Parte 1 - Alunos em foco

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

Cristiane Luiza Abbud Flores

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

FLORES, C.L.A. Relações de gênero nos sites de jogos infantis: entre a beleza e a força. In: RODRIGUES, M.B.C., ROCHA, F.M., and MASSENA, J.H., orgs. *Pesquisas e proposições pedagógico-curriculares na escolarização inicial da educação básica* [online]. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2017, pp. 141-163. ISBN 978-85-386-0472-3. Available from: doi: [10.7475/9788538604723.0007](https://doi.org/10.7475/9788538604723.0007). Also available in ePUB from: <http://books.scielo.org/id/3vrq5/epub/rodrigues-9788538604723.epub>.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Relações de gênero nos sites de jogos infantis:

entre a beleza e a força

Cristiane Luiza Abbud Flores

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

A padronização de tais comportamentos foi atribuída a partir das características biológicas das pessoas, ou seja, de acordo com o sexo foram estabelecidas determinadas maneiras que distinguiram o homem da mulher. No entanto, com as mudanças sociais e históricas, surgiram grupos feministas e estudiosos que passaram a questionar essas distinções e desmistificar essa "naturalidade" imposta pela biologia. A partir disso, os estudos e argumentos mostraram que as diferenças entre homens e mulheres são uma construção da sociedade, do contexto histórico e da cultura, não uma imposição do sexo biológico. Como salienta Guacira Lopes Louro (1995, p. 103),

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

Nesse caso, a maneira como a criança irá viver sua masculinidade ou feminilidade, no decorrer de sua vida, não está prescrita desde o seu nascimento, pelo contrário, as representações são estabelecidas no meio social e histórico. Cabe ressaltar que cada sociedade está inserida numa determinada cultura e também produz essa cultura, que se dissemina através das interações, operando com diferentes significados para as atitudes, crenças, costumes e comportamentos, inclusive em relação às expectativas sobre o feminino e o masculino (Carvalho; Tortato, 2009). Portanto, “[...] o conceito [de gênero] passa a exigir que se pense de modo plural, acentuando que os projetos e as representações sobre mulheres e homens são diversos” (Louro, 2003, p. 23). Desde o nascimento, a criança está inserida em uma rede de representações de etnia, raça, classe, sexualidade e gênero. Representações que incorporam a vida da criança e que delimitam o seu estilo de vida, seja através dos discursos e práticas vivenciadas por ela como também

pelos diferentes artefatos culturais. Com relação ao gênero, a descoberta do sexo do bebê motiva e determina as representações de feminilidade e masculinidade através da decoração do quarto, das roupas e brinquedos que farão parte da vida da criança, e a constituirão como menina ou menino na sociedade. Esses artefatos induzem e retomam os comportamentos e as expectativas futuras que devem ser dirigidas à criança. Conforme Marília Gomes de Carvalho e Cíntia de Souza Batista Tortato (2009, p. 23),

[...] essas expectativas, para a maioria das pessoas, traduzidas nas cores e brinquedos dos enxovais, na decoração do quarto, na escolha dos acessórios e até na forma como a mãe se comunica com o bebê em seu ventre, já carregam as formas de entender o que é ser homem e o que é ser mulher e consequentemente o que será ensinado ao novo ser.

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

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

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

Ao definir como objeto desta pesquisa os jogos disponibilizados nos *sites* Joguinhos de Menino e Joguinhos de Menina,¹ parto do entendimento de que estes são artefatos culturais e não apenas entretenimento infantil, pois os considero como (re)produtores de uma determinada cultura. De acordo com Tomaz Tadeu da Silva (1999, p. 134), “[...] a cultura é um campo onde se define não apenas a forma que o mundo deve ter, mas também a forma como as pessoas e os grupos devem ser”. Desse modo, podemos pensar os *sites* e jogos como artefatos que reforçam as representações consideradas pela sociedade e pela sua

¹ Esses *sites* estão disponibilizados nos seguintes endereços eletrônicos: <www.joguinhosdemenino.com.br> e <www.joguinhosdemenina.com.br>.

cultura como “verdadeiras” e “naturais”, impondo, através da diversão e do prazer, os modos pelos quais as pessoas devem ser e viver. Assim, os jogos virtuais, como artefatos culturais, consistem em espaços sociais que educam, veiculam modos de ser e de se comportar, através das suas imagens, textos e vídeos. São, portanto, pedagogias culturais, assim como a mídia, as revistas, os filmes, os programas de TV, a publicidade, entre outros (Steinberg, 1997). Compreendo a internet como um espaço de informação, entretenimento e produção de conhecimento, no qual o usuário/a criança interage com dados, programas e *sites* disponibilizados, encontrando outras formas de socializar e de se construir como sujeito (Dornelles, 2007). Além disso, pretendo evidenciar que a internet, assim como a mídia, a publicidade, os filmes e os jogos que pesquisei são produtores de identidades sexuais e de gênero e que, por isso, não podem ser considerados apenas entretenimento e diversão, pois compreendo que as suas informações não são neutras, já que promovem indiretamente um modelo ideal de ser homem, mulher e criança em nossa sociedade.

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

Quando indivíduos, grupos, tradições descrevem ou explicam algo em uma narrativa ou discurso temos a linguagem produzindo uma “realidade”, instituindo algo como existente de tal ou qual forma. Assim, quem

tem o poder de narrar pessoas, coisas, eventos ou processos, expondo como estão constituídos, como funcionam, que atributos possuem, é quem dá as cartas da representação, ou seja, é quem estabelece o que tem ou não tem estatuto de “realidade.” (Costa, 2005, p. 141).

Com relação aos *sites* pesquisados, destaco que os discursos acerca dos gêneros podem ser identificados através da linguagem textual e visual. Especialmente em relação às imagens, Susana Cunha (2008, p. 110) observa que elas “[...] atuam e ensinam valores, normas, comportamentos, modos de ver e de ser”, educando e (re)produzindo significados acerca do mundo para as crianças. Desse modo, as imagens possuem caráter pedagógico, pois ensinam e, conseqüentemente, contribuem para a construção das identidades infantis. A mesma autora utiliza o termo “visualidade” para designar os modos pelos quais construímos os olhares sobre o mundo (Cunha, 2007; 2008). Através das interações sociais e culturais, atribuímos significados ao mundo visual, assim, entende-se que as imagens, quando inseridas em instâncias educativas, são constituídas como pedagogia da visualidade, pois “[...] formulam conhecimentos e saberes que não são ensinados e aprendidos explicitamente, mas que existem, circulam, são aceitos e produzem efeitos de sentido sobre as pessoas” (Cunha, 2007, p. 136).

Nesse sentido, as interações entre as crianças e determinadas imagens farão parte do seu repertório pessoal, ou seja, algumas imagens farão parte da memória, das lembranças e servirão como referência do mundo que as cerca. Diante disso, ressalto a importância de analisar as imagens dos jogos para compreender como estão sendo representadas as identidades de gênero, já que é a partir de um espaço denominado infantil e de entretenimento que podem ser reforçados os modos de ser homem e mulher. Ao interagir com os jogos e suas imagens, a criança internalizará as representações ali existentes, o que poderá servir de modelo para a sua vida. Assim, se uma menina visualizar e interagir

com uma personagem descrita como “bonita, simpática e ideal” e seus traços enfatizam um corpo magro, esbelto, cabelos loiros e olhos azuis, a compreensão desta menina sobre o que significa, na nossa cultura, ser uma mulher “perfeita” será a partir deste modelo.

Tanto a mídia quanto a publicidade e a internet encarregam-se de utilizar abordagens que exemplificam os padrões sociais, estéticos, corporais e comportamentais, porém tais abordagens são tidas como imparciais e naturais por resultarem das relações de poder inseridas em cada cultura. Portanto, para analisar os *sites* e os jogos neste trabalho, tenho como base o que Cunha (2010, p. 105) evidencia sobre as imagens: “Muito além de uma ‘neutralidade’, as imagens modelam nossos modos de ver, narram o mundo a partir de determinados pontos de vista, territorializam tribos, constroem e disputam significados”. Assim sendo, as imagens desses jogos modelam e constroem significados considerados “legítimos” acerca de como devem ser vividas a masculinidade e a feminilidade.

O QUE OS *SITES* E JOGOS ENSINAM

A escolha dos *sites* ocorreu pela nomeação de ambos, já que, através do nome, nota-se uma separação explícita e uma declaração de quem deve ser o usuário do espaço, assim, deixando o “outro” de fora desse universo. Os *sites* Joguinhos de Menina e Joguinhos de Menino possuem características diferenciadas em comparação um com o outro. Enquanto o *site* das meninas apresenta um ambiente predominado pelos diferentes tons de rosa, branco e verde, por desenhos de estrelas e uma caracterização voltada para a delicadeza, afetividade e romantismo, o dos meninos é composto por tons de azul, um *design* mais moderno, com pouca decoração e com diferentes ícones que transparecem um ambiente mais ágil e tecnológico. O referido *site* apresenta um menu composto por doze categorias, sendo que cinco podem ser denominadas como marcadores

de masculinidade. São eles: arcade,² corrida, luta, raciocínio lógico³ e tiro. Com exceção do raciocínio lógico, o qual entendo como uma sugestão de que os meninos são mais inteligentes do que as meninas e conseguem finalizar o jogo, reforço a ideia de que tais categorias promovem representações de gênero fortemente segmentadas, que chamamos de oposições binárias. Nesse sentido, destaco que há visibilidade para atitudes caracterizadas como fortes, agressivas, dinâmicas e ativas atribuídas “[...] ao homem, como se houvesse uma essência da qual fosse impossível escapar” (Bello; Felipe, 2010, p. 177), isto é, esses comportamentos passam a ser considerados naturais.

Do mesmo modo que aparece um menu de categorias no *site* dos meninos, há uma lista específica no *site* das meninas. Ela possui nomes direcionados para o universo feminino, o que enfatiza os marcadores de gênero fortemente presentes nestes *sites*. No entanto, algumas categorias (ação, aventura, esportes e simulador) estão incluídas em ambos os *sites*, o que as diferem são os seus conteúdos (os jogos). No *site* das meninas, o menu é composto por dezoito categorias de jogos, sendo elas: ação, aventura, Barbie, bebês, Bratz, cenário, colorir e pintar, culinária, esportes, habilidade, maquiagem, moda, *pet shop*, Polly Pocket, salão de beleza, simulador, Sue e Winx. É possível observar que aproximadamente seis podem ser reconhecidas como funções e profissões do sexo feminino, como, por exemplo, bebês, culinária, maquiagem, moda, *pet shop*, salão de beleza, o que remete as mulheres ao ambiente doméstico, ao cuidado de crianças e animais e ao culto e embelezamento do corpo.

² A descrição "arcade" é conhecida como jogos no estilo videogame.

³ De acordo com a comparação realizada entre os dois *sites*, pude observar que a categoria “raciocínio lógico” encontra-se apenas no espaço referente aos meninos. Com isso, entendo que há uma representação de que os homens são mais inteligentes, mais aptos para o raciocínio lógico-matemático, bem como para o raciocínio espacial.

Para a escolha dos jogos de cada *site*, foram selecionadas categorias consideradas como marcadoras de atitudes, comportamentos e características de homens e mulheres – luta, corrida, tiro e moda. No entanto, a categoria habilidades, em Joguinhos de Menina, fora selecionada para que fossem verificados que tipos de habilidades estariam sendo propostos para as meninas por meio desses artefatos. A partir disso, foram elencados os jogos que se assemelhavam às temáticas e selecionados dois de cada *site* para exemplificar as propostas encontradas na maioria deles. São eles: “Meu lindo jardim” (categoria habilidades) e “Colegiais líderes de torcida” (categoria moda), “Mort II” (categoria tiro) e “Trolls rage – a vingança do gnomo” (categoria luta).

O jogo “Meu lindo jardim” tem como proposta o cuidado com as flores que estão dispostas em vasos. A jogadora deve escolher no menu uma semente e inseri-la individualmente em cada vaso. Durante o jogo, a menina/jogadora deve adubar e colher as plantas, caso queira, pode continuar plantando. As ações realizadas pela jogadora ficam centradas nos cliques do *mouse*, isto é, com apenas alguns cliques, o plantio das sementes e os cuidados com as plantas são realizados. Cabe mencionar que a personagem que aparece no jogo não interage com a jogadora, já que seus movimentos são automáticos e não possuem relação com os cliques do *mouse*. Além disso, não há obstáculos ou ações que exijam raciocínio e atenção, o que promove questionamentos acerca dos tipos de habilidades que estão sendo sugeridos nessa categoria. O cenário desse jogo traz elementos considerados femininos: flores, um jardim organizado, instrumentos de jardinagem com enfeites e a caracterização “adequada” da personagem, ou seja, simpatia, meiguice e alegria estampadas no rosto, assim como vestimentas delicadas e com cores consideradas “femininas”.

Figura 1 – Imagens do jogo “Meu lindo jardim” (plantio e colheita das flores – fim de jogo)

Com relação ao jogo “Colegiais líderes de torcida”, a jogadora precisa escolher, dentre as inúmeras vestimentas disponibilizadas no armário (menu do jogo), uma para produzir a personagem escolhida. Ao final disso, esta personagem disputa a sua beleza e produção com outras duas líderes de torcida, sendo estabelecido um lugar no pódio (primeiro, segundo e terceiro lugar). Assim como “Meu lindo jardim”, esse jogo não apresenta nenhum grau de dificuldade e exigência para as jogadoras. Pelo contrário, as escolhas e trocas de roupas e acessórios limitam-se apenas aos cliques do *mouse*, não promovendo a criatividade e a imaginação. Outros aspectos que destaco são a valorização do corpo

magro, esbelto e atlético como referência para as crianças e, também, a competição voltada para a beleza e a popularidade. Ao referenciar este tipo de corpo, indiretamente está sendo estabelecido que este deve ser o padrão de beleza, fazendo com que as meninas apreciem e valorizem este modelo. Por outro lado, também aprendem que aquelas que não estão inseridas nesse padrão serão julgadas ou desvalorizadas.

Figura 2 – Imagens do jogo “Colegiais líderes de torcida” (página inicial e escolha das vestimentas)

As representações de feminilidade observadas nesses jogos indicam, para as usuárias desse espaço, as características, os comportamentos e os valores adequados instituídos para as mulheres em nossa sociedade. Ao

mostrar docilidade, meiguice, simpatia na caracterização das personagens, o cuidado com crianças, jardins e casa como objetivos, e a inserção de elementos românticos, como corações, estrelas e flores, nos cenários, esses jogos reforçam um modelo feminino de ser. Desse modo, essas representações e discursos, que descrevem as figuras femininas a partir de determinadas marcas sociais, “[...] constroem determinados significados e, assim, legitimam específicas identidades de gênero” (Rael, 2008, p. 167). A partir das interações que as crianças têm com tais jogos, imagens e discursos, vinculados nos diferentes artefatos culturais, é que são constituídas e afirmadas as identidades de gênero.

Outro aspecto importante a considerar se refere às representações de feminilidade que reforçam a posição social da mulher como cuidadora do lar e responsável pelas demais funções voltadas ao ambiente doméstico, o que é exposto no jogo “Meu lindo jardim”. Além de apresentar o cuidado com o jardim como uma atividade tipicamente feminina, este jogo indica possíveis profissões compatíveis com as mulheres, neste caso, há uma menção sobre o cuidado com a casa e com o jardim. Por meio disso, entendo que, mesmo que seja considerada e mencionada uma profissão para as mulheres, as questões domésticas estão sempre atreladas às suas vidas, isto é, as mulheres precisam conciliar profissão com afazeres domésticos e, quem sabe, escolher profissões que estejam vinculadas ao lar, como cozinheira, etc.

A partir de minhas análises, observei que os jogos “Meu lindo jardim” e “Colegiais líderes de torcida” retratam, ainda, duas representações corporais de mulheres. A primeira delas remete a uma figura feminina mais delicada, romântica e dócil, e as vestimentas dão continuidade a essas qualidades. Ao encontro disso, compartilho a ideia de Silvana Vilodre Goellner (2003) de que a feminização da mulher ocorre através da aparência e do uso de seu corpo, isto é, toda a sua composição corporal – incluindo a voz (ausência no caso do jogo), as atitudes, olhares, modos de se vestir – indica como deve ser essa feminilidade.

Assim, essa imagem transmite para as meninas uma representação acerca de ser mulher e ser feminina perceptível na estrutura corporal da personagem, assim como nos seus olhos, roupas e gestos. Já com relação ao jogo “Colegiais líderes de torcida”, há outro perfil de mulher demarcado, que pode ser considerado mais erótico e diz respeito ao excesso de preocupação com a aparência e com o embelezamento do corpo. Jane Felipe (2008) enfatiza que o corpo tornou-se o centro das atenções e passou a ser fabricado, esculpido e consumido pelas mulheres e meninas com a preocupação de se estar sempre bonita e atraente. No entanto, essa preocupação e “[...] o constante apelo à beleza [...] se expressa[m] através de um corpo magro e jovem [...]”, isto é, um modelo naturalizado de beleza e saúde (Felipe, 2008, p. 55). Mitificando a beleza, “Ser bela é ser atraente e sensual” e possuir um “corpo perfeito” (Goellner, 2003, p. 49). Nesse jogo, a atividade ou profissão mencionada para as mulheres corresponde à de animadora de torcida, na qual prevalece a exposição do corpo. As personagens possuem corpos esbeltos, magros, de cintura fina; as roupas, acessórios e até mesmo o posicionamento do corpo e do olhar transmitem ousadia e sensualidade. Portanto, assim como ocorre em outras mídias, novelas e publicidade, esse jogo visibilizou um corpo juvenil de maneira erotizada, colocando-o como objeto de desejo e consumo por meio dos gestos, comportamentos e roupas (Felipe et al., 2012).

Dessa forma, entendo a importância de problematizar tais representações corporais, pois, indiretamente, as meninas que interagem com esses jogos e suas imagens internalizam esses perfis como sendo naturais. Além disso, essas “[...] imagens exercem poder sobre as mulheres e meninas porque ensinam como deve ser o seu corpo” e seus comportamentos (Nunes, 2010, p. 186). Assim como as representações de gênero, os corpos são produzidos através dos discursos e de práticas sociais, por meio de acessórios, inúmeros artefatos, gestos e atitudes, estabelecendo, assim, o que a sociedade considera normal, adequado (Louro, 2004).

Portanto, é preciso pensar o corpo “[...] como um constructo cultural; [...] percebê-lo não apenas vinculado a sua natureza biológica, mas construído também na e pela cultura” (Figueira, 2008, p. 126).

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

Em contrapartida aos jogos selecionados no *site* das meninas, os jogos “Trolls rage – a vingança do gnom” e “Mort II” possuem finalidades e dinâmicas opostas ao que foi observado nos anteriores. “Trolls rage – a vingança do gnom” tem como personagem principal um gnom gigante que matava os humanos para entregar aos goblins,⁴ no entanto, após ficar muito tempo preso, libertou-se e decidiu se vingar. Para continuar livre, ele precisa matar todos os goblins que aparecem em seu caminho. É possível perceber que o jogo se caracteriza pelas cores fortes e escuras e a fisionomia do personagem transmite raiva e ódio. Além disso, o machado que o gnom utiliza para matar seus inimigos contém marcas de sangue; o cenário e os ataques executados pelo jogador configuram e reforçam a ideia de agressividade, seriedade e terrorismo. Ao longo do jogo, surgem mensagens na tela indicando o grau de violência cometido nos ataques. Por exemplo,

⁴ Goblins: personagens criados através de lendas. São criaturas semelhantes aos duendes, no entanto fazem brincadeiras de mau gosto.

quando o personagem apenas golpeia o seu “inimigo”, o movimento é caracterizado como raivoso, porém, se o mata, é considerado destrutivo. Nesse sentido, entendo que o jogo transmite, mesmo que involuntariamente, a ideia de que a vingança e a força brutal podem ser consideradas como mecanismos de defesa e de resolução de problemas; outras maneiras de solucioná-los tornam-se secundários.

Figura 3 – Imagens do jogo “Troll’s rage – a vingança do gnomo” (página inicial e golpes desenvolvidos ao longo do jogo)

Outro elemento a ser destacado corresponde às habilidades a serem desenvolvidas nesse jogo. Para que o objetivo seja cumprido, o jogador necessita de atenção e rapidez para executar os movimentos no momento correto. Dessa forma, compreendo que os jogos para os meninos

exigem raciocínio e outras habilidades, pois permitem que eles criem estratégias e busquem as melhores ações para finalizá-lo – ao contrário dos critérios de habilidades exigidas das meninas.

Já o jogo “Mort II” possui como personagem principal um homem branco, forte e sério, cuja profissão é atirador de elite e que tem por objetivo eliminar as gangues da cidade e soltar os reféns. Após uma história introdutória, o jogador depara-se com a primeira gangue a ser eliminada e, para que não seja morto, ele precisa pensar em uma estratégia de ataque. A partir disso, retomo a questão de que a conclusão desse jogo baseia-se no raciocínio e na atenção do jogador, pois as suas ações devem ser pensadas e analisadas conforme a cena e a disposição dos personagens.

Figura 4 – Imagens do jogo “Mort II” (página inicial e ações desenvolvidas ao longo do jogo).

O estilo desse jogo tem como características a seriedade e a neutralidade. Ao contrário do “Trolls rage – a vingança do gnomo”, “Mort II” tem como composição um cenário urbano nas cores branca, preta e, para destacar o sangue dos inimigos, vermelho. Conforme é atingido o objetivo, o jogador transfere-se para outra fase e para outras exigências e dificuldades. Pude observar que as representações de masculinidade neste jogo destacam a violência como uma atitude aceitável para resolver os problemas. Além disso, vale também ressaltar que este jogo direciona, para meninos e homens, profissões consideradas dinâmicas, ágeis, intensas e que exijam raciocínio, inteligência, seriedade e habilidade.

Tais jogos instauram representações de masculinidade através de inúmeros elementos, como as cores neutras e fortes, os cenários radicais, os movimentos agressivos e intensos dos personagens e as estratégias a serem executadas e pensadas que visam ao raciocínio, à atenção e ao treino de habilidades motoras do jogador. Nesse sentido, entendo que esses elementos transmitem um modelo naturalizado de como um homem deve ser e viver no mundo, partindo da compreensão de que força, racionalidade, inteligência e seriedade são características biológicas desse sexo. Dessa forma, esses jogos priorizam uma representação como sendo legítima e excluem as demais maneiras de viver as masculinidades.

Assim como existem diferentes formas de ser mulher, existem diferentes formas de ser homem (Bello; Felipe, 2010). No entanto, há uma vigilância constante e reiterada em torno da masculinidade infantil como uma forma “[...] de garantia para a masculinidade adulta [...]” (Felipe; Guizzo, 2008, p. 34). Com isto, os meninos são educados para viver a masculinidade de uma determinada forma, já que as outras diferentes identidades são silenciadas e desvalorizadas. Através destes elementos e discursos encontrados nos diferentes artefatos culturais, as representações de masculinidade são constituídas e estabelecidas como padrão.

Os jogos em análise neste artigo transmitem, por meio de suas imagens e enunciados, significados acerca do mundo, dos homens e das mulheres, das classes sociais, de raça e etnia, nos quais reforçam e regulam as identidades infantis. Cunha (2008, p. 110) ressalta que as imagens “[...] atuam e ensinam valores, normas, comportamentos, modos de ver e ser”, por isso, quando as crianças interagem com as imagens, estas fornecem modelos para serem seguidos e reproduzidos por aquelas. Portanto, assim como em outras pedagogias culturais, os *sites* e jogos voltados para o público infantil repassam os significados que foram construídos e legitimados ao longo do processo cultural e social, ilustrando as expectativas em torno das masculinidades e feminilidades.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES...

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

A composição destes artefatos demonstra que as crianças estão imersas em espaços que se incumbem de promover a normalização e a naturalização dos sexos e dos seus possíveis comportamentos. Dessa

forma, remete-se à ideia de que a mulher deve ser feminina, simpática, emotiva e responsável pelos trabalhos domésticos, enquanto o homem deve ser mais racional, forte, ágil, entre outras características. Portanto, os modelos impostos nos jogos analisados aqui enfatizam pensamentos originados da biologia/natureza humana, sustentando a tese de que a mulher é o oposto em comparação ao homem. Ao encontro disso, Guacira Lopes Louro (2000b, p. 41) comenta:

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

Os comportamentos, as atitudes e os modos de ser e viver a feminilidade são delimitados a partir das considerações acerca da masculinidade, ou seja, tudo que for designado para os homens terá o seu oposto direcionado para as mulheres, já que “[...] o ideal feminino vai se constituir a partir da lógica binária do masculino/feminino, onde o primeiro termo é valorizado e se opõe ao segundo termo [...]” (Rael, 2008, p. 165). Assim, o *site* dos meninos evidencia uma decoração neutra, com poucos elementos e com jogos direcionados para ações mais agressivas, que exijam força dos seus personagens. Em contrapartida, o das meninas invoca um ambiente mais colorido, com elementos decorativos e com seus jogos centrados em atividades mais calmas, menos dinâmicas. Portanto, através de minhas análises, entendo que esses ambientes são distintos e, por se configurarem através de temáticas diferenciadas, reforçam a ideia de que homem e mulher são opostos e necessitam de brincadeiras e espaços separados. Assim, concordo com

a afirmação de Felipe e Guizzo (2008, p. 34): “[...] meninos e meninas seguem suas vidas aprendendo que devem estar em mundos separados, que suas experiências não devem ser compartilhadas com o que consideram sexo oposto”.

Desse modo, é através da escola, da família e das diferentes pedagogias culturais que as crianças constituem suas identidades sexuais e de gênero, raça, etnia, entre outras. Cabe ainda ressaltar que “[...] a constituição de cada pessoa deve ser pensada como um processo que se desenvolve ao longo de toda a vida em diferentes espaços e tempos” (Felipe; Guizzo, 2008, p. 33). Com isso, entendo que esses *sites* e jogos reforçam as representações estabelecidas cultural e socialmente; as crianças, por seu turno, ao interagirem com esses artefatos, internalizam tais representações, passando a considerá-las como naturais e legítimas. Por fim, destaco a importância de problematizar os diferentes artefatos, principalmente aqueles destinados ao público infantil, para que possam ser analisadas as representações de gênero instauradas através das imagens, textos, músicas, etc. Os *sites* e jogos infantis, assim como outras pedagogias culturais, utilizam-se do entretenimento para reforçar algumas práticas e características tidas como naturais. Assim, as crianças interagem não apenas com jogos divertidos, mas com jogos que educam indiretamente para serem homens e mulheres em nossa sociedade, de acordo com as expectativas construídas para cada um deles.

REFERÊNCIAS

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

CARVALHO, M. G.; TORTATO, C. S. B. Gênero: considerações sobre o conceito. In: LUZ, N. S.; CARVALHO, M. G.; CASAGRANDE, L. S. (Org.). *Construindo a igualdade na diversidade: gênero e sexualidade na escola*. Curitiba: UFPR, 2009. p. 21-32.

COSTA, M. V. Poder, discurso e política cultural: contribuições dos estudos culturais ao campo do currículo. In: LOPES, A. C.; MACEDO, E. (Org.). *Currículo: debates contemporâneos*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005. p. 133-149.

CUNHA, S. R. V. Cultura visual e infância. In: ICLE, G. (Org.). *Pedagogia da arte: entre-lugares da criação*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2010. p. 103-134.

_____. Entre Van Goghs, Monets e Mônicas: a infância educada através de imagens. *Ciências e Letras: Revista da Faculdade de Educação Porto Alegrense*, Porto Alegre, n. 43, p. 107-123, jan/jun. 2008.

_____. Pedagogias de imagens. In: DORNELLES, L. V. (Org.). *Produzindo pedagogias interculturais na infância*. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 113-144.

DORNELLES, L. V. Apresentação: produzindo pedagogias interculturais na infância. In: DORNELLES, L. V. (Org.). *Produzindo pedagogias interculturais na infância*. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 7-17

FELIPE, J. Erotização dos corpos infantis. In: LOURO, G. L.; FELIPE, J.; GOELLNER, S. V. (Org.). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 53-65.

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

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

FELIPE, J.; GUIZZO, B. S. Entre batons, esmaltes e fantasias. In: MEYER, D.; SOARES, R. (Org.). *Corpo, gênero e sexualidade*. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2008. p. 31-40.

FIGUEIRA, M. L. M. A revista Capricho e a produção de corpos adolescentes femininos. In: LOURO, G. L.; FELIPE, J.; GOELLNER, S. V. (Org.). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 124-135.

GOELLNER, S. V. *Bela, maternal e feminina: imagens da mulher na revista Educação Física*. Ijuí, Rio Grande do Sul: Unijuí, 2003. 152 p.

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

_____. *Currículo, gênero e sexualidade*. Porto: Porto Editora, 2000b.

_____. *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. O currículo e as diferenças sexuais e de gênero. In: COSTA, M. V. (Org.). *O currículo nos limiões do contemporâneo*. 3. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. p. 85-92.

_____. Gênero, história e educação: construção e desconstrução. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 101-132, jul./dez. 1995.

_____. Marcas do corpo, marcas do poder. In: _____. (Org.). *Um corpo estranho: ensaios sobre a sexualidade e teoria queer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 75-90.

NUNES, L. B. A cultura visual nas tramas escolares: a produção da feminilidade nas salas de aula. In: MARTINS, R.; TOURINHO, I. (Org.). *Cultura visual e infância: quando as imagens invadem a escola...* Santa Maria: UFSM, 2010. p. 165-190.

RAEL, C. C. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, G. L.; FELIPE, J.; GOELLNER, S. V. (Org.). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 160-171.

SILVA, T. T. Os estudos culturais e o currículo. In: _____. *Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999. p. 131-138.

STEINBERG, S. Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, L. H.; AZEVEDO, J. C.; SANTOS, E. S. (Org.). *Identidade social e a construção do conhecimento*. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre, 1997. p. 98-145.