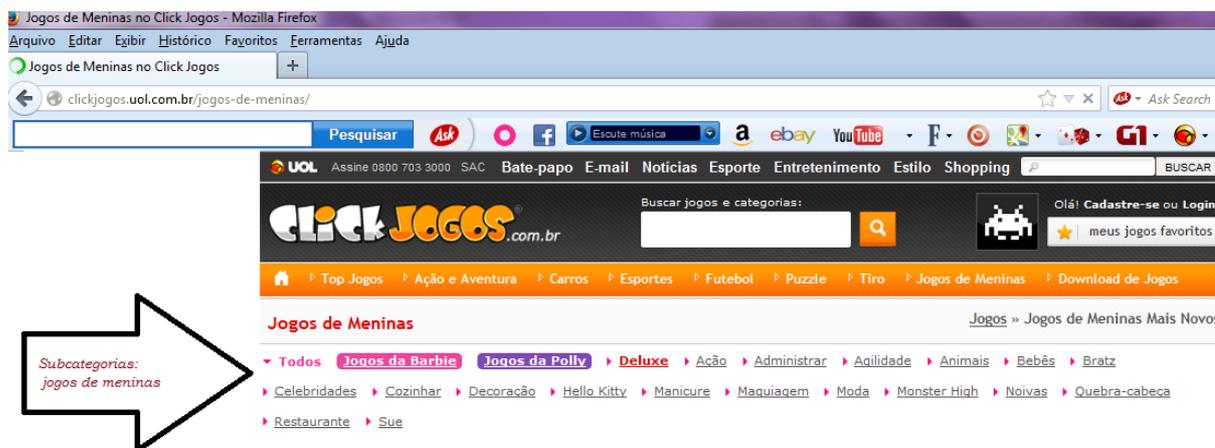


Figura 26: Categorias dos jogos de meninas no site Clickjogos.uol.com.br

Para a realização das análises, fiz o mapeamento de cada uma das subcategorias⁴¹ a fim de verificar quais eram os jogos ali disponibilizados, bem como os conteúdos presentes nos mesmos. Conforme pude constatar no site *Click Jogos*, a categoria *Jogos de Meninas* dispõe de 21 subcategorias ou opções de escolhas de acordo com temas ou conteúdos específicos.

⁴¹O quadro síntese com tal descrição detalhada de cada uma das categorias e dos conteúdos contidos em cada uma das subcategorias está disponível nos apêndices desta pesquisa.

Entretanto, como destaquei anteriormente tais opções são restritas, uma vez que muitos dos jogos estão presentes em mais de uma classificação.

Outro fator evidenciado é com relação aos conteúdos disponibilizados, pois apesar da diversidade de categorias, os jogos classificados como *de meninas*, em geral, pautam suas atividades em práticas de cuidado, quer sejam com o próprio corpo (práticas de embelezamento como maquiagem, cabelo, manicure, dietas para emagrecimento e procedimentos para rejuvenescimento); com outras pessoas (bebês, doentes, crianças, etc.); com os espaços domésticos e trabalho (arrumar, limpar, organizar espaços como a casa, a lanchonete, o restaurante, etc.) e ainda cuidar-se para alguém (mais especificamente para o sexo masculino). Expressões como *gatinho*, *garoto dos sonhos* ou *príncipe encantado*, são recorrentes nos referidos jogos. As meninas devem se vestir, se maquiar e estabelecer uma série de estratégias de embelezamento com o intuito de agradar o menino e assim conquistá-lo.

Ainda com relação à apresentação dos jogos no site, com exceção do objetivo, as instruções e demais orientações são descritas em língua estrangeira, principalmente o inglês. Além disso, no caso dos jogos de meninas, observo que a execução das ações, em geral, limita-se a escolha entre opções e um roteiro previamente estipulado, envolvendo basicamente a coordenação motora. Vejamos no exemplo abaixo o jogo de culinária, onde as orientações são apresentadas em língua estrangeira e para jogar a menina recebe literalmente a ajuda de uma mãozinha para executar as tarefas.

Boiled Trout with Summer Truffle Sauce no Click Jogos - Mozilla Firefox

Arquivo Editar Exibir Histórico Favoritos Ferramentas Ajuda

Boiled Trout with Summer Truffle Sauce ...

clickjogos.uol.com.br/jogos/boiled-trout-with-summer-truffle-sauce/

UOL Assine 0800 703 3000 SAC Bate-papo E-mail Notícias Esporte Entretenimento Estilo Shopping

clickJOGOS.com.br

Buscar jogos e categorias:

Olá! Cadastre-se ou Login meus jogos favoritos

Top Jogos Ação e Aventura Carros Esportes Futebol Puzzle Tiro Jogos de Meninas Download de Jogos

Boiled Trout with Summer Truffle Sauce Jogos Online » Jogos de Cozinhar

A truta é um peixe bastante saboroso cuja textura e aroma combinam muito bem com as famosas, e requintadas, trufas, um fungo consumido pela sociedade há mais de 3 mil anos. Por isso, você vai preparar um prato utilizando esses dois ingredientes como elementos primários da refeição e deve arrasar na execução. 730 KB

Como Jogar: faz todas as ações do jogo

Livre para todos os públicos

+1 0 Tweetar 2 Curtir 899 mil Compartilhe!

Switch-On the stove

Place the pan on the stove

Add some water to the pan

Add trout to the boiled water

Use spatula to take the fish and place that in a plate

Switch-On the stove

Figura 27: Jogo de meninas - Culinária

O site www.clickjogos.uol.com.br possui uma estrutura curricular, como referi anteriormente, pois os jogos são apresentados numa dinâmica que os classifica a partir de determinados conteúdos/temas. Cada jogo apresenta uma estrutura composta por uma descrição, orientações sobre como jogar, etapas, critérios de avaliação, tempo de duração, etc. Com base

nesta estrutura, constato que tanto os sites quanto os jogos possuem uma dinâmica curricular, ou seja, definem um percurso, uma trajetória a ser percorrida pelo/a jogador/a. Utilizo aqui a concepção de currículo como lugar, espaço, território, que ao mesmo tempo em que é produzido também produz as identidades (SILVA, 2004). Neste sentido, é possível dizer que o site (re) produz relações de gênero e sexualidade, em particular ao definir os espaços a serem ocupados pelas meninas (e conseqüentemente pelos meninos).

Outro aspecto importante a considerar em relação ao currículo é que ele pode ser visto como trajetória, viagem, percurso (op. cit, 2004). Nos jogos em tela, a criança tem uma trilha a percorrer para atingir determinado objetivo e assim, vencer o jogo. Deste modo, podemos inferir que o site aqui analisado possui uma dinâmica curricular, produz uma pedagogia, produz discurso, forjando identidades. Cito como exemplo, a estrutura do jogo *Como vestir-se* disponibilizado na categoria Jogos de Meninas/ jogos da Barbie.

Jogos da Barbie – Como vestir para ocasiões
<p>Descrição/objetivo do jogo:</p> <p><i>Venha aprender um pouco mais sobre etiqueta na Escola para Princesas da Barbie. Junte-se a ela neste teste que demonstrará se você sabe, ou não, como se vestir apropriadamente de acordo com cada situação do dia a dia.</i></p>
<p>Descrição do Cenário do jogo:</p> <p>Conforme figura ao lado, todas as etapas do jogo possuem a mesma configuração de página, com bordas na cor rosa e uma princesa loira, de olhos azuis e cabelos longos. A cor rosa predomina tanto na roupa e acessórios da princesa quanto nos demais itens da página como cor das letras e flechas indicativas das opções de escolha. Disponíveis. Para efetuar a escolha da opção que julga ser a correta, a criança para selecioná-la deverá clicar na figura do espelho. Na sequência, caso acerte na escolha receberá um elogio e, caso contrário, receberá uma nova orientação para a escolha da resposta correta.</p>
<p>Cenário do Jogo:</p>



Estrutura do Jogo:

O jogo é composto por cinco questões referentes ao vestuário considerado adequado para uma princesa, havendo 3 opções e resposta para cada uma das perguntas. Após efetuar sua escolha, a criança deverá clicar no espelho para selecioná-la. Vejamos as questões disponíveis:

Questão 1: Qual a roupa ideal para uma princesa ir à escola?

- a) Uniforme
- b) Roupa de ginástica
- c) Vestido de baile

Questão 2: Qual a roupa ideal para uma princesa ir numa aula de educação física?

- a) Uniforme
- b) Roupa de ginástica
- c) Roupa de festa

Questão 3: Qual a roupa ideal para uma princesa passear com as amigas?

- a) Roupa de ginástica

b) Uniforme c) Roupa casual Questão 4: Qual a roupa ideal para uma princesa ir numa festa de aniversário? a) Vestido de baile b) Roupa de ginástica c) Roupa de festa Questão 5: Qual a roupa ideal para uma princesa ir numa formatura? a) Uniforme b) Vestido de baile c) Roupa casual		
Avaliação: Para avançar no jogo, ou seja, passar para a próxima questão, a criança deverá acertar a resposta correta. Neste caso, após sua escolha, a criança recebe orientações, em caso de resposta errada ou elogios, no caso de resposta correta. Vejamos:		
Respostas para as questões:	Orientações – no caso de escolha da opção incorreta	Elogio/incentivo no caso de escolha da opção correta
1. Letra A - Uniforme	Uma princesa deve saber se vestir. Avalie a resposta e tente novamente	Você começou muito bem. Continue assim!
2. Letra B- Roupa de ginástica	A aula de educação física pede uma roupa flexível e prática. Avalie novamente as opções.	Muito bem, você está se mostrando uma aluna muito aplicada.
3. Letra C – Roupa Casual	Pense melhor. Esta situação pede que ela esteja com uma roupa mais elegante. Tente novamente.	Muito bem, você realmente sabe como se vestir.
4. Letra C – Roupa de Festa	Pense com mais calma sobre como uma princesa deve se vestir para ir numa festa.	Parabéns! Suas amigas vão aprender muito sobre roupa com você.
5. Letra	A formatura pede um traje refinado. Escolha o modelo ideal para essa ocasião.	Você completou mais uma aula e está a caminho de sua formatura.

No caso do jogo acima descrito, identificar-se com uma princesa implica em se vestir como uma delas. No entanto, as escolhas das peças do vestuário, além de serem limitadas, também já estão pré-determinadas. A análise da dinâmica curricular do jogo remete as análises da obra de Judith Butler realizadas pela pesquisadora Sara Salih (2012, p.72-73), cuja obra apresenta questões relevantes para os debates em torno das relações de gênero e sexualidade.

Uma vez que estamos vivendo dentro da lei ou no interior de uma dada cultura, não há possibilidade de nossa escolha ser inteiramente “livre”, e é bem provável que a “escolha” de nossas roupas metafóricas se ajuste às expectativas ou talvez às demandas de nossos amigos ou colegas de trabalho, mesmo sem nos darmos conta de que estamos fazendo isso. Além disso, o conjunto de roupas disponíveis será determinado por fatores como a nossa cultura, o nosso trabalho, o nosso rendimento ou o nosso status e origem social.

Assim como no jogo acima, as escolhas (tipo de corpo, cor da pele, roupa e cabelo) são limitadas. O mesmo ocorre com relação ao gênero que é restrito pelas estruturas de poder no interior das quais está situado. A autora utiliza a metáfora da escolha de um traje no guarda-roupa para demonstrar que ao analisarmos as relações de gênero precisamos transpor a ideia de que temos total liberdade para realizamos nossas escolhas de gênero.

[...] se decidíssemos ignorar as expectativas e as limitações impostas pelos amigos, colegas, etc., “vestindo um gênero” que por alguma razão fosse contrariar aquelas pessoas que têm autoridade sobre nós ou cuja aprovação dependemos, não poderíamos simplesmente reinventar nosso guarda-roupa de gênero metafórico, tampouco adquirir um guarda-roupa inteiramente novo (e mesmo que pudéssemos fazer isso, obviamente estaríamos limitados pelo que estivesse disponível nas lojas). Em vez disso, teríamos de alterar as roupas que já temos para indicar que não as estamos usando de um modo “convencional” – rasgando-as, ou pregando-lhes lantejoulas ou vestindo-as viradas ou do lado do avesso. Em outras palavras, nossa escolha de gênero, tal como a nossa escolha do tipo de subversão, é restrita – o que pode significar que não estamos de maneira alguma “escolhendo” ou “subvertendo” nosso gênero (SALIH, 2012, p. 73).

Como citei anteriormente, apesar das 21 categorias disponíveis no site, as questões acima foram bastante evidenciadas nas análises prévias realizadas, em particular, no que tange aos marcadores de gênero, principalmente com referência ao feminino. A expressão **jogos de** ao invés de **jogos para** nos conduz a reflexão acerca das concepções de gênero presentes em tal categorização, ou seja, a expressão *jogos de* nos remete a uma concepção essencialista de gênero ao especificar conteúdos distintos para meninas e, conseqüentemente para os meninos. Problematizar tais discursos e práticas implica em compreender que a construção de nossas identidades de gênero, bem como de nossas identidades sexuais é um

processo permanente que coloca em funcionamento inúmeras estratégias disciplinares visando garantir que os sujeitos adotem determinados modos de conduta considerados adequados.

Dito isso, é preciso considerar ainda que no contexto de nossa sociedade, a heterossexualidade tem sido colocada como padrão, através de inúmeros artefatos culturais (como, por exemplo, em livros, revistas, músicas, brinquedos, filmes, internet, entre outros). Nesse sentido, o pesquisador Jeffrey Weeks (2007) destaca que as identidades sexuais são historicamente e culturalmente específicas, ou seja, não são fixas ou estáveis. Logo, o autor propõe problematizarmos os modos pelos quais nas sociedades modernas temos atribuído uma extrema importância e um denso significado ao corpo e à sexualidade. Para tanto, analisa a sexualidade enquanto construto histórico, situada num determinado contexto cultural.

Ao focar como as pedagogias da sexualidade estão presentes na sociedade contemporânea, Deborah Britzman (2007, p. 89) chama a atenção para o fato de que a sexualidade está em movimento, não seguindo necessariamente as rígidas regras da cultura, mesmo quando esta tenta domesticar a sexualidade. Segundo a estudiosa, a sexualidade é a própria alteridade, o que implica questionarmos as práticas de educação sexual.

A que valores, orientações e ética deveria uma educação sexual socialmente relevante apelar se a cultura não é uma casa ordenada e segura ou se a cultura produz seu próprio conjunto de desigualdades ao longo das linhas de gênero, do status socioeconômico, das práticas sexuais, da idade, de conceitos de beleza, poder e do corpo?

É no interior dessas práticas culturais permeadas por relações de poder que nos constituímos enquanto sujeitos, ou seja, não nascemos meninos ou meninas/homens ou mulheres, mas somos construídos no contexto histórico e cultural no qual estamos inseridos. Neste processo, Louro (1997, p.63) chama a atenção para a necessidade de problematizarmos tais verdades instituídas e naturalizadas em nossas práticas cotidianas uma vez que,

O processo de “fabricação” dos sujeitos é continuado e geralmente muito sutil, quase imperceptível. Antes de tentar percebê-lo pela leitura das leis ou dos decretos que instalam e regulam as instituições ou percebê-lo nos solenes discursos das autoridades (embora todas essas instâncias também faça sentido), nosso olhar deve se voltar especialmente para as práticas cotidianas que envolvem todos os sujeitos. São, pois, as práticas rotineiras e comuns, os gestos, as palavras banalizados que precisam se tornar alvos de atenção renovada, de questionamento e, em especial, de *desconfiança*. A tarefa mais urgente talvez seja exatamente essa: desconfiar do que é tomado como “natural”.

No que tange às infâncias, compartilho com o argumento produzido pela autora de que tais representações e concepções se fixam em tempos e espaços específicos. É preciso, portanto, considerar que os jogos são artefatos culturais que auxiliam na construção das identidades, pois elas

[...] são sempre construídas, elas não são dadas ou acabadas num determinado momento. Não é possível - seja esse o nascimento, a adolescência, ou a maturidade - que possa ser tomado como aquele em que a identidade sexual e/ou a identidade de gênero seja “assentada” ou estabelecida. As identidades estão sempre se constituindo, elas são instáveis e, portanto, passíveis de transformação (LOURO, 1997, p. 27).

De que forma as relações de gênero e as identidades estão (re) produzidas no site, em particular, nos jogos de menina? A seguir, apresento algumas reflexões e/ou problematizações com base nas análises de conteúdos contidos nos jogos de meninas disponibilizados no site em tela.

4.2 VOCÊ É UMA BOA MÃE? PRÁTICAS DISCURSIVAS ACERCA DA MATERNIDADE

Conforme evidenciei ao analisar a estrutura do site www.clickjogos.uol.com.br, a categoria jogos de meninas inclui jogos voltados para o cuidado: atividades domésticas (cuidado com a casa, cuidar dos animais de estimação), atividades maternas (cuidar de bebês, da alimentação) e cuidados com o corpo.

Os Melhores Jogos de Cuidar

			
Pet-Grooming Studio Deixe os animais arrumados	Spa dos Bichinhos Dê banho em todos os animais	Baby Hazel Stoma... Cuide da dor de barriga de Hazel	Baby Hazel Dinin... Ensine Hazel a se comportar na mesa
			
Baby Hazel Thank... Prepare a ceia com a bebê Hazel	Baby Lulu First ... Não deixe Lulu se assustar com o corte	Baby Emma at the ... Leve a bebê Emma ao zoológico	First Aid - Frac... Resgate e cuide do garoto machucado!

Ordenar por:

Figura 28 - Jogos de Cuidar

Além do cuidado de si e do outro, incluindo cuidar de bebês, animais, corpo (maquiagem, depilação, cabelo, dietas, etc.), os jogos dessa categoria relacionam a feminilidade ao exercício da maternidade, como no jogo Super Mãe⁴² cuja descrição é a seguinte:

Mostre que você é uma boa mãe, realizando atividades normais com bebês como trocar de fraldas e acalmá-lo rapidamente, seguindo todas as instruções que aparecem na tela "hint" e completando suas atividades antes de sua rival, que aparece na tela ao lado da sua no jogo.

Os jogos envolvendo grávidas enfatizam os cuidados durante a gestação, salientando a necessidade da adoção de práticas de embelezamento (vestir-se, exercitar-se, maquiar-se, etc.), conforme consta nas orientações introdutórias dos jogos:

Não pense que estar grávida é um desculpa para não se arrumar. Junte suas roupas e escolha as que melhor combinam com o seu estilo, sem esconder a gravidez, mas tornando-a ainda mais bonita.

O bebê já está chegando e todos estão se preparando para o novo membro da família. Mas estar grávida de nove meses não é desculpa

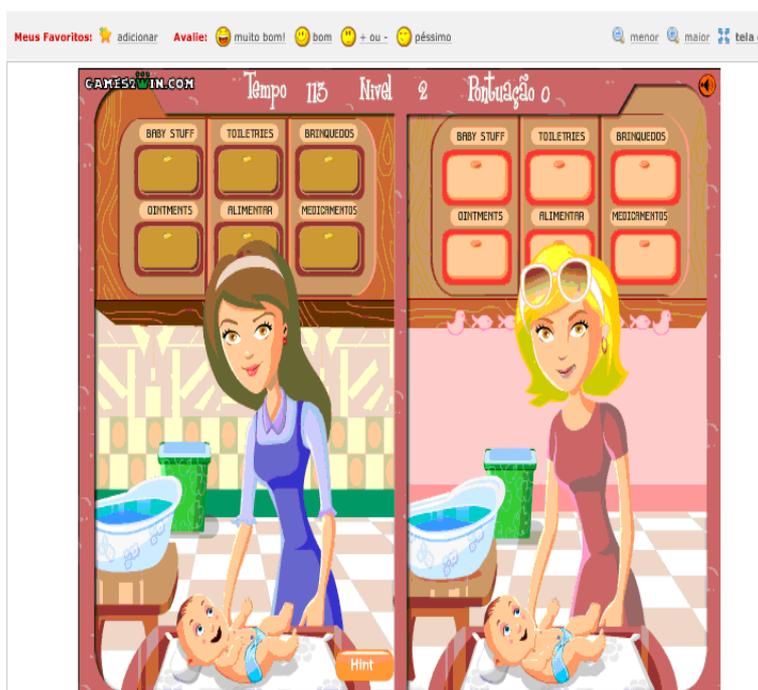
⁴²Disponível em <http://clickjogos.uol.com.br/Jogos-online/Meninas/Super-Mae/> acessado em 26/11/2012

para se vestir mal, então cuide de sua beleza enquanto aguarda o grande dia.

Evidencia-se ainda a presença das representações de gravidez vinculada a ideia de realização plena da mulher através do exercício da maternidade, vista como indispensável pelo simples fato de ser tratar do sexo feminino, como é possível perceber nos jogos da categoria *Bebês*

Jogo Chá de bebê com as amigas: Para esperar o dia mais importante de sua vida, o nascimento de seu primeiro bebê, junte-se com suas amigas grávidas e faça grandes chás de bebês, para comemorar a data tão especial.

Entre os jogos disponibilizados nesta categoria encontramos o jogo *supermãe*, o qual apresenta uma competição entre jogadoras, neste caso, mães dos bebês que deverão cumprir tarefas pré-determinadas no jogo (como dar mamadeira, trocar fralda, dar um brinquedo, colocar para dormir), conforme pode-se observar na sequência de cenas do jogo abaixo. No lado esquerdo da tela temos a jogadora e no lado direito as ações são executados pelo próprio programa. Ambas as jogadoras são mulheres brancas e magras, sendo que uma possui cabelos castanhos e a outra é loira, o que denota que tais padrões de feminilidade pautados nos jogos estão pautados em determinados padrões de padrões de beleza, corpo, raça, classe social, entre outros.



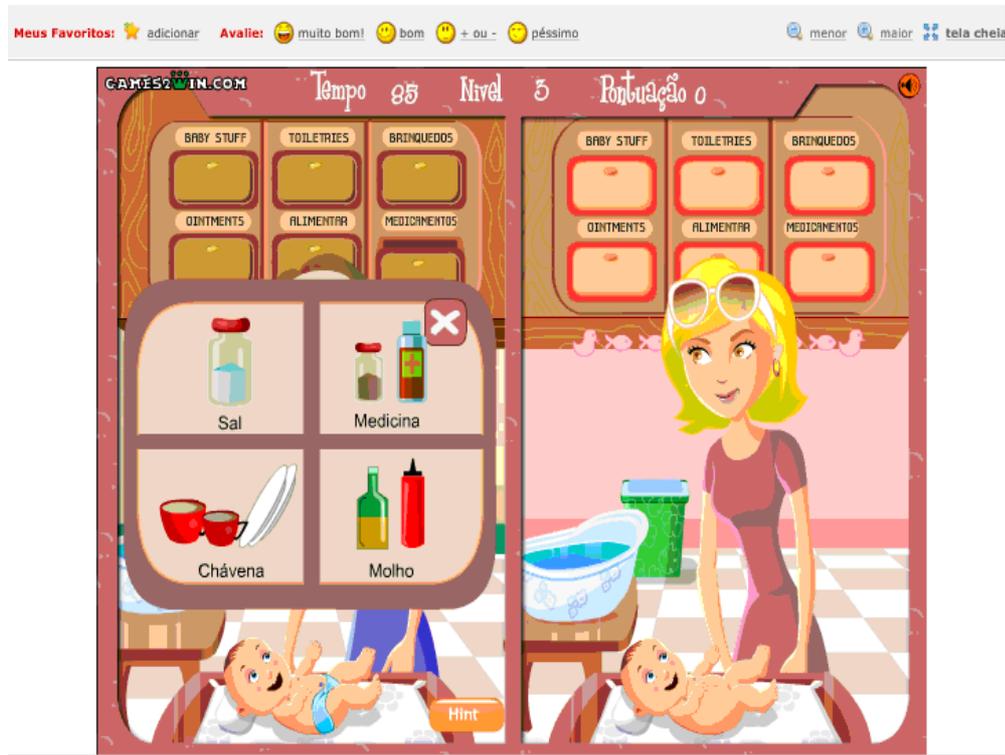


Figura 29 - Jogo Super Mãe

Todavia, a criança poderá optar apenas por ser a mãe de cabelos castanhos pois a loira já está programada para exercer as ações e é a competidora oponente no jogo. Há um tempo estipulado em 2 minutos para a realização das tarefas que envolvem o cuidado com o bebê. São atividades bastante repetitivas e sem muitas opções de escolhas, por exemplo, selecionar objetos e/ou fazer movimentos repetitivos (pro exemplo, amamentar várias vezes o bebê, colocar para dormir, etc.). O cenário é apresentado em tons de rosa tendo na parte superior um cronometro com o tempo restante e também a pontuação obtida a cada tarefa realizada. No caso da criança não executar as atividades dentro do prazo previsto no início do jogo, a menina não consiga realizar as atividades dentro no tempo estipulado na parte superior do jogo, irá deparar-se com um recadinho na tela lembrando que não fez um bom trabalho enquanto uma boa mãe.

A fim de analisar tais discursos presentes nos jogos, os quais enfocam a maternidade vinculada ao cuidado de si (corpo, beleza, maquiagem, etc.) e do outro (saúde, alimentação) e a realização plena da mulher, busquei subsídios em outras pesquisas realizadas sobre o tema. Afinal, o que é ser uma boa mãe? Por que as ações voltadas ao cuidar estão tão evidenciadas nos jogos de meninas?

Ao problematizar os processos de constituição das representações de maternidade contemporânea veiculadas nos jogos, reporto-me ao trabalho de Fabiana Amorim Marcello (2009, p.227), quando mostra que, tanto a maternidade quanto o sujeito-mãe são efeitos de discursos e de contingências sociais, culturais e econômicas específicas (e não aspectos da natureza de um sujeito essencial). Seus estudos apontam para o fato de que os diferentes artefatos culturais, em particular, as mídias colocam em funcionamento o dispositivo da maternidade, ao mesmo tempo, que o articulam com outros dispositivos como o dispositivo pedagógico, da sexualidade, da infantilidade, entre outros.

Na sequência de seus estudos, a autora salienta que a maternidade, tal como a concebemos hoje (como, por exemplo, vinculada a um amor in-

condicional) é uma construção recente. Para exemplificar tal afirmativa, destaca algumas práticas comuns até início do século XIX como o envio dos bebês às amas de leite ou a entrega dos mesmos à Roda dos Expostos. Cita ainda que ao final do século XVIII, com o surgimento do Estado tornava-se necessário a produção de cidadãos, o que pressupunha a garantia da sobrevivência das crianças, visto que à época havia um alto índice de mortalidade infantil.

A partir de tais premissas, Marcello (2009) enfatiza que a condição maternidade não existe sozinha senão em relação interdependente com a noção de infância assim como outras transformações históricas e culturais. Entre tais transformações, cita a formação e consolidação dos Estados nacionais no âmbito europeu; a modificação de atitudes frente à criança; o investimento nos corpos a partir de toda uma produção discursiva (médica, biológica) acerca das diferenças entre os sexos; as aparições da Virgem Maria na Europa. Tais fatores, engendrados, tornaram possível a existência de um dispositivo que opera para a produção de práticas maternas e sujeitos-mães até então impensáveis ou improváveis na cultura ocidental.

Para operar o “salvamento” daqueles recém “descobertos” “sujeitos-infantis”, seria preciso convencer cada vez mais as mães a se aplicarem naquelas tarefas que até então estavam esquecidas ou afastadas de seu cotidiano. Havia de ser fundamental o entendimento e a proliferação de discursos que punham em associação as palavras “amor” e “materno” – o que significava não só a promoção de um sentimento, mas a importância considerável que a mulher passa a assumir dentro da esfera privada familiar. A maternidade, a mãe em especial, torna-se valorizada e encorajada na medida em que a “mulher-mãe” assume o papel de uma “agente” vital do biopoder. “Tudo se passa como se a mulher e a criança, implicadas numa falência do velho código familiar, fossem encontrar, do lado da conjugalidade, os elementos de uma nova codificação propriamente „social”” (Deleuze, 1986, P. 4). Como atenta Gomes (2000, P. 7), também “foi nesta época que aconteceram, na Europa, as aparições da Virgem Maria para crianças proletárias e a expansão da irmandade marista”, popularizando, assim, o culto a Nossa Senhora e restaurando a “importância da divindade feminina como objeto de adoração” (ibidem). A mulher deixava de ser relacionada exclusivamente à figura bíblica de Eva: astuta, diabólica, perversa; mas também à de Maria: doce e sensata, de quem se espera comedimento e sacrifício. “A curiosa, a ambiciosa, a audaciosa metamorfoseia-se numa criatura modesta e ponderada, cujas ambições não ultrapassam os limites do lar” (MARCELLO, 2009, p.228-229).

As pesquisas realizadas pela referida autora apontam subsídios para que possamos compreender e ao mesmo tempo problematizar as formas pelas quais o dispositivo da maternidade é arquitetado de maneira a produzir sujeitos-mães e maternidades como seus objetos discursivos. Destaca ainda a necessidade da articulação das análises do dispositivo da maternidade com outros tais como o pedagógico da mídia, o da infantilidade e o da sexualidade, como a partir da conjugação das linhas, regimes e curvas que nele se organizam. Ao focar o conceito de dispositivo da maternidade, a autora nos desafia a pensar as estratégias e mecanismos pelos quais um dispositivo se atualiza na linguagem – no caso, na linguagem midiática contemporânea.

[...] ao falarmos do conceito foucaultiano de “dispositivo”, estamos falando de um grande aparato discursivo, que produz incessantemente formas normais e mesmo anormais de ser sujeito, e, no caso aqui, de ser mãe hoje; se observarmos com atenção, como grande aparato discursivo, este dispositivo da maternidade está presente e é repetido em várias instâncias: na mídia contemporânea, na escola ou na universidade (como foi dito), mas também em programas governamentais, em dogmas religiosos – cabe perguntar: e em que outros lugares? Mas cabe ainda ampliarmos a discussão, questionando sobre quais outros dispositivos são hoje reiterados midiaticamente e qual a relação que eles estabelecem com o contexto escolar. Enfim, a idéia aqui é fazer com que tais discussões possam servir para promover perguntas que, acima de tudo, nos permitam pensar: afinal, que sujeitos estamos ajudando a produzir? (MARCELLO, 2009, p. 239).

Articulando tais estudos com a análise dos jogos, evidencio o quanto estes estão permeados por tais representações de maternidade e feminilidades pautadas no disciplinamento dos sujeitos. No caso dos jogos de meninas, as ações propostas são restritas à execução de tarefas domésticas e pautadas na concepção de maternidade enquanto requisito indispensável para a realização plena da mulher. Assim como a autora (op. cit., 2009, p. 237) evidenciou em suas pesquisas, chamo a atenção para o fato de que os jogos enquanto artefatos culturais colocam em funcionamento tais dispositivos de maternidade.

É importante dar a ver essa maternidade-de-mentirinha, porque com ela são traçadas formas de cumprir a norma ou de colocá-la em funcionamento. Nada imatura, a menina mostra uma espécie de seriedade, de rigor ao representar-se como mãe. Mostra que, desde pequena, o sujeito-mulher sabe, efetivamente, como tratar os filhos, como cuidar deles e o quanto isso lhe é motivo de prazer, orgulho e

naturalidade (sic). A menina que assume mesmo o papel de mãe inclusive demonstra o “amor incondicional” (ibidem) – característico da maternidade normativa – à pequena filha de plástico. Os adjetivos e expressões empregados são ilustrativos: incrível realidade (sic), mães de verdade (sic), conversas amorosas (sic). Ao retratar o “jogo saudável” (ibidem) de brincar de mãe, a norma vai encontrando cada vez mais espaços para sua afirmação. Ironicamente, a prosaica brincadeira infantil serve de suporte para uma normatividade materna ligada a questões de responsabilidade e maturidade (precoce): a mesma norma, pois, que irá afirmar patologia da maternidade-adolescente.

Para Dagmar Meyer (2005, p. 82) os processos contemporâneos de gestão da vida e dos corpos femininos estão implicados no que ela denomina de politização contemporânea da maternidade. Ancorada nos estudos foucaultianos, a pesquisadora problematiza e aponta elementos relevantes acerca do processo de construção histórica e social da maternidade, principalmente a partir do século XVIII por intermédio da intensificação da educação dos corpos. Tal período caracterizou-se pelo aumento da população urbana e pela culminância de programas de saúde higienistas, pautados na adoção de estratégias de governo da população por intermédio de uma política de intervenção, regulação e controle dos corpos. Destaca ainda que a partir deste período, as mulheres e seus corpos passaram a serem revestidas de um novo simbolismo político com a multiplicação dos discursos sobre os cuidados a serem dispensados aos corpos femininos, sobretudo quando se trata de corpos de mulheres – mães.

A partir dos estudos realizados por Meyer (2005), destaco o quanto tais discursos de feminilidade compõem uma rede de poder-saber que é produzida e produtora dessa politização da maternidade sendo incorporados e difundidos pelas políticas de Estado através de manuais, revistas, jornais, televisão, cinema e publicidade. Na atualidade tais redes de poder-saber atravessam e constituem determinados tipos de saberes que sustentam e conformam políticas e programas de educação e saúde incluindo instrumentos de diagnóstico e modos de assistir e monitorar mulheres – mães.

Com relação aos processos de produção discursiva da maternidade, Jane Felipe (2003) destaca o fato de que a Modernidade se caracterizou pelo surgimento de estratégias disciplinares voltadas primeiramente ao controle

do corpo individual, o qual passou a ser esquadrinhado, analisado, detalhado com a produção de todo um aparato discursivo de como administrá-lo (conhecimentos nas áreas da pediatria, puericultura, psicologia, etc.).

Segundo Felipe (2003), no Brasil, o investimento na educação para mulheres que foi sendo intensificado a partir do final do século XIX, fazendo parte dessas estratégias de governo da população que permearam as políticas higienistas de saneamento, incluindo a divulgação de pesquisas e dados sobre taxas de natalidade, mortalidade, expectativa de vida, etc. Outra estratégia utilizada foi a criação dos primeiros cursos destinados a educação de mulheres. Na visão da autora, esses cursos incluíam disciplinas de economia doméstica, puericultura, com o objetivo de preparar para as funções de mãe e dona de casa. Tais discursos serviram como base para a construção de uma identidade feminina baseada na relação amor/entrega do ser para os outros, delegando a função de entrega incondicional, dedicando-se à família e sendo sua principal responsável por sua manutenção. Logo, historicamente a maternidade vem sendo construída como o ideal da mulher sendo considerado como sinônimo de plenitude e total realização da feminilidade.

Na continuidade de suas pesquisas, ao analisar a trajetória da educação para mulheres no Brasil na primeira metade do século XX, Felipe (2003) destaca que tanto nas políticas públicas quanto nos artefatos culturais se colocavam em evidência tais características como: cuidado, docilidade, amorosidade, julgadas primordiais para a função de mãe e esposa. Tal aparato discursivo passou a definir o que é ser uma boa mãe, o que requer entre outras características, a dedicação, a abnegação e a docilidade. No Brasil, tais práticas discursivas passaram a ser difundidas e evidenciadas a partir ao final do século XIX e início do século XX através de diversas estratégias disciplinares de governo dos corpos e da população.

Nesta mesma perspectiva de análise, Maria Simone Vione Schwengber (2006) problematiza como os discursos veiculados pela mídia impressa regulam e governam os corpos grávidos. Para tanto, sua pesquisa teve como

o foco de análise a revista *Pais & Filhos* (cuja primeira edição data de 1968), problematizando como o modelo da mãe cuidadosa que cuida e se cuida – triunfa e, ao mesmo tempo, se democratiza na atualidade. Para tanto, a autora realiza uma incursão na trajetória das políticas públicas higienistas enfocando as estratégias adotadas pelo Estado brasileiro para ensinar “cientificamente” as mulheres que a maternidade era (é) uma posição (tarefa) “natural” e nobre - Grifos da autora (2006, p. 29). Pautando-se no discurso médico, tais políticas de maternidade preconizavam que,

O título de “mãe” era (é) como um rótulo de honra – dizia ao mundo em alto e bom tom que a mulher tinha cumprido o seu destino, ainda mais se tivesse gerado um/a filho/a perfeito/a e saudável (cfe. COSTA, 1978) e, nesse contexto, a maternidade era considerada uma atividade de realização pessoal e de prestígio social. Pouco interessava se a mulher sentia-se ou não feliz como mãe (SCHWENGBER, 2006, p. 29-30).

No decorrer dos séculos XIX e XX, a mulher assumiu a centralidade nos discursos e práticas relacionadas à gestação, com a propagação de um amplo aparato discursivo (incluiu toda uma gama de saberes científicos, os quais definem práticas e comportamentos considerados adequados para a saúde da mulher e da criança). Nessa perspectiva de análise, compartilho do entendimento produzido por Schwengber (2006, p. 34), a saber:

Na contemporaneidade, uma sofisticada maquinaria pedagógica amplia e complexifica a educação dos corpos grávidos, incluindo: revistas, jornais, programas de TV (de auditório, novelas, documentários, *talk shows*, *video shows*), filmes, músicas, esportes, publicidades e entretenimento. No entendimento de Shirley Steinberg (1997), esses artefatos culturais são “pedagogias culturais” porque oferecem narrativas em suas formas de apresentação, que capturam e re-produzem sentidos e significados ativos que circulam na cultura, produzindo sujeitos e identidades sociais em intrincadas redes de poder. Assumir que esses artefatos culturais colocam em funcionamento pedagogias culturais e, constituem, portanto, instâncias importantes de aprendizagens, que produzem educação dos corpos grávidos é possível porque me apoio em um referencial teórico que pressupõe o alargamento da concepção de linguagem. A linguagem deixa de ser compreendida como meio estrito de expressão e passa a ser tratada como o lugar onde se produzem os sentidos que compartilhamos na cultura. A linguagem é entendida, então, como constituinte, produtora, formadora da realidade, como destaca Tomaz Tadeu Silva (2001).

As análises de como os discursos acerca da maternidade foram sendo histórica e socialmente produzidos nos fornecem subsídios para

compreendermos as relações de poder e as estratégias disciplinares presentes em diferentes artefatos. Os jogos listados no site analisado colocam em evidência as práticas discursivas citadas anteriormente, ou seja, a ideia de que a maternidade e o cuidar fazem parte de uma “essência” feminina que é reificada em tais artefatos, como no jogo *Super Mãe*. Os jogos, ao definirem o que é uma boa mãe, (re) produzem e colocam em evidência uma determinada feminilidade atrelada à maternidade, a qual passa a pautar o comportamento, as atitudes, (re) produzindo os sujeitos, no caso, as meninas.

Gayle Rubin (1993) destaca a importância de realizarmos estudos voltados à compreensão histórica e cultural do gênero a fim de problematizarmos as verdades instituídas e as práticas naturalizadas nas diferentes culturas e sociedades. Isto implica considerar que a adoção de mecanismos de vigilância e punição aos comportamentos considerados inadequados ocorre mediante a imposição de regras e leis morais. Defende ainda a ideia de que assim como gênero, a sexualidade é política estando organizada em sistemas de poder, que recompensam e encorajam alguns indivíduos e atividades, enquanto punem e subjagam outros.

Entre os jogos direcionados às meninas, encontramos a categoria *Agilidade*, porém as ações propostas são limitadas e incluem montar quebra-cabeça, percorrer trechos com poucos obstáculos, assar e decorar bolos, pintar unhas, entre outros. Já na categoria *Administrar*, os jogos restringem a ações como cozinhar e preparar pratos para um restaurante, pintar unhas, atender clientes em lanchonete, por exemplo. Observo ainda que os jogos contidos na categoria *Administrar* estão presentes também em outras categorias tais como: restaurante, cozinhar, decoração, maquiagem, etc. No caso do jogo *Gerencie um salão de beleza* (figuras abaixo), que está também disponível na categoria *Jogos de Meninas – Manicure* e o jogo *Monte uma lanchonete online* também está na categoria *Jogos de Meninas – Cozinhar*.

UOL Assine 0800 703 3000 SAC Bate-papo E-mail Notícias Esporte Entretenimento Estúdio Shopping BUSCAR

clickJOGOS[®].com.br

Buscar jogos e categorias:

Olá! Cadastre-se ou Login

meus jogos favoritos

Top Jogos Ação e Aventura Carros Esportes Futebol Puzzle Tiro Jogos de Meninas Download de Jogos

Jogos de Administrar para Meninas Jogos » Jogos de Meninas

[Todos](#)
[Jogos da Barbie](#)
[Jogos da Polly](#)
[Deluxe](#)
[Ação](#)
[Administrar](#)
[Agilidade](#)
[Animais](#)
[Bebês](#)
[Bratz](#)
[Celebidades](#)

[Cozinhar](#)
[Decoração](#)
[Hello Kitty](#)
[Manicure](#)
[Maquiagem](#)
[Moda](#)
[Monster High](#)
[Noivas](#)
[Quebra-cabeça](#)
[Restaurante](#)
[Sue](#)

Os Melhores Jogos de Administrar para Meninas

 <p>Sami's Nail Studio Gerencie um salão de manicure</p>	 <p>Goodgame Café Monte uma lanchonete online</p>	 <p>Papa's Freezeria Venda deliciosos milk shakes</p>	 <p>Goodgame Farmer Monte a sua fazenda virtual online</p>
 <p>Goodgame Big Farm Crie a sua fazenda a partir do zero</p>	 <p>Papa's Cupcakeria Asse e decore bolinhos</p>	 <p>Papa's Hot Doggeria Sirva deliciosos cachorros-quentes</p>	 <p>Fazenda Feliz Venha ser alegre e produtivo no campo</p>

Figura 30: Jogos de meninas – Administrar



Figura 31: Jogos de meninas – Administrar – Gerencie um salão de beleza

Ao analisar tais jogos remeto aos estudos acerca dos estudos de gênero, a pesquisadora Valerie Walkerdine (1995, p.213) afirma que apesar dos avanços, as relações sociais continuam pautadas num modelo dualista, ou seja, na divisão dos sexos entre homem e mulher, macho/fêmea. Compreender como tais relações são estabelecidas requer a problematização dos conceitos de sexualidade e gênero produzidos nas práticas culturais, em particular, através dos artefatos culturais midiáticos. Em suas pesquisas, busca abordar como a mulher foi mantida afastada das atividades ligadas ao intelecto e ao raciocínio lógico.



Figura 32: Relações de gênero e internet

Consequentemente, tais práticas discursivas conduzem as mulheres a pensarem a respeito de si mesmas enquanto incapazes de pensar e reforçam a suposta carência feminina em relação a certas capacidades intelectuais. capacidades reprodutivas, fazendo com que elas não quisessem ou fossem incapazes de serem mães.

A autora enfatiza que tais práticas discursivas delegaram às mulheres as funções de mães e esposas, destacando que as meninas deveriam ser preparadas exclusivamente para tais atribuições sociais. Esta realidade é construída, legitimada e representada por intermédio da propagação de práticas hegemônicas, os quais preconizam a ideia de que os meninos

possuem o raciocínio mais rápido e de que as meninas, apesar de esforçadas, supostamente apresentam maiores dificuldades para obterem sucesso intelectual, principalmente nas áreas das ciências exatas.

Essa prerrogativa também está presente nos conteúdos contidos nos jogos de meninas, como por exemplo, cito o jogo *Doodle Your Mathbook*⁴³ (Decore seu Livro de Matemática), disponível na categoria Decorar. Apesar de apresentar alguns algoritmos (cálculos matemáticos cuja ordem aparece escrita em inglês), o objetivo se restringe a decorar o caderno de matemática, conforme a orientação inicial.

Caso você já tenha feito seu dever de casa, aproveite o tempo livre para decorar seu caderno de matemática com desenhos e adesivos bem fofinhos. Use os acessórios para dar mais vida a seus estudos!

Segundo Walkerdine (1995), tais práticas discursivas conduzem as mulheres a pensarem a respeito de si mesmas enquanto incapazes de pensar e reforçam a suposta carência feminina em relação a certas capacidades intelectuais, como referi anteriormente. Problematizar tais verdades instituídas sobre o que é ser mulher, mãe, feminina, requer a realização de um exercício analítico de desconstrução (a partir da perspectiva pós-estruturalista).

4.3 PRÁTICAS DE EMBELEZAMENTO E REPRESENTAÇÕES DE CORPO

Como reafirmei inúmeras vezes ao longo deste trabalho, os diferentes artefatos culturais tais como propagandas, outdoors, revistas e, no caso em questão, os sites de jogos infantis, acabam difundindo padrões estéticos de corpo e de estratégias de disciplinamento. Neste enfoque, Couto (2012, p.140) evidencia que nunca uma civilização produziu e propagou tantos discursos e imagens relativas aos cuidados com a beleza. Segundo o autor, ser belo e sedutor se converteu em um dever, uma conquista a qual se submetem homens e mulheres de todas as idades.

⁴³Disponível em <http://clickjogos.uol.com.br/jogos/doodle-your-mathbook/> acessado em 26/08/2013

Para o homem ocidental, o corpo se tornou o lugar de sua identidade e seu modo de ser. Nossa época se rende aos diversos cultos que celebram e festejam a corporalidade. Das práticas esportivas ao uso do proliferado do silicone e das cirurgias plásticas, muitas técnicas e terapias servem para hipervalorizar e pavonear o corpo nas ruas, praias, clubes, páginas de revistas, programas e televisivos, filmes publicitários, imagens diversas na internet, nas passarelas, galerias de arte. A todo o instante somos convidados a administrar a própria aparência, a superar e a redesenhar formas físicas. Tornou-se imperativo ter um organismo camaleônico, sujeito ininterruptamente às transformações. As imagens promocionais do corpo mutante, em toda a parte, evocam muitos modos em que esse objeto pode ser manipulado e agenciado, em nome de uma perfeição sempre distante e, talvez por isso mesmo, cada vez mais desejada.

Em seus estudos, Couto (2012) destaca que com os avanços da tecnologia e da medicina, cada vez mais se entende o corpo como mutante, produzido na e pela cultura. Na cibercultura, o corpo passou a ser um campo aberto às experimentações, ou seja, passou a ser moldado, constantemente modificado na busca de uma suposta perfeição. O autor salienta ainda que na atualidade o corpo se tornou o lugar da sua identidade e seu modo de ser. A todo o instante somos convidados a administrar a própria aparência, a superar e redesenhar formas físicas, o que também está presente nos jogos contidos no site www.clickjogos.uol.com.br como nos demais indicados pelas meninas. Tal artefato coloca em circulação estratégias disciplinares que atuam sobre os corpos e os sujeitos e as possibilidades de transformação do corpo por meio de inovações tecnológicas na área da medicina estética.

Para exemplificar o exposto, cito o jogo *Cirurgia Plástica*⁴⁴, disponível na categoria *Moda*, o qual envolve a realização de vários procedimentos no rosto e no corpo da jovem a fim de melhorar sua aparência. A primeira cena do jogo apresenta a garota ao lado de um médico e de uma enfermeira a aponta o local do corpo que deverá ser modificado.

⁴⁴ Disponível em <http://clickjogos.uol.com.br/jogos/plastic-surgery/> acessado em 20/08/2013.



Figura 33: Objetivo do Jogo Cirurgia Plástica

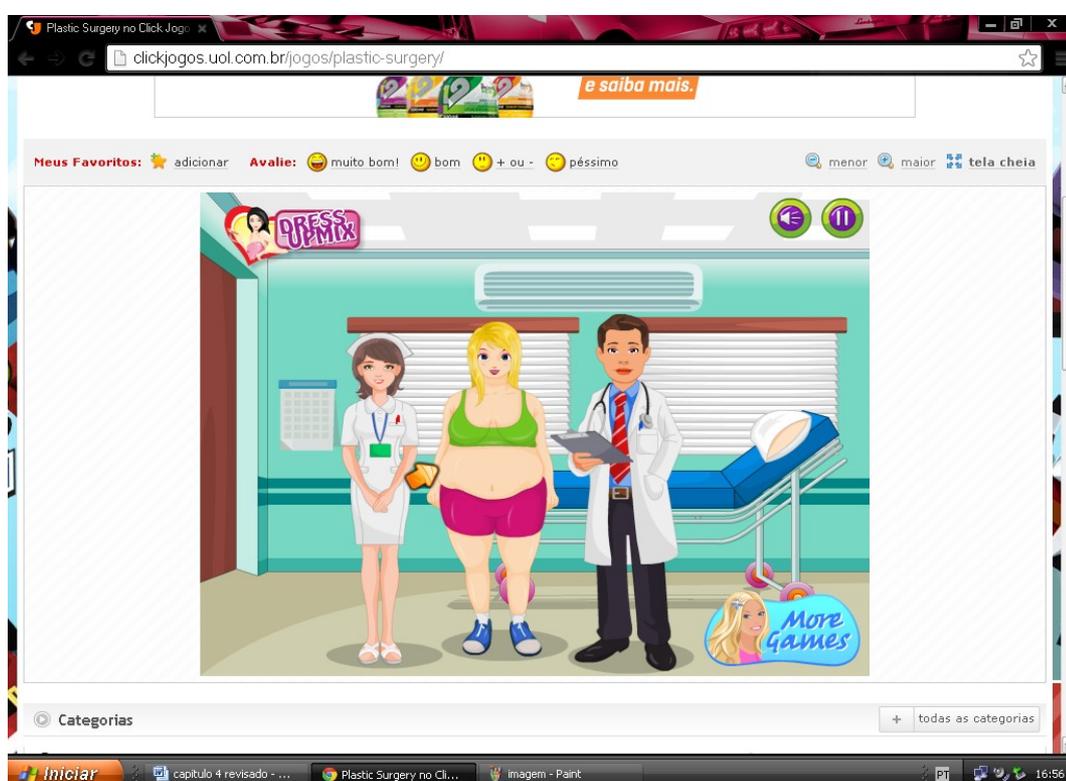


Figura 34: Antes da cirurgia plástica

Na sequência, apresenta como a garota deverá ficar após o procedimento cirúrgico.

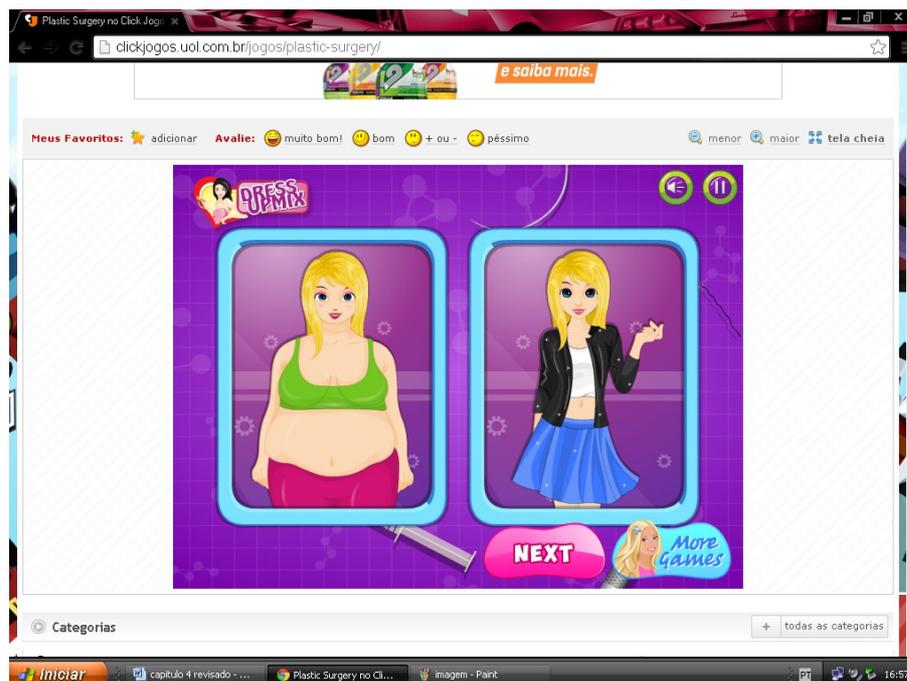


Figura 35: O antes e o depois da cirurgia plástica

A fim de que a menina realize a transformação almejada é necessária a realização de intervenções cirúrgicas, que devem fazer parte das próximas fases do jogo. Entre tais procedimentos está a realização de uma lipoaspiração para a retirada de gordura localizada na região lateral da barriga da garota. Para tanto, a garota deverá fazer uso de alguns instrumentos como uma seringa para injetar a anestesia, o bisturi para realizar o corte e o aparelho de sucção para a retirada da gordura localizada. Na sequência do jogo, a menina conta com o auxílio de setas que indicam a sequência dos materiais e os movimentos a serem realizados para completar todas as etapas da cirurgia de lipoaspiração.

As fases finais do jogo constam da realização de transformação no rosto da paciente mediante uma cirurgia plástica (o que inclui colocar faixas e retirar curativos), na qual também estão presentes as setas indicativas dos materiais e movimentos a serem realizados. Por fim, após a transformação do corpo, a menina deverá escolher, entre as opções apresentadas, quais as roupas e acessórios irá vestir na paciente a fim de completar a transformação.



Figura 36: Etapas do Jogo Cirurgia Plástica

A partir das análises realizadas nos jogos categorizados pelo site como *jogos de meninas*, compartilho do entendimento produzido pelas autoras anteriormente mencionadas. Ênfase que tais artefatos se constituem em estratégias de disciplinamento dos corpos na busca da suposta perfeição preconizada pelas mídias. Entendo que tais jogos de meninas contribuem de certa forma para que elas desde a mais tenra idade estejam imbuídas neste processo de embelezamento e transformação do corpo.

Relacionando os conteúdos dos jogos com o contexto atual, cito a reportagem⁴⁵ realizada pelo Jornal Britânico The Guardian, segundo a qual a imagem corporal é a maior de todas as preocupações para um terço das garotas britânicas de 10 anos. Tais estudos revelaram ainda que 80% dessas meninas já fizeram dieta pelo menos uma vez. Os dados apontam ainda que a mídia colabora para enaltecer corpos emagrecidos ao associar magreza com sucesso e controle, em paralelo com o repúdio às pessoas acima do peso, vistas como descontroladas e indisciplinadas.

⁴⁵ Disponível em <http://naosouexposicao.wordpress.com> acessado em 20/05/2013

Esteban Levin (1994, p. 126), em seus relatos de pesquisas com crianças, descreve a preocupação das meninas com o corpo, referindo sobre o ingresso cada vez mais precoce em atividades como modelo e atriz. Durante uma dessas entrevistas com meninas entre sete e nove anos de idade realizou o registro da seguinte fala:

Meu medo de engordar é tanto que pedi a minha mãe que compre logo uma balança para botar no meu quarto”, diz uma menina de nove anos modelo de uma agência de São Paulo. “Eu controle meu peso todo dia e, se engordei, paro de comer porcarias. Não quero ter colesterol alto, pois isso prejudicaria minha saúde e minha carreira...” Outra modelo de nove anos começou sua vida profissional com sete anos de idade: “O primeiro trabalho dela foi como bebê Jhonson e admito que a ideia foi minha - diz a mãe da menina -, mas depois foi dela a decisão de fazer mais de oitenta comerciais até agora”. “Eu faço de tudo: natação, teatro, balé, para o meu sonho se tornar realidade e ser uma grande modelo”, diz a menina.

Parto do pressuposto de que as meninas, desde a mais tenra idade, acabam sendo capturadas por tais discursos que enfatizam o embelezamento e a transformação do corpo. A fim de problematizar essa questão, compartilho dos estudos realizados por Louro (2007, p.14-15), os quais destacam o quanto investimos nos corpos e de acordo com as mais diversas imposições culturais, nós os construímos de modo a adequá-los aos critérios estéticos, higiênicos, morais, dos grupos a que pertencemos. Destaca ainda que inseridos em diferentes contextos históricos e culturais, os sujeitos buscam incessantemente estratégias disciplinares para o governo de seus corpos a partir de padrões estéticos, em especial, ditados pelas mídias e pelo consumo (revistas, jornais, sites, blogs, programas televisivos, entre outros), difundindo várias estratégias de comportamento *direcionadas* para a moda e estética corporal.

A busca incessante em atingir um padrão de beleza cada vez mais inatingível produz e é produzida por diferentes estratégias disciplinares que atuam sobre os corpos e os sujeitos. Tais estratégias estão presentes em diferentes artefatos culturais, entre os quais cito os sites analisados, em particular, nos destinados às meninas.



Figura 37 –
Padrões de Beleza

De acordo com Felipe (2005, p. 55) embora os padrões estéticos de beleza sejam mutantes e definidos de acordo com o contexto histórico e cultural, na atualidade tal preocupação tem atingido não só as mulheres, também as meninas, pois é comum observarmos em suas falas e comportamentos uma grande preocupação com a aparência.

O constante apelo à beleza que se expressa através de um corpo magro e jovem, e que, para se manter dentro desses padrões, precisa cada vez mais se submeter a sacrifícios e cuidados, tem encontrado acolhida não só entre mulheres mais maduras, mas também entre as jovens meninas. Elas frequentam cada vez mais as academias de ginástica, se submetem a cirurgias plásticas, fazem dietas, estabelecem pactos entre amigas (ficar dois meses sem tomar refrigerantes, por exemplo, tudo em nome da beleza).

Ao estudar tal temática, Bianca Guizzo (2010, p. 9) enfatiza que meninos e homens também tem se preocupado com a aparência, no entanto, as cobranças sociais recaem ainda sobre o sexo feminino.

Um corpo que precisa estar de acordo com as normas hegemônicas de beleza. Se nós, mulheres não nascemos dotadas de beleza, temos que ir em busca dela. Caso contrário, seremos, provavelmente, tachadas de preguiçosas, desleixadas e com falta de auto-estima e auto-controle.

A afirmativa da autora pode ser constatada nos sites infantis em jogos categorizados como de meninas. Para exemplificar, cito o texto introdutório de uma das atividades presentes no site www.clickjogos.uol.com.br⁴⁶, a saber:

Realize uma transformação radical no visual de uma garota desleixada, mudando seu corte de cabelo, sua roupa e sua maquiagem. Assim ela ficará gatinha e pronta para arrasar em qualquer lugar.

A citação acima mostra o quanto aquelas meninas que não se pautam pelos padrões estéticos para o gênero feminino são rotuladas de desleixadas, que no texto está associada a ideia de descuido com a aparência pelo

⁴⁶ Disponível em <http://clickjogos.uol.com.br/jogos/girl-makeover-3/> acessado em 04/02/2011.

simples fato de não se render a esses padrões. Neste sentido, o corpo feminino parece ser feito para exibição, devendo “*arrasar em qualquer lugar*”. Também merece destaque as estratégias utilizadas para o policiamento da alimentação por intermédio da adoção de dietas baseadas no controle de calorias, como por exemplo, no jogo abaixo que, embora tenha a denominação em língua estrangeira apresenta a descrição em português:



Figura 38: Jogo – Ajude essa pobre garota a perder peso.

De acordo com Louro (2004, p. 65), problematizarmos tais representações requer compreender que os corpos são significados pela cultura e são, continuamente, por ela alterados. Logo, a autora destaca que,

[...] talvez devêssemos perguntar, antes de tudo, como determinada característica passou a ser reconhecida (passou a ser significada) como uma “marca” definidora da identidade; perguntar também quais os significados que, nesse momento e nessa cultura, estão sendo atribuídos a tal marca ou a tal aparência.

Com relação à magreza cabe lembrar que este nem sempre foi o padrão estético referendado no Brasil. Conforme o estudo realizado por Dirce de Sá Freire (2011, p. 454), foi somente em 1975 que a obesidade foi definida como doença crônica pela Organização Mundial de Saúde.

O passado colonial brasileiro revelou uma “história de gente gorda”, em que a gordura era sinônimo de formosura, tornando-se a base de sustentação para que a barriga do burguês viesse a significar *status* e prosperidade. Na medida em que a ingesta gordurosa vai “acumulando” adeptos, constata-se uma mudança gradativa do lugar social ocupado pelos gordos. A obesidade perdeu seu prestígio, inquestionável no passado. Houve um tempo em que era bom ser gordo, por mais distante que possa parecer aos sujeitos que vivem no século XXI. E foi em meio aos inúmeros excessos que marcam o crepúsculo do século XX e o alvorecer do XXI que nossa sociedade se viu na eminência de ressignificar seus conceitos de beleza e estética. [Grifo da autora]

Conforme destaca a pesquisadora, durante muito tempo ser gordo/a foi sinônimo de beleza e formosura, o que pode ser constatado no anúncio publicado no Jornal Estadão⁴⁷ datado de 07 de abril de 1940 com o seguinte diálogo entre duas mulheres da época:

SOU MAGRA DE NASCENÇA... NUNCA PASSAREI DISTO!

OS "MAGROS DE NASCENÇA"

podem agora ganhar 2 quilos numa semana e ter um aspecto melhor.

Um novo concentrado de minerais, extrahido de plantas marinhas a isento de drogas, rico em IODO ASSIMILAVEL, ferro, cobre, phosphato de calcio e vitamina B, está restaurando milhares de pessoas nervosas, magras ja esgotadas, que usaram sem resultados outros productos.

Es é uma bõa noticia para as pessoas "magras de nascença" que, embora bem alimentadas, não conseguem aumento de peso, por menor que seja. Foi descoberto um novo metodo de obter varios kilos de carnes rijas que cubram as sulfiteadas e depressões que tanto enleiam as pessoas magras de ambos os sexos, mesmo daquellas que durante varios annos tiveram o peso muito-abaixo do normal. Garante-se um aumento de 1 1/2 a 3 1/2 kilos numa semana, conquanto não sejam raros os casos de obtenção de 5 a 7 kilos no mesmo espaço de tempo.

Essa nova descoberta, cujo nome é Vikelp, offerece agora praticamente, numa forma concentrada, todos os minerais de importancia vital na alimentação. Esses minerais, são necessarios á digestão de gorduras e amiláceos, elementos do peso nas suas refeições diarias, são proporcionados ao organismo em combinação com uma dose de IODO NATURAL.

O IODO NATURAL ASSIMILAVEL de Vikelp nutre as glândulas internas controladoras da assimilação, processo que converte os alimentos digeridos em carnes solidas e firmes. Além disso, Vikelp contém a dose diaria de ferro, cobre e phosphato de calcio, bem como da importante Vitamina B, do que carece o organismo.

Use Vikelp durante uma semana e veja a diferença. Si V.S. não lucrar ao menos 2 kilos, devolveremos o seu dinheiro. Vikelp custa pouco e encontra-se á venda em todas as farmacias e drogarias.

LABORATORIOS ASSOCIADOS DO BRASIL, LTDA.
Rua Paulino Fernandes, 49 - Rio de Janeiro

Comprimidos VIKELP

“- Sou magra de nascença...nunca passarei disto!

- Eu dizia o mesmo antes de usar Vikelp!

Os magros de nascença podem ganhar dois quilos numa semana e ter um aspecto melhor.

Use Vikelp durante uma semana e veja a diferença. Se V.S. não lucrar ao menos dois quilos, devolveremos o seu dinheiro”.

Figura 39 – Anúncio Publicitário de 1940: “Magros de Nascimento”

Nos jogos de meninas, as representações de corpo colocam em evidência a estética da magreza, amplamente veiculada em tais artefatos. Os personagens, em geral, são jovens, brancas, com corpos magros e, em geral,

⁴⁷Disponível em <http://blogs.estadao.com.br/reclames-do-estadao/tag/vikelp/> acessado em 24/07/2013.

realizando ações de embelezamento a fim de conquistar os garotos, como podemos observar no jogo abaixo:

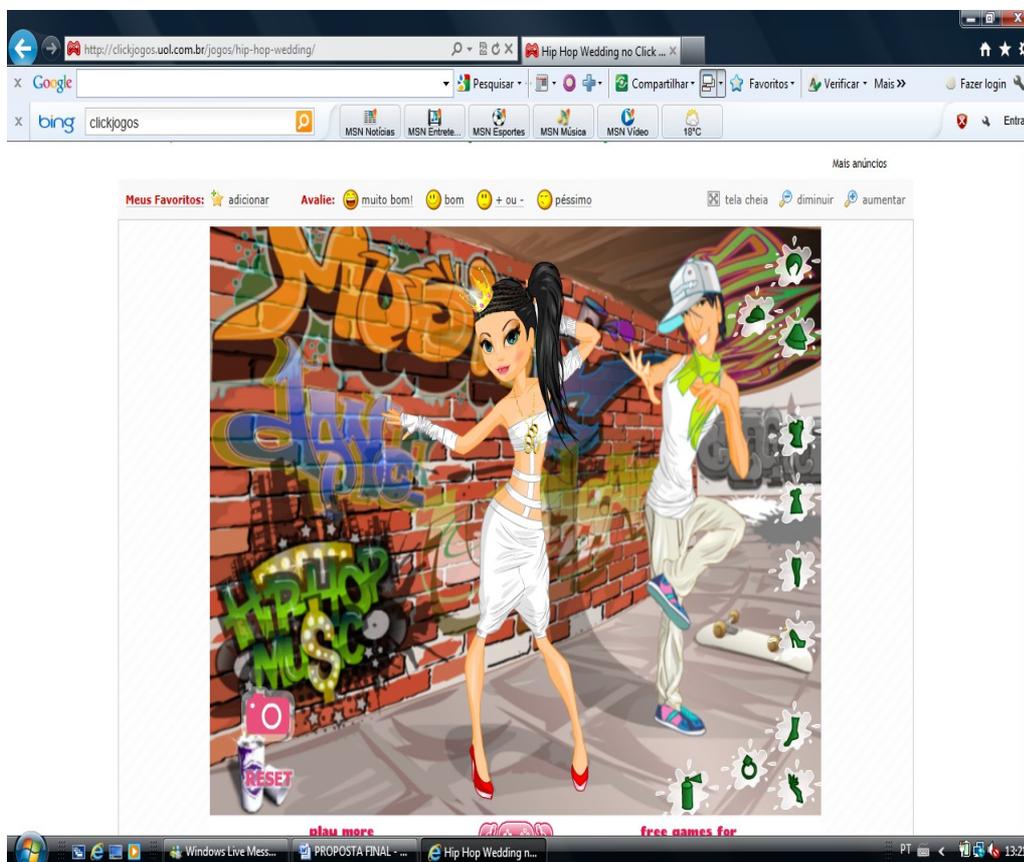


Figura 40 – Jogos de Vestir Meninas⁴⁸

Todavia, tal padrão estético é mutante e definido de acordo com o contexto histórico e cultural, como por exemplo, a veiculação e imposição pela mídia de um padrão corporal no qual a gordura passa a ser considerada “ruim” e a obesidade como “vulgar”, como mostram PROST & VINCENT (2009, p.285) ao constatarem que:

[...] os meios de comunicação nos estimulam a comer e nos intimam à magreza, empurram-nos para os fogões com receitas para emagrecer. Celebram a boa mesa e o regime, a arte culinária e a dietética.

⁴⁸ Disponível em <http://clickjogos.uol.com.br/Jogos-online/Meninas/Sue-Summer-Festival/> acessado em 24/02/2013

Segundo os autores, ser belo e sedutor se converteu em um dever, uma conquista a qual se submetem homens e mulheres de todas as idades. Isso também é evidenciado nos jogos pesquisados, os quais pautam num padrão estético em que ser belo/bela vincula-se ao padrão estético da magreza.

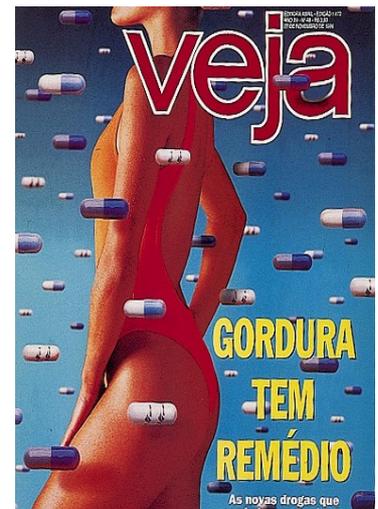


Figura 41 –

Gordura tem remédio

Diante do avanço das tecnologias da informação, presenciamos a proliferação de uma larga escala de imagens que podem ser manipuladas, modificadas, repetidas e difundidas em diferentes meios, quer sejam gráficos ou digitais.

Além de padrões estéticos, os sites de jogos também veiculam representações de feminilidades e heteronormatividade nas relações de gênero, conforme veremos a seguir.

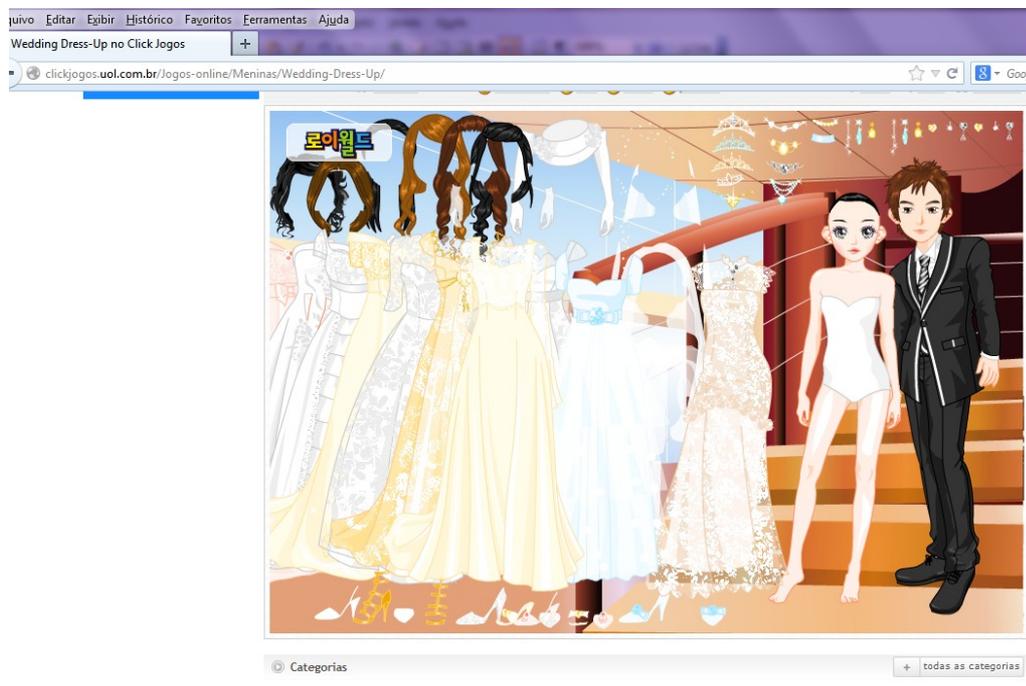


Figura 42:Jogos de Meninas- Vestir-se para Casar

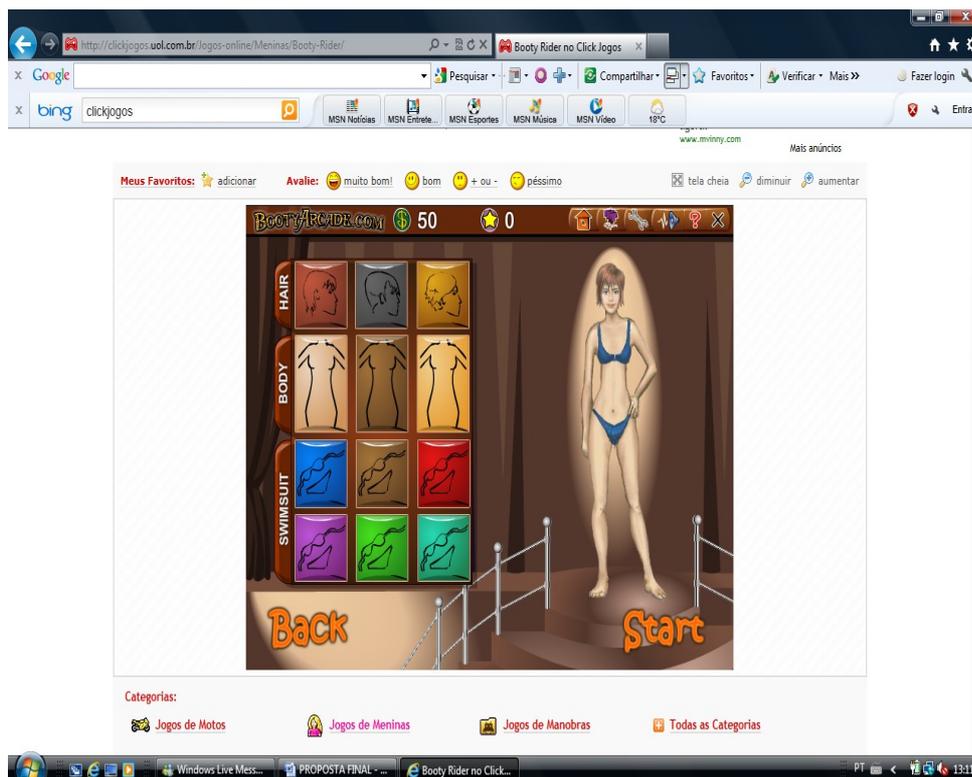


Figura 43: Jogos de Meninas

No que tange às relações de gênero e sexualidade, cito o jogo *Meu adorável professor*⁴⁹ que apesar do título referir-se ao masculino, apresenta a figura de uma mulher que exerce a função de professora. O jogo consiste em escolher as roupas e acessórios, entre as opções fornecidas, a fim de torná-la elegante e despertar a atenção dos alunos. As opções ofertadas na barra de ferramentas incluem a escolha do vestuário apropriado para uma professora, revelando ao mesmo tempo, determinado padrão de feminilidade. Chamo a atenção para o fato de que esse padrão é diferente do apontado no jogo anterior, o que permite observar o quanto as identidades sexuais são transitórias e mutantes, sendo representadas a partir do contexto nos quais os sujeitos estão inseridos.

⁴⁹Disponível em <http://www.dressupgal.com/my-lovely-teacher.html> acessado em 30/04/2010.

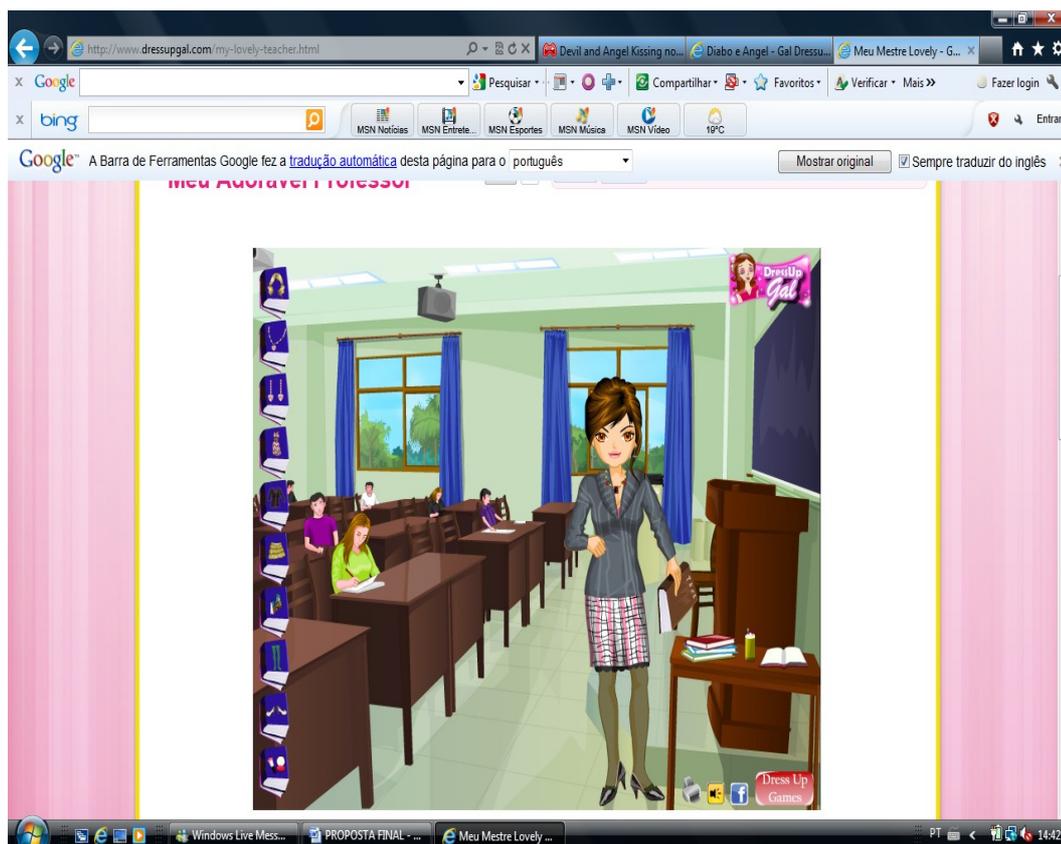


Figura 44: Jogo: Meu adorável professor

Articulando tais constatações com os estudos realizados por Salih (2012) compartilho da ideia a autora de que nossas escolhas acerca de nossas identidades de gênero são limitadas e, no caso dos jogos, dependem do que está sendo disponibilizado. Neste enfoque cabe lembrar que tais jogos são elaborados por adultos (em geral, profissionais da área de informática e do publicidade tais como os webdesigners) e operam com representações de feminilidades que passam a ser (re) produzidas em tais artefatos.

Com base nas análises da autora, destaco que os jogos de menina colocam em evidência determinados padrões de beleza e de feminilidade, os quais passam a ser naturalizados nas práticas cotidianas, ao mesmo tempo em que produzem os próprios sujeitos, neste caso, as meninas. Ao mesmo tempo, acabam as responsabilizando por estarem fora de tais padrões, o que pode ser observado ao designá-las como *garota desleixada*, *pobre menina*, entre outros.

Ao mesmo tempo em que propagam determinado padrão de feminilidade, os jogos de meninas operam na construção das próprias meninas enquanto sujeitos. Portanto, a fim de problematizarmos e desnaturalizarmos tal feminilidade recorrente nos jogos de meninas é preciso relacioná-las com outras questões envolvendo gênero e sexualidade, heteronormatividade, corpo, beleza, etc.

4.4 JOGOS DE AMOR: representações de amor romântico nos jogos de meninas

*"Segundo alguns psicanalistas, quando se apaixona,
você não se relaciona com alguém de carne e osso,
mas com uma projeção criada por você mesmo;
E a projeção que fazemos é a de um ser absolutamente perfeito.
Mas depois de um período a projeção acaba,
e você passa a enxergar de verdade a pessoa com quem está se relacionando.
Invariavelmente, algumas virtudes do parceiro ou da parceira
vão embora junto com a projeção, outras ficam...
E se o que ficou de cada um for suficiente para os dois,
a relação perdura, caso contrário...
Ninguém sabe o que faz o botãozinho ligar e iniciar uma nova projeção,
mas fortes indícios apontam para um único e delicioso suspeito...
O amor é inexplicável, mas tem umas coisas que você pode entender!"*

O trecho acima foi apresentado durante um comercial produzido pela agência W/Brasil e veiculado na TV como campanha para o Dia dos Namorados de 2008 para a marca de bombons Serenata de Amor, fabricado pela empresa Garoto. O texto é apresentado tendo como trilha sonora a música "You", da banda londrina Vega 4.

Escolhi iniciar esta seção utilizando tal anúncio a fim de articulá-lo com as representações de amor romântico veiculadas nos sites de jogos direcionados às meninas. Justifico tal escolha, pois o texto do comercial nos remete a algumas características do que chamamos de amor-paixão-romântico.

Felipe (2006) destaca algumas características do amor romântico, tais como a ideia de intensidade que aciona conduzindo as pessoas a se sentirem especiais. Passam ainda a experimentar a sensação de que vivem um amor

tão intenso e único, como se ninguém mais pudesse passar por tal experiência na mesma intensidade. Conforme a pesquisadora, tal intensidade se dá também em relação ao outro, objeto do nosso amor. Outra característica da idealização do amor romântico refere-se à ideia de completude, quando o sujeito que ama coloca no ser amado toda a responsabilidade pela sua felicidade, como se o outro fosse sua “alma gêmea”. Finalmente, outras duas características de tal idealização remetem-nos a ilusão de eternidade da relação e de total entrega em relação ao parceiro ou parceira.

A busca da realização plena da mulher por intermédio do casamento foi sendo idealizada nas sociedades ocidentais principalmente durante meados do século XIX e em parte no século XX. Segundo a pesquisadora Roberta Duboc Pedrinha (2009, p.155), durante tal período o casamento era considerado pelas mulheres como sinônimo de realização plena e, neste sentido,

[...] não realizá-lo era sinal de incompetência ou de problemas graves de saúde, hereditários, patológicos mentais ou físicos. A solteirice denotava derrota, frustração, solidão, abandono. Quem ficava “praticia” era explorada pelos casados, já que, parente meio pobre, incapaz, sem meios de prover a própria subsistência, tinha de justificar o auxílio que lhe prestavam fazendo às vezes de governanta e tomando conta das crianças, quando os pais saíam para se divertir.

Apesar dos avanços e das conquistas realizadas pelas mulheres, principalmente nas últimas décadas, essa idealização do matrimônio bem como a atribuição de afazeres domésticos são reificados no site pesquisado. Neste artefato, há uma categoria específica denominada *Jogos de Noivas*, na qual encontramos jogos como *Vestir-se para encontrar o príncipe ou garoto dos sonhos* assim como a categoria *Bebês*, anteriormente citada e cujas atividades restringem-se ao cuidado de crianças e à maternidade. No caso dos jogos da categoria *Noivas* enfatizam a ideia de que a busca do par considerado perfeito possibilita a completude e a tão sonhada felicidade que, neste caso, é atrelada ao casamento. Para tanto, a garota precisará adotar algumas estratégias a fim de *conquistar* o ser amado, no caso, práticas de embelezamento.

The screenshot shows the Click Jogos website interface. At the top left is the logo 'CLICK JOGOS .com.br'. To its right is a search bar with the text 'Buscar jogos e categorias:' and a magnifying glass icon. Further right is a user profile section with a robot icon, the text 'Olá! Cadastre-se ou Login', and a star icon with the text 'meus jogos favoritos'. Below this is a navigation menu with categories: 'Top Jogos', 'Ação e Aventura', 'Carros', 'Esportes', 'Futebol', 'Puzzle', 'Tiro', 'Jogos de Meninas', and 'Download de Jogos'. The main content area features the game title 'Modern Fairy Tale Dress Up' in red, with a breadcrumb trail 'Jogos Online » Jogos de Moda'. Below the title is a description: 'Que garota nunca imaginou encontrar seu príncipe encantado por acaso e se apaixonar à primeira vista? Esta garota levou esta idéia realmente à sério e quer ficar linda para descolar um gatinho. 1,5 MB'. To the right of the description is a 'Como Jogar:' section with a mouse icon and the text 'faz todas as ações do jogo'. At the bottom of the description are social media sharing buttons for '+1', 'Tweeter', 'Curtir' (with '860 mil' likes), and 'Compartilhe!'.

Figura 45 - Click Jogos Vestir para encontrar o príncipe encantado

A descrição do jogo acima, evidencia o quanto os príncipes e princesas povoam o universo infantil e além dos jogos estão presentes em inúmeros outros artefatos exercendo um fascínio nas meninas, principalmente ao enfatizarem o amor romântico. Ao estudar tais processos, Constantina Xavier Filha (2011) realizou uma pesquisa com crianças no contexto de numa escola pública de Campo Grande, Mato Grosso do Sul. Durante suas intervenções, as meninas foram desafiadas a representarem as princesas. As narrativas produzidas pelas meninas através de desenhos evidenciaram determinados padrões de corpo e vestimentas, incluindo algumas condutas e comportamentos considerados socialmente desejáveis para as princesas. Segundo a autora, tais representações remetem às imagens que circulam em diferentes artefatos como revistas, livros, estampas de peças do vestuário, capas de caderno, entre outros, incluindo os jogos disponibilizados na rede.

Ao procurar entender as representações de gênero das crianças, tomando como referência as características das princesas dos contos de fadas referidos, conferimos o que elas esperam da conduta dessa personagem. Elas devem ser delicadas, abnegadas, submissas, pacientes, cordatas, obedientes. Todas são brancas, magras e jovens. Desse grupo de princesas, a única que tenta resistir às normas impostas seria a Rapunzel, que, apesar de enclausurada, segregada, isolada, encontra-se com o príncipe e tem uma relação amorosa às escondidas.

Tanto nos jogos de meninas quanto nas narrativas produzidas pelas crianças participantes pesquisa realizada por Xavier (2011, p. 594), a figura do coração é utilizada enquanto alusão ao amor romântico. No que tange às

representações de príncipe, os sites também evidenciam as narrativas das crianças, em cujos desenhos tais sujeitos são brancos, altos e magros.

Entre as características dos príncipes citadas por elas, algumas são consideradas próprias da virilidade, de gentileza ou do romantismo. As da primeira categoria descrevem o príncipe como alguém forte, charmoso, batalhador, destemido, desbravador, corajoso, inteligente, alegre, que gosta da família e dos animais. Ao mesmo tempo, espera-se que o príncipe seja delicado, romântico, gentil, carinhoso, bom, justo, com bons modos, que não seja guloso e preguiçoso. Uma das meninas desenhou um príncipe bailarino, em contraposição à ideia hegemônica de masculinidade.

Na categoria *Noivas* bem como nas demais disponíveis no site, os discursos veiculados pautam-se num mesmo padrão de feminilidade. Neste aspecto, ao problematizá-lo Xavier (2011, p. 601) destaca que é preciso observar que,

[...] as representações de gênero estão fortemente carregadas com o que se espera convencional e historicamente das meninas: delicadeza, submissão, doçura, além de sensualidade e ousadia. Dos meninos espera-se: valentia, coragem, fortaleza, paixão. São eles que desbravam o espaço público, em detrimento das meninas, às quais ainda se reservam os espaços privados e domésticos.

Apesar de que sociedade contemporânea presenciarmos a ampliação dos debates em torno das questões que envolvem gênero e sexualidade, incluindo novas configurações de família, o mesmo não ocorre nos sites de meninas. Tais artefatos estão pautados em modelos hegemônicos e heteronormativos de família, feminilidade, beleza, entre outros, colocando em funcionamento todo um aparato discursivo que ao mesmo tempo em que é produzido também produz os sujeitos, no caso, as meninas. Romper com tais práticas a partir da problematização de tais conteúdos é o desafio para a sociedade como um todo, em particular, incluindo as infâncias nestes processos.

4.5 PEDOFILIZAÇÃO DAS INFÂNCIAS

Retomando aqui o conceito de pedofilização, pode-se observar que os jogos de meninas no site analisado, corroboram para a propagação de práticas de erotização na infância veiculado também em outros artefatos.



Figura 46: Boneca Bratz⁵¹

Cito estudo realizado por Meensakshi Gigi Durham (2009, p.21), que descreve a cena na qual uma garotinha de cinco anos bate à sua porta no Dia das Bruxas fantasiada de boneca Bratz⁵⁰. Tal vestimenta é composta por espartilhos, saias e vestidos curtos, cabelos coloridos, entre outros acessórios.

A relacionar a cena da garota que se vestia com uma roupa idêntica à utilizada pela boneca, a autora chama a atenção para o fato de que,

[...] cada vez mais cedo, meninas muito jovens estão se envolvendo num clima de moda, imagens e atitudes que as estimula a flertar com um erotismo e uma sexualidade definitivamente adultos. E as garotas que brincam com essas idéias são cada vez mais jovens a cada ano que passa (Durham, 2009, p. 22).

Na sequência de seus estudos, a autora pontua que sua intenção não é propor a negação da sexualidade infantil ou que seja tratada como tabu, mas enquanto parte da vida das crianças. Contudo, destaca a necessidade de questionarmos e reagirmos diante da crescente erotização das meninas, potencializado com o surgimento da garotinha sexy, definida por ela como



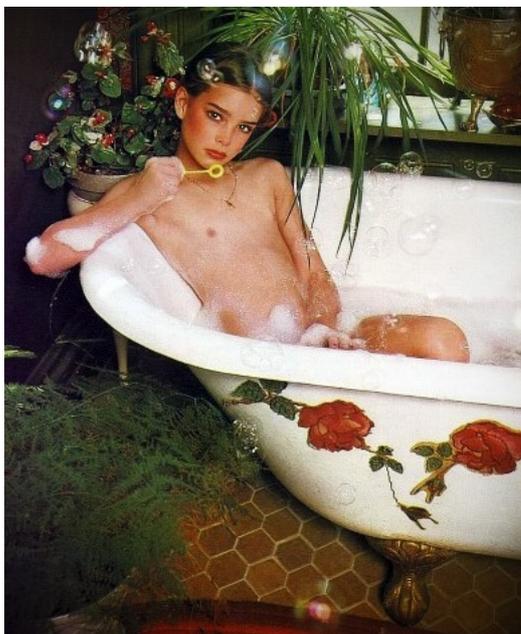
[...] uma figura muito familiar na paisagem da mídia contemporânea: a ninfeta com rosto de criança, com curvas sobrenaturalmente voluptuosas, cujo corpo quase nu rodopia em vídeos musicais, que posa de modo provocativo em capas de revistas para adolescentes e frequenta as telas do cinema e da televisão mundo afora (DURHAM, 2009, p. 24).

Figura 47- Modelo francesa – 10 anos

⁵⁰As bonecas Bratz, produzidas pela americana MGA, foram lançadas em junho de 2001. São quatro amigas com cara de adolescentes travessas, lábios carnudos e grandes olhos amendoados pintados com sombra. A sexualidade sugerida por suas roupas curtas e seu efeito sobre as meninas chegaram a causar preocupação na Associação Americana de Psicologia. Nos primeiros cinco anos, estima-se, foram vendidas 125 milhões de Bratz no mundo. Em 2005, as vendas atingiram US\$ 750 milhões, segundo a consultoria BMO Capital Markets. Em 2006, o mercado das chamadas fashion dolls, as bonecas ligadas à moda, praticamente se dividiu: as Bratz ficaram com 40%, e a Barbie manteve seus 60%. Disponível em <http://epocanegocios.globo.com/Revista/Common/0,,ERT113192-16642,00.html> acessado em 03/07/2012.

⁵¹ Disponível em <http://www.jogosdabratz.com.br/bratz/bratz-fantasia-de-halloween/> acessado em 22/08/2013

Para exemplificar o acima exposto, a pesquisadora faz referência a personagem Lolita, protagonizada por Brooke Shields no filme *Pretty Baby - Menina Bonita* - comparando tal representação como uma metáfora da garota sexy da cultura contemporânea.



[...] Lolita pode servir como uma metáfora adequada para a garota sexy da cultura contemporânea, mas não de maneira que o termo "Lolita" é frequentemente empregado. As Lolitas que habitam nosso ambiente de mídia são construções. Elas servem a necessidades de mercado e a objetivos lucrativos, e são poderosamente sedutoras, especialmente para as jovens garotas cuja vulnerabilidade é explorada. [...] Em vez de oferecer às garotas - e ao restante do público - uma compreensão cuidadosa, sem preconceitos, progressista e ética sobre a sexualidade, nossa mídia e nossa cultura têm produzido um conjunto de "prosti-tots" - garotas hipersexualizadas, cuja presença tornou-se uma questão de grande polêmica pública. Isso é o efeito Lolita (DURHAM, 2009, p. 27).

Figura 48: *Pretty Baby - Menina Bonita* ⁵²

Paradoxalmente, a indústria da moda e da publicidade tem feito uso das imagens de meninas cada vez mais novas para a produção de seus anúncios e produções fotográficas. Em tais imagens, não raras vezes, as meninas são retratadas de forma erotizada, onde seus corpos são colocados e convocados a se portarem de forma sedutora, com um olhar que chama, transformando as meninas no que Felipe (2008) denominou de arremedo de mulheres. Podemos citar como exemplo, as imagens da modelo francesa Thylane Blondeau⁵³, que aos 10 anos, causou grande polêmica na sociedade francesa ao participar de um editorial de moda da revista *Vogue*, por conta de fotos sensuais. Nesta lógica, a questão a ser pautada refere-se à exposição dos corpos infantis, colocados como objetos de desejo e consumo, interferindo nas formas de se vestir, de se maquiar, de andar, de se

⁵² Disponível em http://pretty-pix.blogspot.com.br/2010_12_12_archive.html acessado em 10 de agosto de 2012

⁵³ Disponível em <http://entretenimento.r7.com/moda-e-beleza/noticias/conheca-a-modelo-de-dez-anos-que-se-tornou-queridinhas-dos-fashionistas-20110801.html> acessado em 25/11/2012

comportar (FELIPE, 2008). Logo, torna-se relevante discutirmos e tensionarmos a contradição entre as leis para proteger, ao mesmo tempo em que se visibiliza a infância enquanto corpos desejáveis eroticamente (corpo e consumo).

Com relação às práticas de erotização da infância, na categoria *Moda*, por exemplo, encontramos o jogo *Lingerie Show*, no qual a menina deverá organizar um desfile utilizando as peças disponíveis no armário dos bastidores. Também é disponibilizado o ranking com a pontuação das melhores jogadoras, das quais é possível acessar alguns dados como o país de origem bem como contatá-las enviando mensagens através do site.



Figura 49: Jogo Lingerie Show⁵⁴

O jogo *Lingerie Show* faz referência a campanha publicitária da Grife de Lingerie Victoria Secret, incluindo os acessórios utilizados durante o desfile como as asas pelas quais as modelos são reconhecidas como Angels (anjos).

⁵⁴ Disponível em <http://clickjogos.uol.com.br/jogos/lingerie-show-dress-up-top-model/> acessado em 21/07/2013



Figura 50 - Desfile da Victoria Secrets⁵⁵

Tanto nos jogos quanto no cotidiano, como nos anúncios publicitários de lingerie infantil, destinadas às meninas de quatro anos⁵⁶, percebemos o quanto elas estão cada vez mais precocemente imersas num processo permanente de erotização. A fim de ampliar os estudos acerca de tais fenômenos, cito os estudos realizados por Maria Margarete Ticianel (2007) sobre os anúncios publicitários, em particular, as propagandas de lingerie (tais como calcinhas, sutiãs, cintas - ligas, espartilhos, etc.), que ajudaram a criar um propósito de sedução e fantasia, características atribuídas ao feminino na contemporaneidade ocidental.

Ao trabalharmos com publicidade, devemos ter em mente que ela é uma esfera de circulação que visa persuadir, ao associar o produto que vende a um corpo em movimento. A publicidade, ao construir um modo particular de presença no mundo, possui um estilo próprio de vida, e encontra-se inserida em uma formação ideológica, cultural e socialmente determinada. E aliadas às transformações sociais pelas quais o gênero contemplado tem evoluído ao longo do tempo, em conformidade com os avanços e transformações de seu público-alvo, procuremos entender, dessa forma como e porque a imagem do enunciatário é marcada historicamente no discurso. A publicidade busca "encarnar", pela enunciação, o enunciatário que ela evoca, ou seja, ela o torna sensível e perceptível no texto (TICIANEL, 2007, p. 4).

⁵⁵Disponível em <http://ego.globo.com/Gente/Noticias/0,,MUL863982-9798,00-ANGELS+DA+VICTORIAS+SECRET+DAO+SHOW+DE+SENSUALIDADE+EM+DESFILE.html> acessado em 25/11/2012

⁵⁶ Disponível em <http://colunas.revistaepoca.globo.com/mulher7por7/2011/08/17/lingerie-para-criancas-de-quatro-anos/> acessado em 25/11/2012

Os jogos de meninas, assim como os anúncios publicitários, colocam em circulação todo um aparato discursivo que contribui para a produção de uma determinada feminilidade infantil potencialmente erótica. Além disso, os jogos possibilitam que as meninas acessem as redes sociais e salas de bate-papo bem como o acesso a conteúdos classificados como pornográficos tais como os jogos eróticos. Contudo, na rede, inúmeras são as possibilidades que as crianças dispõem para explorar e/ou sanar dúvidas e/ou curiosidades com relação a sexualidade e as relações de gênero. Neste caso, os jogos de meninas incluem conteúdos diversos e ensinam diferentes estratégias como conquistar o garoto dos sonhos, namorá-lo e beijá-lo escondido.

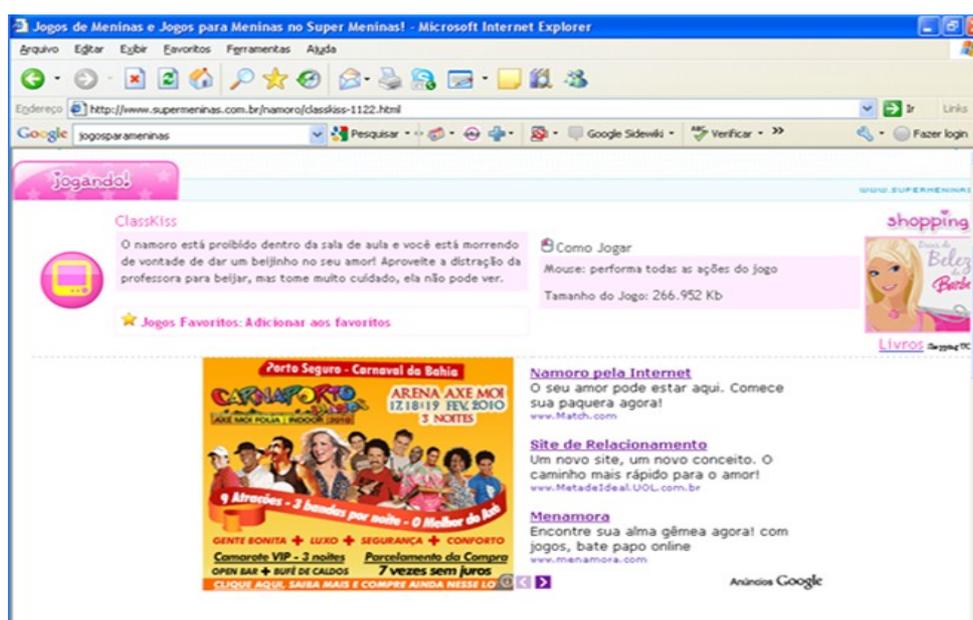


Figura 51: Acesso para sites de relacionamento⁵⁷

Em geral, os jogos de beijar estão entre os que envolvem maior agilidade, com delimitação do tempo e remetem à adoção de estratégias para transgredir a vigilância do adulto e burlar regras. O objetivo é fazer um casal (no caso, formado por um garoto e uma garota) se beijarem o maior número de vezes possíveis ou por períodos longos, evitando que sejam surpreendidos e/ou interrompidos por outros personagens (neste caso, adultos tais como

⁵⁷ Disponível em: www.supermeninas.com.br acessado em 04/10/2008

professores, pais, amigos/as, etc.). Em geral, as cenas ocorrem em locais públicos como praia, piscina de clube, escola, entre outros, sendo essa modalidade de jogo frequente nos sites pesquisados indicados pelas meninas.

Os jogos de beijar remetem a uma feminilidade caracterizada pela capacidade em dissimular/disfarçar, o que implica em esconder tanto os sentimentos quanto as características corporais (disfarçar olheiras com a maquiagem, a gordura do corpo através de uma determinada vestimenta, entre outras táticas). Os jogos de beijar ao pautarem-se na heteronormatividade também enfatizam um determinado padrão de feminilidade e de masculinidade. No caso dos garotos, os adjetivos ressaltam características como virilidade (ganhão), beleza (bonitão/gatinho), entre outros. Com relação às garotas, são colocadas em posições nas quais estão sendo abraçadas e/ou protegidas pelos garotos que as beijam.

Louro (1999, p.16) nos adverte que desconstruir tais verdades requer considerarmos que nossas identidades sociais e culturais são políticas e a forma com que se representam ou são representadas e/ou os significados que atribuem às experiências e práticas são sempre atravessados e marcados por relações de poder.

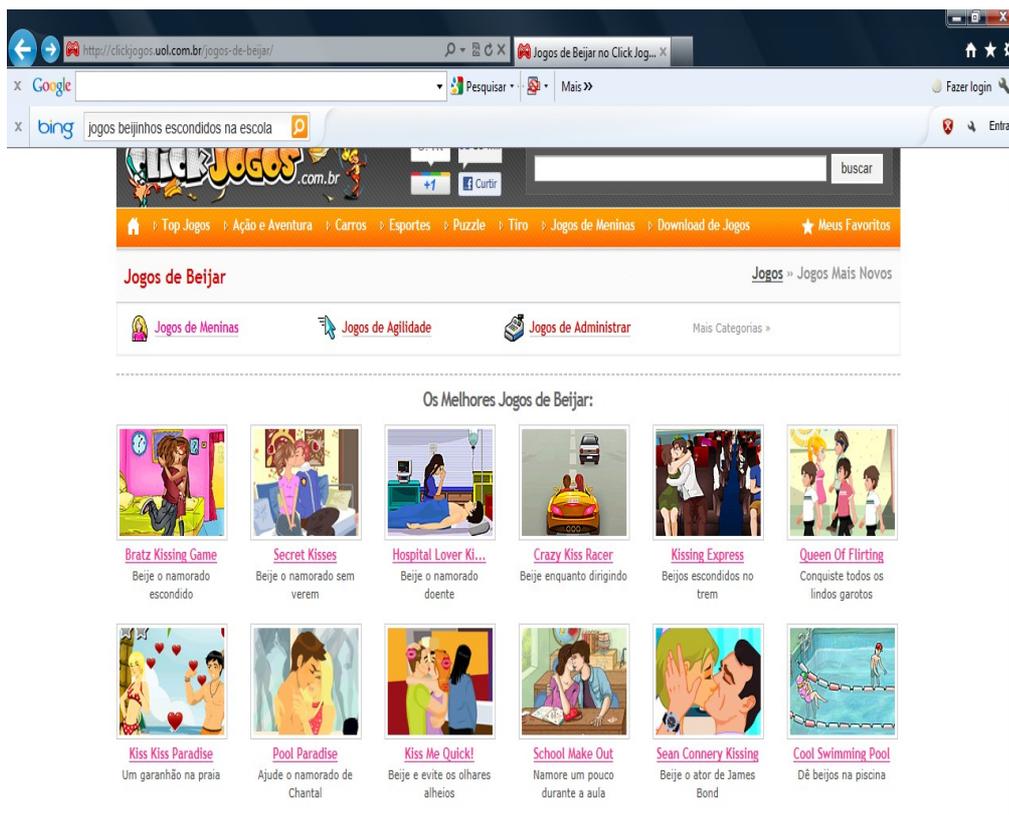


Figura 52: Jogos: Beijar Escondido⁵⁸

Entendo ainda que os jogos de beijar remetem a discussão acerca das possíveis implicações/repercussões de tais práticas para os processos de erotização e pedofiliação das crianças, em particular, das meninas. Neste aspecto, chamo a atenção para o fato de que entre as meninas entrevistadas, a faixa etária dos 10 anos é a que apresentou o maior índice de contatos com pessoas desconhecidas na rede, a saber, 40% (quarenta por cento) do total, enquanto que os meninos foram apenas 10% (dez por cento). Os contatos foram realizados através de salas de bate-papo disponíveis em sites de jogos e, em geral, as famílias desconhecem e/ou não acompanham tais diálogos.

A amplitude da rede acaba por tornar limitadas as tentativas de reger e/ou controlar o acesso das crianças a determinados conteúdos na rede, por exemplo, no campo da sexualidade caracterizado pelo surgimento de novas modalidades de exercício do prazer e experimentação do desejo. Isso inclui a maior visibilidade e expansão da prática de pedofilia. Dito isso, ressalto que,

⁵⁸Disponível em <http://clickjogos.uol.com.br/jogos-de-beijar/> acessado em 04/02/2011

Não se trata aqui, porém, de demonizar as novas tecnologias e, com isso, incentivar o pânico moral, tentando resgatar uma infância com aura de pureza e ingenuidade que ficou para trás, mas talvez seja produtivo nos perguntarmos quais os mecanismos que têm propiciado o borramento de fronteiras entre idade adulta, juventude e infância. Será que as marcas, antes tão bem delimitadas entre essas faixas etárias, e conseqüentemente as práticas – inclusive as sexuais – permitidas para cada uma delas, estão sendo cada vez mais exploradas e permitidas? Quais são, afinal, as fronteiras? Quais são os limites do exercício da sexualidade quando as crianças estão de algum modo, envolvidas? (FELIPE & PRESTES, 2012, p.4).

Diante do exposto, de um lado temos o avanço nas normativas legais voltadas ao combate à pedofilia na rede e, paradoxalmente, a inclusão de tal prática no Manual de Classificação Indicativa dos Jogos⁵⁹. Neste aspecto, chamo a atenção para o fato de que os conteúdos disponibilizados na rede, colocam em circulação determinados padrões - de feminilidade, de heteronormatividade, dentre outros. Portanto, em termos de políticas públicas, destaco a necessidade de articulação entre as ações voltadas para a ampliação do acesso e os debates em torno dos conteúdos disponibilizados na internet. Entendo que mais do que investir na aplicação de filtros de controle do acesso, é preciso potencializarmos as ações e debates em torno da sexualidade infantil e das relações de gênero, a fim de problematizarmos as verdades instituídas, em especial, nos sites de jogos infantis.

⁵⁹ Neste caso, refiro-me ao fato de que a pedofilia está incluída na categoria Violência, cujo conteúdo é indicado para maiores de 18 anos.

GAME OVER...

Na atualidade, a internet é uma ferramenta imprescindível no mundo contemporâneo, pois através dela inúmeras aprendizagens podem ser feitas. Sujeitos de diferentes gêneros, raças, classes sociais, idades, culturas, etc., compartilham experiências na rede a partir de diferentes pontos do planeta. Neste espaço circulam uma infinidade de conteúdos que permitem aos sujeitos novas experimentações e novas formas de interação, além de se constituir enquanto palco de lutas em prol de direitos individuais quanto coletivos. Em termos de Brasil, tais lutas buscam romper com práticas homofóbicas e/ou racistas e/ou articular mobilizações em defesa de direitos como saúde, segurança, educação, incluindo a ampliação do acesso à rede. Ao mesmo tempo, presenciamos a maior visibilidade nos casos de pedofilia na internet, o que tem gerado inúmeras estratégias de controle e disciplinamento do acesso, em particular, em relação às crianças.

A partir da pesquisa realizada com 105 crianças, pude constatar que uma das principais diversões das crianças são os jogos, os quais são disponibilizados na internet e se autodeclaram como infantis. As crianças elencaram um total de nove (09) sites entre os seus preferidos, mas considerando a amplitude de cada um, os quais se conectam a uma infinidade de outros sites, optei por analisar o site www.clickjogos.uol.com.br, citado tanto por meninos quanto por meninas na faixa etária de 10 anos de idade. No decorrer do estudo, constatei que entre os sites indicados pelas crianças os marcadores de gênero ficaram evidenciados em muitos dos jogos ali presentes. As próprias seções/categorias que compõem os sites já diferenciam, separam, classificam e também indicam quais os jogos considerados como de meninas. Considerando que o gênero é relacional, ao fazê-lo também evidenciam quais seriam os jogos de meninos, ou seja, todos os demais que não estão categorizados como de meninas.

Apesar das discussões acerca das relações de gênero estarem em pauta tanto nos espaços acadêmicos quanto nas políticas públicas, no

cotidiano e em diferentes artefatos há uma multiplicidade de práticas discursivas que evidenciam concepções essencialistas de gênero pautados no binarismo homem/mulher. Os jogos disponibilizados colocam em evidência o fato de que a heteronormatividade é construída culturalmente sendo reiterada e atualizada por intermédio de inúmeras estratégias disciplinares. No caso dos jogos de meninas, por exemplo, se evidencia o quanto o gênero é relacional, ou seja, ao nomear o que são jogos de meninas evidencia um determinado padrão de masculinidade, ou seja, ao definir o que é jogo de menina acaba difundindo uma determinada feminilidade e, conseqüentemente, definindo aquilo que não é considerado como jogo de menino.

Os conteúdos contidos nos jogos reificam e atualizam determinados padrões de feminilidade evidenciados em outros artefatos culturais. Ao delegarem as meninas tarefas relacionadas aos trabalhos domésticos, os jogos corroboram por difundir o espaço doméstico, o cuidar e as práticas de embelezamento como parte da “essência” feminina. Contraditoriamente a tal concepção, o presente estudo busca romper com a visão essencialista de gênero que está presente em nossa sociedade, apesar dos avanços e conquistas obtidos nas últimas décadas. Cito por exemplo, o fato de que apesar da mulher estar inserida no mercado de trabalho, os dados da pesquisa realizada pelo Fórum Econômico Mundial⁶⁰ mostram que o Brasil ocupa a 11ª posição (de um total de 136 países) no quesito de igualdade salarial entre homens e mulheres. Em geral, os salários das mulheres são inferiores aos dos homens e/ou enfrentam maior dificuldades de ascensão na hierarquia profissional. Tais dados revelam ainda que as mulheres estão expostas a uma dupla jornada de trabalho, chegando a ultrapassar 60 (sessenta) horas semanais, uma vez que se envolvem em suas tarefas profissionais e domésticas (cuidar da casa, filhos, etc.). Ainda neste aspecto, no que tange a ocupação de espaços públicos de poder, apesar do Brasil contar com uma mulher na Presidência da República, o país ocupa a 158ª posição (entre 190 nações pesquisadas) na ocupação de vagas nos

⁶⁰ Disponível em <http://exame.abril.com.br/economia/noticias/educada-brasileira-nao-tem-espaco-no-mercado-de-trabalho> acessado em 21/01/2014.

parlamentos por mulheres. Ainda de acordo com a pesquisa⁶¹ realizada pela União Parlamentar, na Câmara dos Deputados e no Senado Federal apenas 9% das vagas são ocupadas por mulheres. Nas Câmaras Municipais e Assembleias Legislativas a média não chega a 15%.

Outro fator a ser considerado é o fato de que os jogos estão imersos em redes de poder estabelecendo conexões com outros artefatos culturais como anúncios publicitários, blogs, sites, chats, entre outros. Dito isso, resalto que os jogos disponibilizados na rede se articulam com outros artefatos culturais que colocam em circulação tais práticas discursivas que ao mesmo tempo em que são produzidas também corroboram para a produção dos sujeitos, no caso, mulheres e meninas. Cito, por exemplo, que à época das eleições de 2010, foi lançada uma campanha publicitária de Lingerie⁶² que embora fosse direcionada às mulheres, pautava-se pelo protagonismo masculino no campo da sexualidade (Senhores Candidatos), apresentando a imagem do corpo feminino de forma sensual e erotizada. Embora seja muito comum as agências publicitárias recorrerem a tal expediente, principalmente por se tratar de lingerie, o recurso principal utilizado no texto que direciona a propaganda, aponta para o desejo masculino como protagonista.



Figura. 53 – Campanha Duloren

Em termos de sites, alguns jogos disponibilizam a indicação da faixa etária, o que não inviabiliza o acesso. Destaco ainda que não foi pretensão

⁶¹Disponível em <http://www.senado.gov.br/noticias/datasenado/noticia.asp?not=101> acessado em 21/01/2014.

⁶² Disponível em <http://noticiapelada.blogspot.com.br/2012/07/o-brasileiro-precisa-mesmo-e-de-uma-boa.html> acessado em 21/01/2014.

deste estudo apontar qual seria o melhor filtro ou bloqueador a ser utilizado, mas ressaltar a importância de que as políticas públicas articulem os debates em torno da expansão do acesso com as questões envolvendo a sexualidade infantil e as relações de gênero. Requer ainda discutir também os discursos e práticas veiculadas inclusive em algumas dessas políticas públicas que, não raras vezes, acabam por reificar padrões heteronormativos e o caráter binário das relações de gênero. Vejamos, por exemplo, os cartazes da Campanha Publicitária “Não se engane” referente à divulgação do Guia Indicativo de Classificação dos Jogos.



Figura 54: Cartaz: Campanha “Não se engane”.

As três categorias de classificação, são ilustradas da seguinte forma: Sexo: apresenta a figura de uma boneca fazendo uma dança sensual com uma cédula na calcinha. O cartaz é todo em rosa e a garota é loira, está maquiada e vestida de rosa; Drogas: apresenta a figura de um boneco com um caneco de chopp na mão. O cartaz é todo em verde e o vestuário do boneco é composto por calça e camisa na qual visualizamos a barriga saliente; Violência: o cartaz apresenta a figura de um boneco com o rosto composto por uma máscara que remete ao personagem Jason do filme de terror intitulado *Sexta-feira 13*. O boneco está com uma motosserra em uma das mãos e na outra manchas vermelhas de sangue que escorregam pelo chão.

Desconstruir tais verdades instituídas requer analisar como foram sendo gradativamente construídas. Busquei, portanto, no decorrer desta pesquisa analisar, por exemplo, como os dispositivos da maternidade foram sendo construídos e de que forma são reificados ainda hoje em nossa sociedade. Se antes a menina aprendia a ser mãe brincando com suas bonecas de plástico, hoje isso se atualiza nos jogos, conforme apontei no decorrer deste estudo, em especial ao analisar a categoria Jogos de Bebês.

A pesquisa realizada aponta ainda para o fato de que os jogos categorizados como jogos de meninas ao preconizarem o investimento nos corpos como objetos de desejo e/ou conquista (no caso, o gatinho, o garanhão, o garoto dos sonhos, etc.) corroboram para os processos de erotização e empoderamento das meninas, bem como para uma visão heteronormativa. A adoção de estratégias de dissimulação é recorrente nos jogos como na categoria *Beijar Escondido*. Tais práticas de dissimulação, ou seja, burlar ou fazer algo escondido dos adultos pode tornar as meninas mais vulneráveis na rede ao serem convidadas a exporem seus corpos ou contatarem com outras pessoas em sites de relacionamento.

Conforme mencionei no decorrer deste estudo, em termos de estratégias de controle e disciplinamento há uma crescente expansão de mecanismos voltados à regulação como leis, manuais, bloqueadores de acesso, etc. Essas constatações colocam em evidência o pânico moral advindo da maior visibilidade dos casos de pedofilia veiculados na rede nos últimos anos. A forma sutil com que os pedófilos conseguem contatar as crianças tem acarretado inúmeras discussões em torno da segurança no internet, o que inclui o controle do acesso e dos contatos realizados *on line*. Ocorre que não raras vezes os adultos possuem um conhecimento bastante limitado tanto de tais ferramentas quanto dos conteúdos disponibilizados. Entre os jogos analisados há janelas de acesso a conteúdos diversos como salas de bate-papo, sites com jogos eróticos, entre outros, que tornam as crianças, em particular, as meninas, mais vulneráveis na rede. Com isso, evidencio que a questão a ser pautada para discussão é como os jogos

contribuem para o processo de pedofilização, tão presente na contemporaneidade (FELIPE, 2002; 2013).

Com a ampliação do acesso a internet, as crianças e adolescentes possuem uma gama de informações e conteúdos de cunho sexual que funcionam como pedagogias, como os jogos eróticos e sites, por exemplo. Entretanto, apesar dos significativos avanços com a ampliação das pesquisas e materiais disponibilizados para a educação sexual das crianças, esta temática ainda tem sido silenciada e/ou abordada de forma bastante restrita tanto nas práticas quanto na formação docente. Diante disso, ressalto a necessidade de investirmos na educação de nossas crianças e adolescentes de forma a articularmos os debates em torno das questões de gênero e sexualidade com as práticas e usos das novas tecnologias, em particular, da internet. Neste enfoque, compartilho da afirmativa de David Buckingham (2010, p.288) quando fala da importância de instrumentalizarmos tanto as crianças quanto os adultos para que possam analisar os conteúdos disponibilizados na rede.

[...] precisamos buscar um sistema que garanta e apóie a autoregulação – não apenas aquela exercida pelos pais como também pelas próprias crianças. Em primeiro lugar, as crianças obviamente precisam ser encorajadas a proteger-se na internet e tomar cuidado com as informações que repassam. [...] Em um nível mais complexo, precisamos examinar a forma como as crianças aprendem a avaliar as informações que encontram, o que vale também para os adultos.

Diante do exposto, reitero a necessidade de intensificarmos tais estudos tanto no decorrer dos espaços de formação inicial e continuada de docentes bem como em outros espaços educativos no que tange aos usos da internet, em especial com relação aos conteúdos disponibilizados e compartilhados tanto pelas crianças quanto pelos adultos. Isso pressupõe a adoção de práticas educativas que efetivamente possibilitem a crianças e adultos desenvolverem habilidades tanto para o uso de tais ferramentas quanto para a análise dos conteúdos disponibilizados pelas mesmas. Enquanto docente de cursos de graduação em Pedagogia, observo ainda que, em geral, no currículo de tais cursos, a abordagem das questões relacionadas às tecnologias ou a gênero e sexualidade ocupam ainda um

espaço bastante reduzido. Portanto, diante do pânico gerado pela maior visibilidade da pedofilia na internet, entendo que a melhor proteção é a informação, ou seja, subsidiar as crianças e os adultos quanto aos usos da internet articulando com os estudos acerca das questões de gênero e sexualidade, as quais não raras vezes são silenciadas ou negligenciadas no âmbito das escolas e das famílias.

Ao iniciar esta discussão apontando uma das frases da professora Guacira Louro que salienta a importância de fazermos perguntas mais do que buscarmos respostas, esclareço que tal afirmação não significa que não devemos nos comprometer ou assumir determinados posicionamentos diante daquilo que pesquisamos e/ou estudamos. Desnaturalizar e desestabilizar nossas certezas, problematizando e questionando, num processo de aprendizagens compartilhadas e constantes, deve ser o nosso papel enquanto educadores/as. Este é o nosso desafio cotidiano. Fim de jogo, por enquanto.

REFERÊNCIAS

ABREU, Nuno. *O olhar pornô. A representação do obsceno no cinema e no vídeo*. Campinas-SP, Mercado das Letras, 1996.

ARIÈS, Phillippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro, Zahar, 1981.

ARGUELLO, Zandra. *Dialogando com crianças sobre gênero através da literatura infantil*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

BECK, Dinah. *Com que roupa eu vou? Embelezamento e consumo na composição dos uniformes escolares*. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

BRANCO, Lúcia Castelo Branco. *O que é o erotismo*. São Paulo: Editora Brasiliense: 2004.

BRASIL, COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *Kids online Brasil: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil*. São Paulo: CGI.br, 2013. Coord. Alexandre F. Barbosa. Trad. Karen Brito. Disponível em: <<http://op.ceptro.br/cgi-bin/cetic/tic-domicilios-eempresas-2012>>. Acesso em: 20 dez. 2013.

BRASIL, Secretaria Nacional de Justiça (org.). *Classificação Indicativa – Guia Prático*. Brasília, 2012. 2ª edição. Disponível em file:///C:/Users/liliane/Desktop/Guia_Pr%C3%A1tico_ClassificacaoIndicativa_Final.pdf acessado em 08/09/2013

BRASIL, *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Lei Federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Brasília: Editora da Câmara dos Deputados, 2010. 7ª Ed. Disponível em <http://bd.camara.gov.br/bd> acessado em 04/05/2010

BRASIL. *Lei nº 11.829, de 25 de novembro de 2008*. Altera a Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente, para aprimorar o combate à produção, venda e distribuição de pornografia infantil, bem como criminalizar a aquisição e a posse de tal material e outras condutas relacionadas à pedofilia na internet. Diário Oficial da União, Brasília, 26 nov. 2008.

BRASIL. *Lei N.º 12.015 de 07 de agosto de 2009*. Altera o Título VI da Parte Especial do Decreto-Lei no 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal, e o art. 1º da Lei no 8.072, de 25 de julho de 1990, e revoga a Lei no 2.252, de 1o de julho de 1954. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília: DF, 10 de agosto de 2009.

BRITZMAN, Deborah. *Curiosidade, Sexualidade e Currículo*. In: LOURO, Guacira. (Org.); *O corpo Educado - Pedagogias da Sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Loyola, 2007.

BUCKINGHAM, David. *Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização*. In: *Revista Educação e Realidade*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, v.35, n.3, p.37-58, set/dez., 2010. Disponível em <http://www.ufrgs.edu.br/edu_realidade>

BUJES, Maria Isabel Edelweiss. *Infância e maquinarias*. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.

BUTLER, Judith. *Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do sexo*. In: LOURO, Guacira Lopes (org.). *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. 2 ed. Belo Horizonte: Autentica Ed., 2004. p. 153-173.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia Internet: reflexões sobre Internet, negócios e sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CHAGAS, Renata Von. *A pornografia e o erotismo na fotografia de Terry Richardson*. In: *Revista Temática*. Ano IX. Nº06/ junho 2013. Disponível em http://www.insite.pro.br/2013/Junho/pornografia_erotismo_fotografia.pdf acessado em 30/08/2013.

COHN, Clarice. *Antropologia da Criança*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2005.

COUTO, Edvaldo Souza. *Uma estética para corpos mutantes*. In: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). *Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d) eficiências corporais*. Porto Alegre: UFRGS – Editora: 2007.

_____. *Corpos voláteis, corpos perfeitos: estudos sobre estéticas, pedagogias e políticas do pós humano*. Salvador: EDUFBA, 2012. 182p.

CORAZZA, Sandra Mara. *Historia da Infância Sem Fim*. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.

_____. *Infância & Educação – era uma vez... quer que conte outra vez?* Petrópolis, Vozes: 2002.

DIAS, Tatiana de Mello. *Política sem conexão*. In: *Revista Galileu*. Ed. 265 Agosto de 2013. Editora Globo.

DORNELLES, Leni Vieira. *Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

_____. *Meninas de papel*. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2002.

DORNELLES, Leni Vieira (org). *Produzindo pedagogias interculturais na infância*. Petrópolis: RJ, Vozes, 2007.

DORNELLES, Leni Vieira; BUJES, Maria Isabel Edelweiss (orgs). *Educação e Infância na era da informação*. Porto Alegre: Editora Mediação, 2012.

DONNERSTEIN, Edward. *Internet*. In: STRASBURGER, Victor C. WILSON, Barbara; JORDAN, Amy. *Crianças, adolescentes e a mídia*. Porto Alegre: Editora Penso, 2011.

DURHAM, Meenakshi Gigi. *O efeito Lolyta*. São Paulo: Editora Larousse do Brasil, 2009.

EL FAR, Alessandra. *Visões do corpo: guias para a intimidade – manuais sobre o funcionamento do corpo forjado no final do século XIX para civilizar os anseios sexuais*. In: PINTO, Graziela Costa. *Sexos identidades e sentidos: invenção da sexualidade*, vol.1/Graziela Costa Pinto. São Paulo: Duetto Editorial, 2008, p. 44-49.

ELKIND, David. *Sem tempo para ser criança: a infância estressada*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

FREIRE, Dirce de Sá. *Com açúcar e com afeto*. In: DEL, PRIORE, Mary & AMANTINO, Márcia (orgs.). *História do Corpo no Brasil*. São Paulo: Editora UNESP, 2011. p.453-475

FELIPE, Jane. *Entre tias e tiazinhas: Pedagogias culturais em circulação*. In Luiz Heron Silva (org.). *Século XXI: qual conhecimento? Qual currículo?* Petrópolis: Vozes, 1999.

_____. *Erotização dos corpos infantis*. In: Louro, G.L. et alii (orgs.) *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 5º Ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

_____. *Gênero e sexualidade nas pedagogias culturais: implicações para a educação infantil*. Disponível em: <<http://www.ced.ufsc.br/~nee0a6/SOUZA.pdf>> acessado em 28 fev.2008

_____. *Afinal, quem é mesmo pedófilo?* *Cadernos Pagu* (26), Núcleo de Estudos de Gênero – Pagu/UNICAMP, 2006, pp.201-223.

_____. *Governando os corpos femininos*. Revista eletrônica Labrys, Brasília, v. 4, 2003. Disponível em

<http://www.tanianavarroswain.com.br/labrys/labrys4/textos/janel1.htm> acessado em 22/05/2013

_____. *Do amor (ou de como glamourizar a vida): apontamentos em torno de uma educação para a sexualidade*. Trabalho apresentado no Seminário Corpo, Sexualidade e Gênero: discutindo práticas educativas, Porto Alegre, maio de 2006. (1 CD-ROM).

FELIPE, J. e GUIZZO, B. S. *Entre batons, esmaltes e fantasias*. In: MEYER, D. e SOARES, Rosângela. (orgs.) *Corpo, Gênero e Sexualidade*. Porto Alegre, Mediação, 2004.

_____. *Discutindo a “pedofilização” da sociedade e o consumo dos corpos infantis*. Anais do XIV Congresso de Leitura do Brasil. Campinas, Editora da Unicamp, 2003 (CD-ROM).

_____. *Erotização dos corpos infantis na sociedade de consumo*. Pro-posições. Campinas, v. 14, n.3(42), set./dez. 2003, p. 119-132.

FELIPE, Jane; PRESTES, L. M. *Erotização dos corpos infantis, pedofilia e pedofilização na contemporaneidade*. In: IX Seminário ANPED Sul, 2012, Caxias do Sul, RS. A pós-graduação e suas interlocuções com a Educação Básica. Caxias do Sul, RS: UCS. p. 1-11.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. *Foucault e a análise do discurso em educação*. In. Cadernos de Pesquisa, nº114, p.197-223. novembro/2001.

FOUCAULT, Michel. *História da Sexualidade 1: A vontade de saber*. 12º ed. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro, Graal, 2009, 19ª edição

_____. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. 26 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. *A verdade e as normas jurídicas*. Rio de Janeiro: Editora Nau, 2009. 3ªed.

_____. *Seguridad, território, población*. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2006.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de pesquisa para a internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011, 239p.

FREUD, Sigmund. *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*. Rio de Janeiro, Imago, vol. 7, Obras Completas, 1905.

FURLANI, Jimena. *O bicho vai pegar! Um olhar pós-estruturalista à Educação Sexual a partir de livros paradidáticos infantis*. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

GAYLE S. Rubin, *O tráfico de mulheres: notas sobre a 'economia política' do sexo*. Recife, SOS Corpo, 1993

GIDDENS, Anthony. *A transformação da intimidade: sexualidade, amor & erotismo nas sociedades modernas*. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1993.

GREEN, James Naylor. *Além do carnaval: A homossexualidade masculina no século XX*/James N. Green. São Paulo: Editora: UNESP, 2000.

GOELLNER, Silvana V. A produção cultural do corpo. In: Guacira Louro; Jane Felipe; Silvana Goellner. (Org.). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação - 4ª edição*. 4ed. Petrópolis: Vozes, 2008, v. 1, p. 28-40

GUERRA, Judite. *Dos segredos "sagrados": gênero e sexualidade no cotidiano de uma escola infantil*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

GUIZZO, Bianca Salazar. *Pequenas mulheres? Investimentos e práticas corporais de embelezamento na infância*. In: *Anais Fazendo Gênero 9 – Diásporas, diversidades e deslocamentos*. 25 e 16/08/2010.

KRAMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel (Orgs.). *Infância e produção cultural*. 1a. ed. Campinas, Papirus, 1998.

KUHLMANN JÚNIOR, Moysés. *Infância e educação infantil: uma abordagem histórica*. 2 ed. Porto Alegre: Mediação, 2001.

KOHAN, Walter Omar. *Vida e morte da Infância, entre o Humano e o Inumano*. In: *Educação e Realidade*. Porto Alegre: UFRGS, 2010

LACASA, Pilar. *Los videojuegos. Aprender em mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata, S.L, 2011.

LOWERKRON. Laura. *Abuso infantil, exploração sexual, pedofilia: diferentes nomes, diferentes problemas?* Rev Latinoamericana, nº05, 2010. P.9-29

LEVIN, Esteban. *A infância em cena: Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes: 1997

LEVIN, Esteban. *Rumo a uma infância virtual: a imagem corporal sem corpo*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes: 2007

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

LOURO, Guacira Lopes. (org.). *O corpo educado. Pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. 2ª Ed. 3ª reimpressão.

_____. *Gênero, Sexualidade e Educação: uma perspectiva pós-estruturalista..* Petrópolis: Vozes, 2004. 7ª Ed.

_____. *Currículo, gênero e sexualidade*. Porto – Portugal: Editora Porto, 2001.

_____. *Gênero, história e educação: construção e desconstrução*. In: *Educação e Realidade*. 20(2), jul/dez 1995, p.101-132.

LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana (Orgs.). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação - 4ª edição*. 4ed.Petrópolis: Vozes, 2008.

MACEDO, Elizabeth Fernandes de. *Novas tecnologias e currículo*. In: MOREIRA (org.). Antônio Flávio Moreira. *Currículo: questões atuais*. Campinas, São Paulo: Editora Papirus, 1997, p. 39 a 58

MANGUENEAU, Dominique. *O discurso pornográfico*. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

MARCELLO, Fabiana de Amorim. *Sobre os modos de produzir sujeitos e práticas na cultura: o conceito de dispositivo em questão*. *Currículo sem Fronteiras*, v. 9, p. 226-241, 2009. Disponível em www.curriculosemfronteiras.org acessado em 12 de março de 2013.

MEYER, Dagmar E. E. *Gênero e educação: teoria e política*. In: Guacira Lopes Louro; Jane Felipe Neckel; Silvana Vilodre Goellner. (Org.). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação - 4ª edição*. 4ed.Petrópolis: Vozes, 2008.

MEYER, Dagmar Estermann. *A politização contemporânea da maternidade: construindo um argumento*. Rio de Janeiro, Niterói. Universidade Federal Fluminense. *Revista Gênero*, 2005. vol.6. n.1. p.81-104. 2º sem. 2005 disponível em <http://www.revistagenero.uff.br/index.php/revistagenero/article/view/198> acessado em 29/04/2013.

MOSÉ, Viviane. *Toda palavra*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2006.

MULLER, Verônica R. *História de crianças e infâncias: registros, narrativas e vida privada*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

NARODOWSKI, Mariano. *A infância como uma construção pedagógica*. In: COSTA, Marisa C. (Org.). *Escola Básica na virada do século: cultura, política e currículo*, 3 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

NADOROWISKI, Mariano. *Adeus à infância (e à escola que educava)*. In: SILVA, Luis Heron da.; SILVA, Tomaz Tadeu da. (orgs.). *A escola Cidadã no Contexto da Globalização*. Ed. Vozes, 1998.

NEJM, Rodrigo. *Os desafios na integração dos Direitos Humanos à agenda das Políticas Públicas de Inclusão e Letramento Digital no Brasil*. In: *Kids online Brasil 2012: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil*. São Paulo: CGI.br, 2013. Coord. Alexandre F. Barbosa. Trad. Karen Brito. Disponível em: <<http://op.ceptro.br/cgi-bin/cetic/tic-domicilios-eempresas-2012>>. Acesso em: 29/08/2013. p.93-101

NUNES, Maria do Rosário. *Pedofilização e mercado. O corpo-produto de crianças e adolescentes no Brasil na era de Direitos no Brasil*. Dissertação de Mestrado. Porto Alegre: UFRGS, 2009.

Ò, Jorge Ramos do. *A governamentabilidade e a História da Escola Moderna: outras conexões investigativas*. In: *Revista Educação e Realidade*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, 2009.

PEDRINHA, Roberta Duboc. *Sexualidade, controle social e práticas punitivas: do signo sacro religioso ao modelo científico médico higienista*. Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2009.

PINTO, Manuel. *A infância como construção social*. In: PINTO, Manuel; SARMENTO, Manuel Jacinto. *As crianças: contextos e identidades*. São Paulo, 1997.

PINTO, Graziela Costa. *Sexos identidades e sentidos: invenção da sexualidade, vol.1*/Graziela Costa Pinto. São Paulo: Duetto Editorial, 2008.

PORTELLA, Valéria. *Pais e filhos conectados: dicas para aproveitar a internet com as crianças*. Porto Alegre: RS, Artes e Ofícios: 2007.

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

PROST, Antoine e VINCENT, Gerard (Orgs.). *História da Vida Privada. Da Primeira Guerra a nossos dias*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

REVISTA PAIS & FILHOS. *Limites na internet: o que tem de melhor e de pior para seu filho*. Editora Abril: junho/2006.

GAYLE, Rubin. *"Pensando Sexo: Notas para uma teoria radical da política da sexualidade"* In: Richard Parker e Peter Aggleton (orgs). *Cultura, Sociedade e Sexualidade*: London, 1999, p. 143 - 178

SALIH, Sara. *Judith Butler e a Teoria Queer*. Tradução Guacira Lopes Louro. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2012.

SANDERSON, Christiane. *Abuso sexual em crianças: Fortalecendo pais e professores para proteger crianças contra abusos sexuais e pedofilia*. São Paulo: M.Books do Brasil, 2008.

SANTOS, Claudia Amaral dos. *A invenção da infância generificada: a pedagogia da mídia impressa constituindo as identidades de gênero*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

SCHWENGBER, Maria Simone Vione. *Donas de Si? A educação de corpos grávidos no contexto da Pais & Filhos*. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

SCOTT, Joan. *Gênero: uma categoria útil de análise histórica*. Educação e Realidade. Porto Alegre: FAGED/UFRGS, v. 20, n. 2, jul./dez. 1995, p. 71-99.

SIBILIA, Paula. *O show do eu*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA, Tomaz Tadeu. *Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo*. 2ª Ed. 7ª reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SMITH, Gregory. *Como proteger seus filhos na Internet: um guia para pais e professores*. Ribeirão Preto, SP: Editora Novo Conceito, 2009.

SOSTISSO, Débora Francez. *“Como criar meninas e meninas?” O governo das condutas maternas e paternas para a constituição da infância*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Joe (Org.). *Cultura infantil: a construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 2001.

STEPHANOU, Maria. *Currículo Escolar e educação da saúde: um pouco da história do presente*. In: MEYER, Dagmar(Org.). Saúde e sexualidade na escola. Porto Alegre: Mediação, 1998, p. 19-36

PIRES, Suyan. *Histórias de amor para sempre, histórias de amor para nunca mais...”: o amor romântico na literatura infantil*. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

TICIANEL, Maria Margarete. *Diferentes imagens de enunciatário em anúncios de lingerie*. São Paulo, USP, 2007.

TORRAO FILHO, Amílcar. *Uma questão de gênero: onde o masculino e o feminino se cruzam*. Cad. Pagu [online]. 2005, n.24, pp. 127-152. ISSN 0104-8333.

VIDAL, Diana Gonçalves. *A educação sexual: as lições do passado nos obrigam a ter cautela quanto aos conselhos e às prescrições científicas, alertando para o fato de que sua elaboração é marcada por valores morais e culturais*. In: Revista Educação: grandes temas. São Paulo, SP: Editora Segmento, 2008, p.24-33. Vol02 (março de 2008).

XAVIER FILHA, Constantina. *Era uma vez uma princesa e um príncipe...: representações de gênero nas narrativas de crianças*. Revista de Estudos Feministas, Florianópolis, 2011, maio-agosto/2011, p.591-603

WALKERDINE, Valerie. O raciocínio em tempos pós-modernos. In: Educação e Realidade. 20(2), jul/dez 1995, p.207-226.

WEEKS, Jeffrey. *O corpo e a sexualidade*. In: LOURO, Guacira Lopes (org.) O corpo educado: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 1999. p. 35-82.

WORTMANN, Maria Lúcia Castagna; SANTOS, Luís Henrique Sacchi; RIPOLL, Daniela; SOUZA, Nádia Geisa Silveira; KINDEL, Eunice Aita Isaia. (Orgs). *Ensaio em Estudos Culturais Educação e Ciência: A produção cultural do corpo, da natureza, da ciência e da tecnologia, instâncias e práticas contemporâneas*. Porto Alegre: UFRGS. 2007.

Endereços eletrônicos consultados:

www.clickjogos.uol.com.br.br, primeiro acesso em 19/11/2008.
<http://br.guiainfantil.com/pedofia-e-abuso-sexual/431-os-simbolos-da-pedofilia-.html>
 acessado em 24/10/2010
<http://mais.uol.com.br/view/1575mnadmj5c/internet-pedofilos-usam-simbolos-para-comunicacao-04023066E0890346?types=A&> acessado em 02/05/2009
<http://www.blogtok.com/index.php?tipo=blog&acao=ler&id=6584> - acessado em 04/02/2011
http://sindromedeestocolmo.com/2008/08/erotizacao_infantil_na_publicidade/ acessado em 04/02/2011
<http://zurldj.wordpress.com/2010/01/11/william-adolphe-bouguereau/> acessado em 24/10/2010
<http://maspband.blogspot.com/> acessado em 24/10/2010.
<http://veja.abril.com.br/noticia/economia/mercado-erotico-cresce-15-ano-brasil> acesso em 30/04/2010
<http://pt.shvoong.com/humanities/1777637-brasileiros-s%C3%A3o-campe%C3%B5es-em-acessar> acessado em 30/04/2010
<http://dailymodalisboa.blogspot.com.br/2008/04/campanha-tom-ford-eyewear-proibida.html>
http://modahistoria.blogspot.com.br/2012_09_01_archive.html acessado em 28/05/2013 e
<http://perfumedarosanegra.blogspot.com.br/2008/11/publicidade-de-perfumesperfume.html>
<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0706200825.htm> acessado em 29/05/2013
<http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/vida-e-estilo/donna/noticia/2013/09/ativistas-feministas-fazem-topless-no-tapete-vermelho-em-veneza-4257474.html> acessado em 04/09/2013
<http://www1.folha.uol.com.br/tec/1179545-pornografia-infantil-domina-denuncias-de-crime-na-internet-no-brasil.shtml> acessado em 06/11/2012.
 www.mp.rs.gov.br – caoinfancia@mP.rs.gov.br acessado em 04 de junho de 2010.
<http://www.planetajogos.com/jogos-eroticos.html> acessado em 04/02/2011

<http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI197910-10448,00.html> acessado em 25/05/2010.

<http://www.stardoll.com> acessado em 23/03/2011.

<http://bd.camara.gov.br/bd> acessado em 04/05/2010.

http://istoe.com.br/reportagens/309017_O+GRANDE+LIDER acessado em 25/06/2013.

<http://culturadigital.br/marcocivil/> acessado em 16 de agosto de 2013.

http://pensando-blog.blogspot.com/2010_07_01_archive.html acessado em 24/11/2010.

<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca> acessado em 21/04/2010.

<http://anidaf.blogspot.com/2010/08/analise-da-obra-mulher-no-espelho-de.html> acessado em 24/10/2010

<http://www.monica.com.br/mural/alcance.htm> acessado em 24/10/2010.

<http://cirurgiaplasicanews.com.br/o-comportamento-adolescente-e-a-cirurgia-plastica> acessado em 30/04/2013.

<http://www.plasticcenter.med.br/noticia/21-das-cirurgias-plasticas-no-brasil-sao-realizadas-em-criancas-e-adolescentes> acessado em 30/04/2013.

<http://olhaisso.net/tirinhas/turma-da-monica/espelho-espelho-meu/> acessado em 24/11/2010

<http://www.efdeportes.com/efd173/obsessao-das-mulheres-de-beleza-corporal.htm> acessado em 20/05/2013.

<http://www.tecnosapiens.com.br/2009/04/internet-e-sociedade-mudancas-no-modo-como-o-homem-se-relaciona-com-seu-entorno/> acessado em 29/03/2011.

<http://clickjogos.uol.com.br/Jogos-online/Meninas/Super-Mae/> acessado em 26/11/2012.

em <http://clickjogos.uol.com.br/jogos/doodle-your-mathbook/> acessado em 26/08/2013.

<http://clickjogos.uol.com.br/jogos/plastic-surgery/> acessado em 20/08/2013.

Disponível em <http://naosouexposicao.wordpress.com> acessado em 20/05/2013.

<http://www.efdeportes.com/efd173/obsessao-das-mulheres-de-beleza-corporal.htm> acessado em 20/05/2013.

<http://clickjogos.uol.com.br/jogos/girl-makeover-3/> acessado em 04/02/2011.

<http://clickjogos.uol.com.br/Jogos-online/Meninas/Sue-Summer-Festival/> acessado em 24/02/2013.

<http://www.dressupgal.com/my-lovely-teacher.html> acessado em 30/04/2010.

<http://www.jogosdabratz.com.br/bratz/bratz-fantasia-de-halloween/> acessado em 22/08/2013.

http://pretty-pix.blogspot.com.br/2010_12_12_archive.html acessado em 10 de agosto de 2012.

em <http://entretenimento.r7.com/moda-e-beleza/noticias/conheca-a-modelo-de-dez-anos-que-se-tornou-queridinhas-dos-fashionistas-20110801.html> acessado em 25/11/2012

<http://clickjogos.uol.com.br/jogos/lingerie-show-dress-up-top-model/> acessado em 21/07/2013

<http://ego.globo.com/Gente/Noticias/0,,MUL863982-9798,00-ANGELS+DA+VICTORIAS+SECRET+DAO+SHOW+DE+SENSUALIDADE+EM+DESFIL.html> acessado em 25/11/2012.

<http://colunas.revistaepoca.globo.com/mulher7por7/2011/08/17/lingerie-para-criancas-de-quatro-anos/> acessado em 25/11/2012

<http://www.supermeninas.com.br> acessado em 04/10/2008

<http://clickjogos.uol.com.br/jogos-de-beijar/> acessado em 04/02/2011

<http://exame.abril.com.br/economia/noticias/educada-brasileira-nao-tem-espaco-no-mercado-de-trabalho> acessado em 21/01/2014.

<http://www.senado.gov.br/noticias/datasenado/noticia.asp?not=101> acessado em 21/01/2014.

<http://noticiapelada.blogspot.com.br/2012/07/o-brasileiro-precisa-mesmo-e-de-uma-boa.html> acessado em 21/01/2014.

ANEXO A

ESCLARECIMENTOS ENVIADOS POR EMAIL EM 12/09/2013 PELA COORDENAÇÃO DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DOS JOGOS DO MI- NISTÉRIO DA JUSTIÇA

Professora Liliane, bom dia. É um prazer para nós ajudá-la em sua pesquisa. Suas respostas seguem abaixo:

1) *O Guia é válido para jogos disponibilizados gratuitamente na internet? Em caso afirmativo, no caso dos jogos disponibilizados em sites registrados fora do país, como é feita a classificação dos mesmos?*

Não. No caso de aplicativos digitais – como são estes jogos – nos limitamos à classificação daqueles que se instalam nos dispositivos dos usuários brasileiros, disponíveis em lojas voltadas para público que acessa jogos no Brasil. Devido à atual falta de normatização no ambiente digital, não há ainda, previsão de regulamentação para conteúdos transnacionais e internacionais para fins de classificação.

2) *Conforme o Guia, os materiais são classificados por critérios como conteúdo (violência, sexo e drogas) e faixas etárias indicativas, por exemplo, vejamos: (...)Nos exemplos acima, a indicação é que os jogos que contenham este tipo de conteúdo são indicados somente para adolescentes de 16 anos em diante? Esta informação deve constar nos sites de jogos disponibilizados na internet?*

Os itens listados por faixa etária e por temas, são chamados por nós de “tendências de indicação” porque contemplam um valor básico de referência para a classificação final do produto, mas não o definem de forma automática. São levados em conta, como agravantes e atenuantes, a frequência, contexto, contraponto, valores positivos e outros itens listados ao final daquela sessão do Guia. Um jogo que apresente estupro, seguindo seu exemplo, poderia receber uma classificação 16, 18 ou até mesmo 14 anos depen-

dendo dos demais fatores que compõe o jogo. Ao final da análise, cada obra recebe uma classificação que varia de Livre a 18 anos e até três descritores de conteúdos dentro das possibilidades listadas no guia, que devem ser exibidos no produto juntamente com a faixa etária. Uma loja de jogos online deve exibir o símbolo e os descritores de cada jogo e apenas pessoas que atingiram aquela idade mínima podem comprar o produto sem estarem acompanhadas de um responsável.

3) De acordo com o que consta no Guia, no item A.6.5 - Violência (página 16) a Pedofilia pode estar contida num jogo disponibilizado na internet? Em caso afirmativo, somente maiores de 18 anos podem acessar este material?

A pedofilia poderia aparecer de várias formas. Por exemplo, poderia ser apenas mencionada, ou então visualidade, ou então praticada ativamente pelo jogador. O contexto seria essencial para definir se a classificação final seguiria o valor básico e permaneceria em 18 anos. De todo modo, mesmo que o jogo seja de alguma forma criminoso, não cabe à nossa coordenação condenar, proibir ou censurar seu conteúdo. Não recusaríamos a atribuição de classificar nenhum jogo, no máximo atribuiríamos a classificação indicativa mais elevada possível. Caberia ao poder judiciário avaliar a legalidade do conteúdo e tomar providências para sua proibição, se assim julgar correto.

4) Um volume bastante expressivo dos jogos disponibilizados de forma gratuita na internet possuem informações em idiomas estrangeiros (inglês, japonês e coreano), o que indica que tais materiais são produzidos em outros países. Neste caso, por exemplo, tratando-se de jogos com desenhos pornográficos denominados como Lolycon, estes são permitidos no Brasil? Em caso afirmativo, a quem compete realizar a classificação indicativa de tais materiais e para qual público são indicados?

Conforme dito anteriormente, ainda não há uma forma de controle definida para jogos estrangeiros que podem ser acessados desde o Brasil em ambientes online. Além disso, não há problema em haver jogos pornográficos

e/ou de sexo. O que acontecerá nesses casos é que devem receber classificação 18 anos, com descritores de conteúdo apropriados que refletem suas características. O mesmo aconteceria com jogos com temas sensíveis como pedofilia, mas neste caso outros órgãos públicos poderiam interferir em sua liberação ou não.

Pedimos que não hesite em nos contatar em caso de mais esclarecimentos, novas dúvidas ou outro assunto em que possamos ser úteis.

Atenciosamente,

Coordenação de Classificação Indicativa

Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação

Secretaria Nacional de Justiça

Ministério da Justiça

Esplanada dos Ministérios. Palácio da Justiça. Anexo II, 3º andar, Sala 321 .

CEP 70064-900. Brasília - DF

www.mj.gov.br/classificacao

APÊNDICE A:
Análise do conteúdo contido no Guia Indicativo
de Classificação de Jogos

Ao iniciar a pesquisa em 2009, constatei que os jogos disponibilizadas na internet não possuíam nenhum tipo de classificação indicativa, de faixa etária, diferentemente de outros artefatos como filmes, programas de televisão, entre outros, conforme prevê a Constituição Federal e o Estatuto da Criança e do Adolescente, nas Portarias Ministério da Justiça nº 1.100/2006 e nº 1.220/2007. Todavia, a partir de 2013, tais jogos passam a ser categorizados com a publicação do Manual da Nova Classificação Indicativa através da Portaria Secretaria Nacional de Justiça nº 8/2006, a qual o define como:

É a indicação à família sobre a faixa etária para a qual obras audiovisuais (programação de TV, filmes, DVD, jogos eletrônicos e de interpretação – RPG) não se recomendam. Totalmente diferente da censura, a classificação é um processo democrático, dividido entre o Estado, as empresas de entretenimento e a sociedade, com o objetivo de informar às famílias brasileiras a faixa etária para qual não se recomendam as diversões públicas. Assim, a família tem o direito à escolha garantido e as crianças e adolescentes o seu desenvolvimento psicossocial preservado. O Ministério da Justiça não proíbe a transmissão de programas, a apresentação de espetáculos ou a exibição de filmes. Cabe ao Ministério informar sobre as faixas etárias e horárias para as quais os programas não se recomendam. É o que estabelece a Constituição Federal, o Estatuto da Criança e do Adolescente e as Portarias do Ministério da Justiça. Como se pode observar, classificação Indicativa não é censura e não substitui a decisão da família.

Conforme nota emitida pelo próprio Ministério da Justiça do Brasil em seu site, o Manual⁶³ Prático de Indicação Classificativa é definido pelo órgão como *“uma conquista importante à medida que amplia o exercício dos direitos dos pais em orientar a educação dos seus filhos”*, sendo destinado para classificar obras audiovisuais (televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e jogos de interpretação – RPG).

⁶³ Disponível em <http://portal.mj.gov.br/classificacao/data/Pages/MJ6BC270E8PTBRNN.htm> acessado em 24 de agosto de 2013.

No entanto, julgo pertinente lembrar que grande maioria dos jogos são disponibilizados por provedores estrangeiros, seguindo as normas/legislações vigentes no país de origem. Nestes casos, o próprio Guia prevê que a classificação indicativa internacional será considerada válida para fins de pré-requisito de auto-classificação de jogos eletrônicos e aplicativos. Na atualidade, ainda não há equivalência entre as faixas de classificação dos jogos adotadas, as quais diferem de acordo com cada país. No caso do Brasil, com base na análise dos conteúdos disponibilizados, o Guia apresenta três categorias de classificação, a saber, SEXO, VIOLÊNCIA E DROGAS. Tais categorias são subdividas em seis (seis) subcategorias obrigatórias que definem a faixa etária indicada para o jogo, a qual é identificada por um dos símbolos padronizados pelo Guia:

Símbolo	Classificação Indicativa
	Livre
	Não recomendado para menores de 10 anos
	Não recomendado para menores de 12 anos
	Não recomendado para menores de 14 anos
	Não recomendado para menores de 16 anos
	Não recomendado para menores de 18 anos

Com relação à aplicação dos critérios de classificação indicativa, o Guia esclarece que,

Como regra geral, à medida que as situações violentas, do universo das drogas e das práticas e discursos sexuais vão ficando mais complexas, mais recorrentes ou mais intensas e impactantes (impressionantes, chocantes ou que causem

grande efeito), agrava-se também a tendência de classificação indicativa e, por conseguinte, eleva-se a gradação atribuída à obra. Por isso, quando há duas ou mais tendências de indicação, atribui-se a classificação referente à tendência correspondente à maior faixa etária para se concluir o processo.

[...]É importante ressaltar que a objetivação desses indicadores apresenta-se como um dos grandes avanços da política pública de Classificação Indicativa por ser a instrumentalização de um processo democrático, baseado em fatores técnicos que, com intensa participação social e transparência, resultaram em uma ferramenta para a defesa dos direitos das crianças e adolescentes. (Brasil, 2013, p.8)

Conforme os dados anteriormente apresentados, uma das preocupações decorrentes da propagação da internet tem sido fomentada pelo aumento na visibilidade e denúncias de casos de pedofilia e pornografia infantil. Logo, entre as três categorias elencadas pelo guia, apresento algumas considerações a partir de minhas reflexões acerca das categorias SEXO e VIOLÊNCIA, em particular, enfocando quais os conteúdos indicados e para que faixas etárias. Para tanto, apresento alguns excertos do referido Guia, inicialmente, com relação a categoria Sexo, conforme tabela abaixo:

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA⁶⁴

CRITÉRIOS DE ANÁLISE : Estão relacionadas aqui as tendências de indicação e suas respectivas descrições operacionais, divididas por critérios (violência, sexo e drogas), elementos atenuantes e agravantes e subdivididas por faixas etárias a que não se recomendam.

Categoria: SEXO E NUDEZ

Classificação: Faixa etária : Livre

São admitidos com essa classificação obras que contenham predominantemente conteúdos positivos e que não tragam elementos com inadequações passíveis de indicação para faixas etárias superiores a 10 anos. Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem a sexo ou nudez são prejudiciais ao desenvolvimento psicológico da criança, como os elencados abaixo:

NUDEZ NÃO ERÓTICA

- Nudez, de qualquer natureza, desde que exposta sem apelo sexual, tal como em contexto científico, artístico ou cultural. EXEMPLO: Documentário mostra a realidade de uma tribo indígena onde as pessoas estão nuas.

Classificação: Não recomendado para menores de 10 anos

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

CONTEÚDOS EDUCATIVOS SOBRE SEXO

- Diálogos e imagens não estimulantes sobre sexo e que estejam dentro de

⁶⁴ Tabela elaborada a partir de dados constantes no Guia Indicativo

contexto educativo ou informativo. EXEMPLO: Em escola, estudantes aprendem sobre o sistema reprodutor.

NUDEZ VELADA

- Nudez sem a apresentação de nus frontais (pênis, vagina), seios e nádegas, ou seja, uma nudez "opaca" ou velada. EXEMPLO: Em cena com nudez, insere-se tarja ou efeito gráfico sobre seios, nádegas e órgãos genitais; seios de uma personagem são estrategicamente cobertos por um objeto em cena.

INSINUAÇÃO SEXUAL

- A tendência é aplicada quando é possível deduzir por diálogos, imagens e contextos que a relação ocorreu, ocorrerá ou está acontecendo, sem que, contudo, seja possível visualizar ato sexual. EXEMPLO: Casal se beija, começa a tirar a roupa e deita na cama; casal se beija suado sob lençóis.

CARÍCIAS SEXUAIS

- Cenas em que personagens se acariciam, a sexualização está presente, mas a ação não resulta em relação sexual. EXEMPLO: No cinema, namorado passa a mão pelo seio da namorada.

MASTURBAÇÃO

- Cena não explícita de masturbação. EXEMPLO: Apresenta-se plano médio de homem no banheiro e, pela sua gesticulação (movimento de mão na região pélvica), induz-se que ele se masturba.

LINGUAGEM CHULA

- Diálogos, narrações ou cartelas gráficas que apresentem palavras chulas ou palavrões. São expressões ofensivas e vulgares relacionadas a sexo (incluindo órgãos sexuais) e excrementos. EXEMPLO: M*rda, c*, b*ceta, p*rra, escr*to, p*ta, etc.

LINGUAGEM DE CONTEÚDO SEXUAL

- Diálogos, narrações ou cartelas gráficas sobre sexo, em qualquer contexto, sem que haja apresentação de vulgaridades, detalhamentos ou sem que o diálogo seja erótico ou estimulante. EXEMPLO: Personagens conversam: "Vocês dois transaram mesmo? Quando foi isso?"

SIMULAÇÕES DE SEXO

- Imagens ou sons de uma cena que tenham uma relação sexual farsesca, sem que haja o ato sexual em si. EXEMPLO: Personagens fingem que transam para constranger um amigo.

APELO SEXUAL

- Cenas que apresentem diálogos estimulantes, manifestações de desejo ou provocações de caráter sexual. EXEMPLO: Personagens olham para as nádegas de mulher que passa por eles, demonstrando interesse sexual.

Classificação: Não recomendado para menores de 14 anos:

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

NUDEZ

- Cena em que são exibidos seios, nádegas e/ou órgãos genitais. EXEMPLO: Pessoa troca de roupa enquanto outra a observa.

EROTIZAÇÃO

- Imagens, diálogos e contextos eróticos, sensuais ou sexualmente estimulantes³, como strip-teases e danças eróticas. EXEMPLO: Homem realiza strip-tease; mulher se insinua, fica apenas de biquíni para seduzir outra pessoa.

VULGARIDADE

- Imagens, diálogos ou contextos que apresentem a sexualidade de maneira vulgar. EXEMPLO: Jovem diz para a mulher ao seu lado: “Suas amigas sabem que você gosta é de x*x*ta?”

RELAÇÃO SEXUAL

- Cena com qualquer modalidade de sexo (vaginal, anal, oral, manual) não explícito. EXEMPLO: Casal mantém relação sexual, mas não é possível ver penetração.

PROSTITUIÇÃO

- Apresentação de qualquer etapa do ato da prostituição: sedução/conquista, contratação, prática sexual ou pagamento. EXEMPLO: Homem para carro na rua e prostituta se aproxima, revela seu preço e entra no automóvel.

Classificação: Não recomendado para menores de 16 anos

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

RELAÇÃO SEXUAL INTENSA

- Cena, hiper-realista ou de longa duração, com qualquer modalidade de sexo (vaginal, anal, oral, manual) não explícito. EXEMPLO: Casal mantém relação sexual de longa duração, com detalhes como suor ou orgasmos, mas não é possível visualizar penetração.

Classificação: Não recomendado para menores de 18 anos

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

SEXO EXPLÍCITO

- Apresentação de relação sexual explícita, de qualquer natureza, inclusive masturbação, com reações realistas dos personagens participantes do ato sexual, com visualização dos órgãos sexuais. Não ocorre necessariamente em obras pornográficas. EXEMPLO: Mulher abre as calças de homem, acaricia seu pênis e o introduz em sua vagina.

SITUAÇÕES SEXUAIS COMPLEXAS / DE FORTE IMPACTO

- Sexo com incesto (apresentação de cenas de sexo ou relações erótico-afetivas entre parentes de primeiro grau ou correlatos, como pai, mãe, irmão, padrasto, enteado etc.), sexo grupal, fetiches violentos e pornografia em geral. EXEMPLO: Casal que participa de sadomasoquismo.

Ao analisar a categoria Violência, apresento os seguintes critérios apresentados pelo Guia.

Categoria: VIOLÊNCIA

Classificação: Faixa etária : Não recomendado para menores de 12 anos

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

OBSCENIDADE

- Ato, palavra, escrito ou gesto, em especial os obscenos, com o intuito de ofender ou constranger alguém. EXEMPLO: No trânsito, homem aponta o dedo médio para outro.

ASSÉDIO SEXUAL

- Personagem constrange alguém com o intuito de obter vantagem ou favor sexual, prevalecendo-se o agente da sua condição de superior hierárquico ou ascendência inerentes ao exercício de emprego, cargo, função ou outra forma de poder. EXEMPLO: Patrão seduz funcionária, insinuando que devem manter relação sexual para que ela seja promovida.

SUPERVALORIZAÇÃO DA BELEZA FÍSICA

- Valorização excessiva da beleza física como condição imprescindível para uma vida mais feliz ou para a aceitação social. Isto sem que, ao mesmo tempo, sejam apresentados riscos inerentes a este comportamento (como a anorexia, bulimia, falhas nos procedimentos cirúrgicos, dentre outros).

EXEMPLO: Situações em que cirurgias plásticas ou dietas extremadas são valorizadas como os únicos ou mais importantes caminhos para uma vida melhor e mais feliz. Definição de padrões de beleza e estética corporal muito restritos.

Classificação: Faixa etária : Não recomendado para menores de 14 anos

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

ESTIGMA / PRECONCEITO

- Diálogos, imagens ou contextos que estereotipam as chamadas minorias ou grupos vulneráveis, fazendo chacota ou depreciando um indivíduo ou grupo por conta de suas particularidades, reiterando sua histórica condição marginal, ridicularizando características ou crenças pessoais (a identidade social), atendo-se a uma característica pessoal para diminuir o indivíduo ou grupo, atribuindo-lhe condição defeituosa.

EXEMPLO: Índio é apresentado como preguiçoso; morador de rua é sempre retratado como bandido; criança é chamada de “bichinha” por conta de seus trejeitos.

Classificação: Faixa etária : Não recomendado para menores de 14 anos

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

ESTIGMA / PRECONCEITO

- Diálogos, imagens ou contextos que estereotipam as chamadas minorias ou grupos vulneráveis, fazendo chacota ou depreciando um indivíduo ou grupo por conta de suas particularidades, reiterando sua histórica condição marginal, ridicularizando características ou crenças pessoais (a identidade social), atendo-se a uma característica pessoal para diminuir o indivíduo ou grupo, atribuindo-lhe condição defeituosa. EXEMPLO: Índio é apresentado como preguiçoso; morador de rua é sempre retratado como bandido; criança é chamada de “bichinha” por conta de seus trejeitos.

Classificação: Faixa etária :Não recomendado para menores de 16 anos

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

ESTUPRO (consta no rodapé do Guia a seguinte nota: Constranger alguém, mediante violência ou grave ameaça, a ter conjunção carnal ou a praticar ou permitir que com ele se pratique outro ato libidinoso - Lei 12015)

- Conteúdos de relação sexual não consentida. EXEMPLO: Mulher é abusada sexualmente.

EXPLORAÇÃO SEXUAL (consta no rodapé do Guia a seguinte nota: Induzir ou atrair alguém à prostituição ou outra forma de exploração sexual, facilitá-la, impedir ou

dificultar que alguém a abandone.(Lei 12015)

- Conteúdos em que personagem se beneficia da prostituição de outro.

EXEMPLO: Personagem mantém estabelecimento onde se pratica prostituição; personagem do jogador pode realizar o trabalho de um rufião.

COAÇÃO SEXUAL

- Conteúdos em que personagem convence, utilizando de sua condição hierárquica

superior ou qualquer outra relação de poder, outrem a praticar ato sexual.

EXEMPLO: Presidiário novato é coagido a ter relações sexuais com os companheiros de cela; personagem é coagido a manter relação sexual com o patrão para manter o emprego; marido coage esposa a manter relação sexual.

Classificação: Faixa etária :Não recomendado para menores de 18 anos

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

PEDOFILIA

- Violência sexual contra vulnerável (menores de até 14 anos). EXEMPLO: Adulto pratica sexo com criança de 11 anos, independentemente do seu consentimento.

Partindo de uma concepção pós-estruturalista de análise ancorada nos estudos de Michel Foucault, questiono de que forma os conteúdos indicados pelo referido Guia, ao mesmo tempo em que são produzidos também produzem os sujeitos. Ao mesmo tempo, o Guia se constitui enquanto uma importante ferramenta para controle, ao mesmo tempo, também funciona como artefato cultural ao apresentar determinadas condutas consideradas indicadas para determinadas faixas etárias, incluindo exemplos de como seriam tais comportamentos. Isto é, ao mesmo tempo em que há um regramento tentando coibir a pedofilia na internet, o Guia admite conteúdos com tais práticas. Diante de tal constatação, creio pertinente tensionarmos acerca dos processos de pedofilização em funcionamento em tais artefatos, termo este cunhado por Jane Felipe (2007, p. 259) em suas pesquisas.

Esse processo de erotização crescente dos corpos infantis, que venho chamando de ‘pedofilização’, pode acionar algumas reflexões a respeito da interessante contradição existente nas sociedades contemporâneas, em especial na sociedade brasileira, pois ao mesmo tempo em que se lançam campanhas de combate à pedofilia (UNESCO, 1999; BRASIL, 2004), na tentativa de preservar a integridade física e emocional das crianças, propaga-se, no cenário brasileiro, uma espécie de pedofilia consentida, amplamente aceita e difundida principalmente pelos veículos de comunicação de massa, posicionando os corpos infantis como objetos de desejo e de consumo (WALKERDINE, 1999, FELIPE e GUIZZO, 2003). Em geral, a sociedade nem se dá conta do quanto ela própria está produzindo novas identidades sexuais e de gênero, a partir da objetificação de seus corpos.

Diante das indicações preconizadas pelo Guia e acima descritas, questiono de que forma tais conteúdos disponibilizados contribuem para as práticas de pedofilização e erotização da infância, além de práticas como homofobia, padrões de beleza, violência contra a mulher, entre outros?

Com o intuito de dirimir algumas dúvidas a respeito da interpretação do Manual de Classificação, entrei em contato via email com a Coordenação da Classificação Indicativa do Ministério da Justiça (email em anexo). Entre os questionamentos, busquei investigar como é realizada a classificação de jogos disponibilizados no Brasil, porém registrados⁶⁵ em provedores estrangeiros. No site que investigo mais detalhadamente, o [www.clickjogos](http://www.clickjogos.com), contatei que links de jogos remetem outros sites, em geral estrangeiros e de muitos não contém a informação referente à classificação indicativa. Neste caso, conforme o esclarecimento emitido pela Coordenação, os jogos disponibilizados de forma gratuita são denominados como aplicativos digitais, isto é,

No caso de aplicativos digitais – como são estes jogos – nos limitamos à classificação daqueles que se instalam nos dispositivos dos usuários brasileiros, disponíveis em lojas voltadas para público que acessa jogos no Brasil. Devido à atual falta de normatização no ambiente digital, não há ainda, previsão de regulamentação para conteúdos transnacionais e internacionais para fins de classificação.

Quanto aos critérios de classificação adotados, a Coordenação informou que,

⁶⁵ Para verificar o registro dos sites pesquisados utilizei a ferramenta *Whois* disponível em <https://registro.br/cgi-bin/whois/>

Os itens listados por faixa etária e por temas, são chamados por nós de “tendências de indicação” porque contemplam um valor básico de referência para a classificação final do produto, mas não o definem de forma automática. São levados em conta, como agravantes e atenuantes, a frequência, contexto, contraponto, valores positivos e outros itens listados ao final daquela sessão do Guia. Um jogo que apresente estupro, seguindo seu exemplo, poderia receber uma classificação 16, 18 ou até mesmo 14 anos dependendo dos demais fatores que compõe o jogo. Ao final da análise, cada obra recebe uma classificação que varia de Livre a 18 anos e até três descritores de conteúdos dentro das possibilidades listadas no guia, que devem ser exibidos no produto juntamente com a faixa etária. Uma loja de jogos online deve exibir o símbolo e os descritores de cada jogo e apenas pessoas que atingiram aquela idade mínima podem comprar o produto sem estarem acompanhadas de um responsável.

No que tange aos conteúdos citados no Guia, constatei que a pedofilia está presente nos jogos classificados para a faixa etária de 18 anos. Considerando que existe uma legislação específica para o combate de tais práticas, questionei se a mesma poderia estar contida no jogo. Em resposta, a coordenação apresentou seus argumentos sobre o porquê de tal categoria estar incluída e permitida na classificação indicativa de jogos, a saber:

A pedofilia poderia aparecer de várias formas. Por exemplo, poderia ser apenas mencionada, ou então visualidade, ou então praticada ativamente pelo jogador. O contexto seria essencial para definir se a classificação final seguiria o valor básico e permaneceria em 18 anos. De todo modo, mesmo que o jogo seja de alguma forma criminoso, não cabe à nossa coordenação condenar, proibir ou censurar seu conteúdo. Não recusaríamos a atribuição de classificar nenhum jogo, no máximo atribuiríamos a classificação indicativa mais elevada possível. Caberia ao poder judiciário avaliar a legalidade do conteúdo e tomar providências para sua proibição, se assim julgar correto.

Com relação aos tipos de jogos disponibilizados, conforme destaquei anteriormente há um volume bastante expressivo dos jogos disponibilizados de forma gratuita na internet possuem informações em idiomas estrangeiros (inglês, japonês e coreano), o que indica que tais materiais são produzidos em outros países. Neste caso, por exemplo, tratando-se de jogos com desenhos pornográficos denominados como Lolycon (espécie de desenhos japoneses) os quais incluem ilustrações de cenas envolvendo adultos e crianças), questionei se a divulgação é permitida no Brasil e, em caso afirmativo, como que critérios são utilizados para classificá-los. A Coordenação tornou a destacar que não há forma de controle para jogos estrangeiros disponibilizados

no Brasil e utilizou a expressão “temas sensíveis”, ao referir-se a alguns conteúdos, tais como a pedofilia e que nestes casos, não cabe a tal equipe interferir sobre a liberação ou não.

Conforme dito anteriormente, ainda não há uma forma de controle definida para jogos estrangeiros que podem ser acessados desde o Brasil em ambientes online. Além disso, não há problema em haver jogos pornográficos e/ou de sexo. O que acontecerá nesses casos é que devem receber classificação 18 anos, com descritores de conteúdo apropriados que refletem suas características. O mesmo aconteceria com jogos com temas sensíveis como pedofilia, mas neste caso outros órgãos públicos poderiam interferir em sua liberação ou não.

Com base na explicação fornecida pela Coordenação de Classificação Indicativa do Ministério da Justiça, constato que apesar dos esforços no sentido de reger, classificar, legislar sobre o que é disponibilizado na internet, este ainda é um terreno movediço. A amplitude da rede, a dinamicidade e rapidez em que os conteúdos disponibilizados, atualizados transcendem as fronteiras de qualquer tipo de categorização que se pretenda realizar (quer sejam territoriais, faixas etárias, línguas, culturas, etc.). Neste enfoque, esclareço que a pesquisa não visa apontar dicas e sugestões para que pais e mães possam controlar o acesso das crianças na internet.

APÊNDICE B: Roteiro da pesquisa realizada com as crianças

Menina () Menino ()

Idade: _____

1) Quantos anos você tinha e quem lhe ensinou a acessar a internet?

2) Você costuma acessar a internet com ou sem auxílio de adultos e/ou amigos/as?

3) Marque um X, no local que você mais utiliza para acessar a internet?

() Na sua casa.

() Na lan house.

() Na casa de amigos/as.

() Na escola.

4) Caso você tenha computador com internet em casa, onde ele está instalado?

5) Quais os horários que você acessa a internet?

6) Escreva o que você mais gosta de acessar na internet:

7) Escreva o nome de três (03) sites que são que teus favoritos na internet:

8) Marque um X na forma que você mais utiliza para encontrar sites na internet:

() Recebe a indicação de amigos/as.

() Recebe a indicação dos pais e/ou pessoas da família.

() Recebe a indicação da escola.

() Pesquisa no Google ou outro site de busca.

No caso de utilizar o Google, escreva 03 palavras que você já usou para encontrar sites na internet: _____,

_____, _____

9) Você já conversou com alguma pessoa desconhecida pela internet? Como você a encontrou?

APÊNDICE C - CATEGORIAS DISPONÍVEIS NOS JOGOS DE MENINAS DO SITE WWW.CLICKJOGOS.UOL.COM.BR

Categoria do jogo (cfe. classificação do Site):	Principais ações contidas nos jogos:	Exemplos de jogos por categoria, conforme a classificação utilizada pelo site: www.clickjogos.uol.com.br	
		Títulos dos jogos conforme consta no site:	Descrição do objetivo do jogo:
1. Jogos da Barbie	Ações voltadas a práticas de embelezamento como vestir-se, maquiarse, alimentar-se, conquistar o príncipe encantado, decoração da casa e regras de etiqueta (como colocar a mesa	Barbie – como se vestir para ocasiões	Venha aprender um pouco mais sobre etiqueta na Escola para Princesas da Barbie. Junte-se a ela neste teste que demonstrará se você sabe, ou não, como se vestir apropriadamente de acordo com cada situação do dia a dia.
		Barbie – alimentação de uma princesa	A mais nova aula da Escola de Princesas, Barbie, aprenderá como uma verdadeira dama deve se alimentar. Junte-se a ela neste aprendizado nutritivo, descobrindo como criar um prato muito delicioso e totalmente saudável.
		Barbie – preparar a mesa do jantar da princesa.	Toda princesa deve saber como se comportar na mesa e, mais do que isso, como arrumá-la corretamente. Sendo assim, posicione de maneira adequada todos os talheres, taças e pratos, agindo rápido para o tempo não acabar.
2. Jogos da Polly	Ações voltadas a práticas de embelezamento (como vestir-se, maquiarse, alimentar-se); decoração da casa e cuidado com os animais de estimação (práticas de embelezamento dos	Polly – cor surpresa	Torne-se a personal stylist de Polly Pocket e prepare-a visualmente para as mais variadas atividades. Em cada fase, você será apresentada a um novo tema, devendo produzir o visual da garota de acordo, desde suas unhas até seu cabelo.
		Pop Lock Flash	Polly Pocket está louca para renovar o seu armário com novas roupas e tirar fotos para colocar em seu perfil na

	animais).		internet. Ajude ela a escolher um look perfeito para comprar, escolhendo novas blusas, saias, calças, sandálias, tênis e botas.
3. Deluxe	Contém diversos jogos como memória e quebra-cabeças simples de montar, envolvendo cores e formas. Os jogos que envolvem maior interatividade requerem a instalação dos mesmos no computador do usuário, como é o caso do Jogo dos Zumbis que envolve percorrer uma trilha e pegar o maior número possível de figuras do sol.	Jogo dos Zumbis	Obtenha sôis ao pegar um deles e plantar girassóis. Use o sol para cultivar plantas e combater os zumbis. Elimine todos os zumbis e não deixe que eles cheguem até sua casa.
		Wedding Dash	A sua função é deixar todo mundo feliz no dia que tem que ser mais perfeito e marcante na vida deles, o dia do casamento! Organize desde a decoração e pratos até o andamento da festa, ajudando todos a se acomodar e aproveitar ao máximo o evento.
		Delicious Emily's True Love	Ajude Emily em seu novo restaurante na cidade, atendendo rapidamente cada um dos clientes e cumprindo sessões de 4 dias com a melhor pontuação possível para aumentar a dificuldade do jogo
4. Ação	Os jogos apresentados são os mesmos disponibilizados na categoria Jogos de Ação, disponibilizado na página inicial do site. Isto é, a subcategoria Ação nos jogos de meninas contém os mesmos jogos disponibilizados na página inicial do site. Envolvem ações como correr, pular, saltar, etc.	Super Peach Blash	E quem disse que a Princesa Peach precisa sempre do Mario para salvá-la? Ela também consegue se cuidar muito bem sozinha. Mostre para os marmanjos o poder de uma mulher, enfrentando os mesmo inimigos dos jogos do Mario e até mesmo controlando a florzinha de fogo.

5. Administrar	Em geral, os jogos propõe a realização de tarefas como administrar um sala de beleza, um restaurante, uma lanchonete, etc. Todavia, as ações são limitadas a executar tarefas como limpar, cuidar, organizar, etc., havendo opções e interatividade bastante limitada.	Sami's Nail Studio	Atenda todas as suas clientes e faça com que elas saiam satisfeitas com as unhas conforme os pedidos, pintando-as, colocando acessórios e molduras mas não esquecendo de secar as unhas, deixando que a pessoa atendida te mostre no final o nível de satisfação com o serviço.
6. Agilidade	As ações dos jogos envolvem agilidade para cuidar de bebês, cozinhar, limpar, embelezar (manicure, vestir-se, etc) e beijar escondido.	Baby Hazel Hygiene Care	Após um dia inteiro brincando na lama, a bebê Hazel precisa voltar para a sua casa e se limpar. Comece deixando as roupas na máquina de lavar, antes que as manchas sequem. E lembre-se de lavar as mãozinhas antes de comer o lanche da tarde.
		Beach Rescue Love	Qual casal é mais perfeito que uma linda salva vidas e um surfista bem gatinho? Permita que o casal fique junto, longe dos olhares dos banhistas, prestando atenção no ambiente, e afastando os caranguejos do moço para que sua sessão de beijocas não seja atrapalhada.
7. Animais	Envolvem ações como cuidado de animais e agilidade (levar o animal para a toca, atravessar o rio, percorrer trilhas, etc. com pouca interatividade no que tange as possibilidades de escolhas ou mudanças no	Baby Hazel Pet Care	A pequena Hazel encontrou um coelho abandonado e todo sujo no jardim de sua casa e resolveu adotá-lo para ser sua companhia. Entretanto, o coelho está tão sujo que precisa de um banho urgente e você precisará ajudar a bebêzinha nesta tarefa.

	cenário do jogo).		
8. Bebês	Envolvem ações de cuidado de bebês e atitudes consideradas adequadas para tornar-se uma boa mãe. Há um jogo bastante curioso que envolve a montagem de um bebê cupido, relacionando anjo/infância/inocência.	Cupid Baby Dress Up	Os cupidos são criaturas inocentes e ingênuas que voam pelo mundo espalhando o amor no coração das pessoas. Crie o seu próprio cúbido neste jogo, escolhendo para ele todas as roupas que vestirá, sem esquecer de seu arco e de suas asas.
9. Bratz	Assim como nos jogos da Barbie e da Polly, inclui ações voltadas a práticas de embelezamento como vestir-se, maquiar-se, alimentar-se, conquistar o príncipe encantado, decoração da casa e beijar escondido.	Bratz Kissing 2 - Let's Go Party	Passa por diversos cômodos da casa para ajudar as Bratz a beijarem os seus respectivos namorados, tomando cuidado com pessoas curiosas que querem ver o que está acontecendo, evitando qualquer pessoa de ver o que está acontecendo. 1,3 MB
10. Celebidades	As ações envolvem vestir, maquiar, fazer massagens, cozinhar, enfim, cuidar das celebridades e também tentar conquistá-las. Em geral, as celebridades são cantores/as e atrizes norte-americanos/as. Entre estes, o que está mais freqüente nos jogos é o cantor Justin Bieber.	Justin Bieber Dressup	Justin Bieber está se preparando para mais um de seus shows e você, como a sua maior fã, deve ajudá-lo a escolher seu visual para a grande noite. Decida seu corte de cabelo, suas roupas, sapatos e acessórios para que ele brilhe a noite inteira.

11. Cozinha	Envolvem ações como cozinhar, servir, limpar os espaços das refeições (cozinhas, restaurantes, lanchonetes, etc). Entre as receitas, há pratos típicos de algumas regiões e/ou países, cujas receitas e termos são descritos no objetivo do jogo.	Super Kitchen	Seja para preparar o jantar da família, uma refeição quando está sozinha em casa, ou em um grande restaurante para dezenas de clientes, a cozinha deve estar sempre bem organizada. Encontre as diferenças entre as cozinhas, para facilitar o trabalho da chef.
		Boiled Trout with Summer Truffle Sauce	A truta é um peixe bastante saboroso cuja textura e aroma combinam muito bem com as famosas, e requintadas, trufas, um fungo consumido pela sociedade há mais de 3 mil anos. Por isso, você vai preparar um prato utilizando esses dois ingredientes como elementos primários da refeição e deve arrasar na execução.
12. Decoração	As atividades envolvem decorar a ambientes, em geral a casa e, neste espaço, principalmente o quarto definido como quarto da princesa, gata, garota hi-tech. Há também ações que envolvem enfeitar uma festa, uma mesa, o carro do Justin Bieber, entre outros. O único	My Perfect Bedroom	Redecore seu quarto com uma linha de mobílias perfeita para uma princesinha. Corações, bichinhos de pelúcia e muitos móveis meigos estão na lista das possíveis escolhas para a decoração de seu mais novo quarto.
		Doodle Your Mathbook	Caso você já tenha feito seu dever de casa, aproveite o

	<p>jogo que envolve outras áreas de conhecimento, por exemplo, matemática, restringe-se a decorar o caderno. Isto é, as atividades são apresentadas em língua estrangeira, no caso inglês, e a ação no caso limita-se a enfeitar o caderno e cujas escolhas são limitadas pelos itens disponíveis (flores, cores, formas).</p>		<p>tempo livre para decorar seu caderno de matemática com desenhos e adesivos bem fofinhos. Use os acessórios para dar mais vida a seus estudos!</p>
<p>13. Hello Kitty</p>	<p>As ações envolvem vestir-se ou vestir a própria personagem com roupas e acessórios com a figura da mesma, decorar o quarto, materiais de uso pessoal, etc.</p>	<p>Scene Princess Hello Kitty</p>	<p>Esta jovem princesa adora a Hello Kitty e faz questão de utilizar diversas roupas e acessórios da personagem. Maquie ela e vista-a, utilizando as melhores roupas e acessórios da Hello Kitty, você também poderá colocar uma tatuagem</p>
<p>14. Manicure</p>	<p>São disponibilizados vários jogos com ações de manicure, os quais não variam muito, ou seja, as opções são limitadas, ou seja, o/a jogador/a faz suas escolhas a partir do que está sendo ofertado (cores dos esmaltes, formatos das</p>	<p>Fabulous Feet</p>	<p>Esta mulher cuida muito bem de seu corpo, contudo, seus pés não recebem a mesma atenção. Faça as unhas de cada um dos pés dela e depois utilize tatuagens e alguns acessórios para complementar seu trabalho.</p>

	unhas, etc).		
15. Maquiagem	Além da maquiagem envolve jogos com ações referentes ao cuidado com a pele (limpeza, tratamentos estéticos, cremes faciais, etc), corte e tratamento do cabelo e do corpo, entre outras.	Girl Makeover 3	Realize uma transformação radical no visual de uma garota desleixada, mudando seu corte de cabelo, sua roupa e sua maquiagem. Assim ela se ficará uma gatinha, pronta para arrasar em qualquer lugar.
16. Moda	Envolvem jogos com práticas de embelezamento, incluindo também alguns de outras categorias relacionadas anteriormente como maquiagem e manicure.	Shopping Joy Beauty Makeover	Uma das grandes alegrias da vida é comprar novas roupas. Mas não adianta apenas comprar as roupas mais bonitas, é preciso fazer com que combine com o seu estilo. Aprenda a fazer a limpeza de pele e maquiagem, para que possa combinar com qualquer conjunto de roupas que deseje comprar.
		Sweet Romance Beauty Makeover	Ah, o amor! Tão doce e inocente. Prepare-se para o seu lindo encontro com seu romântico namorado com uma boa limpeza de pele e escolhendo seu mais belo vestido. A noite será muito divertida e romântica.
		Web Dating Prep	Após meses se falando pela internet, finalmente chegou a hora de encontrar seu namorado pessoalmente. Arrume-se inteira para passar uma boa impressão, com

			uma bela limpeza de pele e roupas que combinam. Um futuro romance a espera.
17. Monster High	Os jogos envolvem ações de embelezamento (moda, vestuário, manicure, maquiagem, cuidados com o corpo, alimentação) das personagens Monster High. Também incluem a decoração da casa das personagens e o cuidado de seus animais de estimação. Incluem também realizar tais ações em lugares como a sala e aula, burlando a vigilância da/a professor/a.	Monster High Fun Makeover	Draculaura está presa na sala de aula mas precisa, urgentemente, se arrumar para o encontro que terá logo após o término do período letivo. Arrume o visual da vampirinha sem que sua professora veja, agindo de maneira rápida e silenciosa.
18. Noivas	As atividades incluem costurar ou escolher o vestido da noiva, enfeitá-lo, vesti-lo, organizar a festa, realizar limpeza de pele, maquiagem, organizar a festa em locais diversos, produzir e enfeitar o bolo de casamento, enfim, envolvem todo o planejamento e	Hawaiian Love Story	Nas paradisíacas praias do Havaí, um jovem casal se encontrou pela primeira vez e logo perceberam que foram feitos um para o outro. Alguns anos depois, se encontram lá novamente para selar o casamento perfeito. Uma história de amor com um final feliz.

	organização do denominado em alguns jogos como sendo “o grande dia”.		
19. Quebra-cabeça	Envolvem a montagem de figuras de cenas e personagens contidos nas categorias dos jogos como Hello Kitty, Barbie, princesas da Disney além de celebridades tais como o Justin Bieber.	Barbie- Troca Peças	Algo está errado com o vestido de Barbie e ela só percebeu isso na hora que entrou no tapete vermelho da festa à qual está indo. Troque as peças de lugar neste quebra-cabeça e descubra o que acontecerá com esta famosa jovem.
20. Restaurante	Além das ações de organizar o espaço, preparar os alimentos e servi-los em espaços como restaurante/lancheria/bar ou similar. Tais espaços também são cenários de encontros entre casais apaixonados, cujo desafio e beijar-se sem serem percebidos pelos demais clientes.	Sushi Station Clean Up	Depois de um dia agitado no restaurante japonês é normal que tudo fique bagunçado e sujo. Coloque ordem no estabelecimento, arrumando tudo direitinho, para que no dia seguinte ele funcione perfeitamente.
		Coffe Shop Romance Sinta o amor numa xícara de café	O amor está em uma xícara de café! Sinta o romance com a sua amada em um lindo café, livre dos olhos invejosos de outras pessoas. Quando eles tentarem bisbilhotar, apenas ignore. Pena que sua namorada não pensa assim.
21. Sue	Entre os jogos protagonizados pela personagem Sue, estão jogos já inclusos em outras categorias como manicure, maquiagem, cozinhar, etc.	Sue Summer Festival	Ajude Sue a se vestir para uma festa de verão muito animada, escolhendo uma roupa que vai deixá-la muito elegante e atraente, chamando a atenção de todos os gatinhos na festa.