



UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO – FAED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – PPGE

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

**JOGOS *ONLINE* E EDUCAÇÃO
SEXUAL: O QUE AS CRIANÇAS
APRENDEM QUANDO JOGAM**

CRISTINA MONTEGGIA VARELA

FLORIANÓPOLIS, 2014

CRISTINA MONTEGGIA VARELA

**JOGOS *ONLINE* E EDUCAÇÃO SEXUAL: O QUE AS
CRIANÇAS APRENDEM QUANDO JOGAM**

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-graduação em Educação do Centro de Ciências Humanas e da Educação – FAED, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Educação – Área de Concentração: Educação.

Linha de Pesquisa: Educação, Comunicação e Tecnologia.

Orientadora: Prof^ª Dra. Sonia Maria Martins de Melo

**FLORIANÓPOLIS – SC
2014**

V293j

Varela, Cristina Monteggia

Jogos *online* e educação sexual: o que as crianças aprendem quando jogam. / Cristina Monteggia Varela. - 2014.

207 p. : il. color. ; 29 cm.

Orientadora: Sonia Maria Martins de Melo.

Bibliografia: p. 195-202

Dissertação (mestrado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Mestrado em Educação, Florianópolis, 2014.

1. Educação sexual (crianças). 2. Jogos *online*. 3. Mídia (educação). I. Melo, Sonia Maria Martins de. II. Universidade do Estado de Santa Catarina. Mestrado em Educação. III. Título.

CDD: 372.372 - 20.ed.

Ficha elaborada pela Biblioteca Central da UDESC

CRISTINA MONTEGGIA VARELA

JOGOS *ONLINE* E EDUCAÇÃO SEXUAL: O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM QUANDO JOGAM

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-graduação em Educação do Centro de Ciências Humanas e da Educação – FAED, da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação – Área de concentração: Educação, Comunicação e Tecnologia.

Banca Examinadora

Orientadora:

Professora Dra. Sonia Maria Martins de Melo
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Membro:

Professora Dra. Ademilde Silveira Sartori
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Membro:

Professora Dra. Elisa Maria Quartiero
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

Membro:

Professora Dra. Marina Patrício de Arruda
Universidade do Planalto Catarinense - UNIPLAC

Membro:

Professora Dra. Mary Neide Damico Figueiró
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Florianópolis, SC, 27/03/2014.

À minha mãe, maior exemplo de dedicação, força e sensibilidade, meu anjo da guarda.

À minha vó por caminhar sempre ao meu lado me fazendo acreditar que posso ser mais.

Sem essas duas mulheres eu nada seria.

AGRADECIMENTOS

As transformações que tive ao longo desses vinte e quatro meses, que me mostraram minha verdadeira força e coragem.

À minha professora, orientadora, amiga e companheira de caminhada Professora Dra. Sonia Melo, por me guiar e orientar nesse momento tão importante, dividir comigo sua experiência, sabedoria e acreditar na minha capacidade.

À minha família, que sempre ao meu lado, incentivou, ajudou, orientou e persistiu quando achei que não seria possível.

Aos meus ex-alunos, meus atuais alunos e meus futuros alunos, pois sem eles não existiria motivação para continuar a busca pelo conhecimento. E dentre todas as crianças, meus sobrinhos por diariamente me mostrarem que o computador é um brinquedo rico e poderoso.

À minha amiga Silviane Avila que não me abandonou desde o primeiro dia de aula da graduação, e desde então, tem sido minha companheira de estudos. Sem ela o projeto para o processo seletivo não teria acontecido.

Ao meu presente de mestrado, Raquel Pacheco, amiga que ganhei nessa caminhada, e que comigo dividiu tarefas, artigos, broncas, elogios, e com certeza fez dessa caminhada mais fácil e gostosa.

Aos amigos e amigas que me aturaram ao longo desses dois anos por aguentarem minhas lamentações, minha empolgação, minha incansável narrativa de fatos e descobertas científicas.

Àqueles que se foram e àqueles que surgiram dando um novo fôlego no meio dessa jornada.

Aos membros dos Grupos de Pesquisa “Formação de Educadores e Educação Sexual CNPq/UDESC”, grupo

EDUSEX e do Grupo de Pesquisa “Comunicação, Educação e Tecnologia CNPq/UEDESC”, grupo EDUCOM, por contribuírem nessa caminhada com seus exemplos e incentivos. E em especial a amiga Luciana Kornatzki que não apenas incentivou como muito trabalhou para que essa dissertação ficasse tão bela.

À todos os colegas, professores e técnicos do programa de pós-graduação em Educação PPGE/UEDESC pelo convívio e aprendizado.

Por fim agradeço às professoras, Ademilde Sartori, Elisa Quartiero, Marina Arruda e Mary Neide Figueiró que participaram dessa jornada contribuindo desde o momento da qualificação.

O Auto-Retrato
No retrato que me faço
- traço a traço -
às vezes me pinto nuvem,
às vezes me pinto árvore...
às vezes me pinto coisas
de que nem há mais lembrança...
ou coisas que não existem
mas que um dia existirão...
e, desta lida, em que busco
- pouco a pouco -
minha eterna semelhança,
no final, que restará?
Um desenho de criança...
Corrigido por um louco!
(Mario Quintana)

RESUMO

VARELA, Cristina Monteggia. **Jogos online e Educação Sexual**: o que as crianças aprendem quando jogam. 2014. 207 f. Dissertação (Mestrado em Educação – Área: Educação, Comunicação e Tecnologias) – Universidade do Estado de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2014.

Nesta pesquisa investiga-se o conteúdo de educação sexual presente nos jogos *online* gratuitos disponíveis na WEB para crianças. Como objetivo geral investigou-se as vertentes pedagógicas de educação sexual subjacentes aos jogos *online* para crianças, tendo em vista subsidiar estudos e propostas intencionais de educação sexual emancipatória. Para isso, na busca realizou-se estudos sobre: as vertentes pedagógicas de educação sexual, os conteúdos de educação sexual de jogos *online* destinados para crianças; as normas e regulamentações brasileiras sobre padrões e conteúdo das mídias para as crianças; e levantamento das categorias emanadas das análises, sob a perspectiva de interfaces com uma abordagem de educação sexual emancipatória. A fundamentação foi o método sócio-histórico-dialético e seguiu os passos de pesquisa propostos pela análise de conteúdo de Bardin (2009), com interfaces com a proposta de Trivinõs (1985), articulados aos estudos da comunicação, em especial aqueles da área de jogos eletrônicos. Como resultados desvelou categorias fundamentais para estimular reflexões e debates de pesquisadores e pesquisadoras nas áreas da educação e comunicação, a saber: 1) Normatização de estereótipos sociais sexuais: padronizando o ser Mulher e o ser Homem como forma única de ser Ser Humano, com duas subcategorias – a) Padronização de

modelos de perfeição dos corpos de mulheres e homens e b) Padronização das práticas ditas para homens e mulheres; e, 2) Normatização do consumo de práticas sexuais como mercadorias, também com duas subcategorias – a) Vivência do feminino como prática de e para o consumo e b) Banalização das relações como mercadorias de consumo humano. A partir das categorias desveladas foi possível conhecer melhor os jogos *online* produzidos para o entretenimento infantil, e evidenciando a necessidade de pensar propostas de educação para as mídias numa perspectiva emancipatória dos seres humano. Ainda registra-se a importância de se ampliar os trabalhos científicos sobre o tema tendo em vista a emergência da área.

Palavras-chave: Educação Sexual de crianças. Jogos *online*. Educação para as mídias.

ABSTRACT

VARELA, Cristina Monteggia. **Online games: what they teach children.** Analysis of the pedagogical approaches of sex education. 2014. 207 f. Dissertação (Mestrado em Educação – Linha de Investigação: Educação, Comunicação e Tecnologia) – Universidade do Estado de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2014.

Research reveals the contents of sex education present in the free online games available on the web for children. As a general objective investigated the pedagogical approaches of the underlying sex education online games for kids, considering intentional proposals and support studies of emancipatory sexuality education. Specific objectives were: 1) conduct studies on the pedagogical approaches of sex education indicators for raising allowance content analysis of the survey sample; 2) to reveal the content of sex education online games intended for children; 3) Do survey of Brazilian norms and regulations on standards and media content for children, and 4) identify and work those emanating categories of analysis, from the perspective of interfaces with an approach to sex education emancipatory. Was grounded in the socio-historical-dialectical method and followed the steps proposed by the research content analysis of Bardin (2009), with interfaces with the proposed Triviños (1985), articulated the communication studies, particularly focusing on the electronic games. The results unveiled fundamental categories to stimulate reflection and discussion of researchers in the areas of education and communication, namely: 1) Standardization of sexual social stereotypes: standardizing be woman and be man as the only way of being Human Being, with two

subcategories - a) Standardization of models of perfection of the bodies of women and men and b) Standardization of practices said to men and women; and 2) Standardization the consumption of merchandise as sexual practices, also with two sub-categories - a) being female as a practice of consumption, b) Banalization of relations as merchandise for human consumption. From unveiled final categories was possible to better understand the online games produced for the children's entertainment, demonstrating an urgent need for careful about it looking to think about education proposals to the media in an emancipatory perspective of human beings. Still register the importance of broadening the scientific work on the subject in view of the emergency area as well as the lack of discussion on the topic in question.

Keywords: Sexual Education. Games Online. Children Sexual Education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>Print</i> tela inicial do site de Jogos <i>online</i>	90
Figura 2 – <i>Print</i> tela inicial do site Jogos <i>online</i> grátis	91
Figura 3 – <i>Print</i> barra de categorias site de jogos <i>online</i>	92
Figura 4 – <i>Print</i> do cabeçalho da categoria Jogos de Ação.....	93
Figura 5 – <i>Print</i> página de localização do jogo	125
Figura 6 – <i>Print</i> descrição do jogo	126
Figura 7 – <i>Print</i> tela inicial do jogo	127
Figura 8 – <i>Print</i> instruções do jogo	128
Figura 9 – <i>Print</i> tela do jogo em ação	129
Figura 10 – <i>Print</i> tela de localização do jogo.....	130
Figura 11 – <i>Print</i> instruções do jogo	131
Figura 12 – <i>Print</i> tela inicial do jogo	132
Figura 13 – <i>Print</i> instruções do jogo	133
Figura 14 – <i>Print</i> jogo em ação	134
Figura 15 – <i>Print</i> do jogo quando se perde	135
Figura 16 – <i>Print</i> tela final do jogo	136
Figura 17 – <i>Print</i> localização do jogo	137
Figura 18 – <i>Print</i> instruções do jogo	138
Figura 19 – <i>Print</i> tela inicial do jogo	139
Figura 20 – <i>Print</i> jogo em ação	140
Figura 21 – <i>Print</i> cena do beijo	141
Figura 22 – <i>Print</i> cena do fim do jogo	142
Figura 23 – <i>Print</i> tela inicial do jogo indicado na imagem anterior	143
Figura 24 – <i>Print</i> cena do beijo na cama.....	144
Figura 25 – <i>Print</i> localização do jogo	145
Figura 26 – <i>Print</i> instruções do jogo	145
Figura 27 – <i>Print</i> tela inicial do jogo	146
Figura 28 – <i>Print</i> tela inicial do jogo.....	147
Figura 29 – <i>Print</i> tela de continuação do jogo	148
Figura 30 – <i>Print</i> tela final do jogo	149
Figura 31 – <i>Print</i> menu de sugestão para jogos de meninas	159
Figura 32 – <i>Print</i> menu de sugestão para jogos de meninas	160

Figura 33 – <i>Print</i> imagem de estereótipo de homem apresentado nos jogos	162
Figura 34 – <i>Print</i> jogo tapa na menina	174
Figura 35 – <i>Print</i> cena de beijo na cama	175
Figura 36 – <i>Print</i> menu de jogos segundo	176

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Vertentes pedagógicas de educação sexual e seus indicadores.....	81
Quadro 2 – Quadro elaborado segundo UNESCO, Livro Anual <i>A Criança e a Mídia</i>	100
Quadro 3 – Levantamento de objetivos das normativas analisadas pela ANDI (2010)	114
Quadro 4 – Amostra selecionada para análise	124
Quadro 5 – Categorias finais e subcategorias	155
Quadro 6 – Imagens das personagens femininos dos jogos ..	165

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

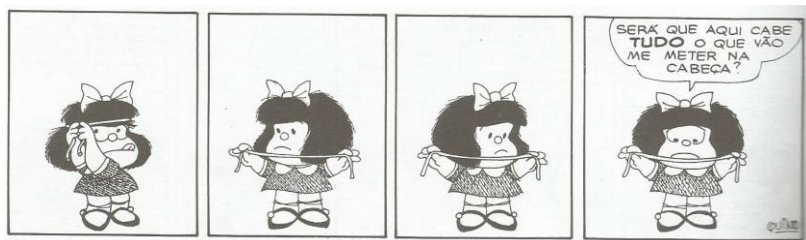
ANDI	Agência de Notícias dos Direitos da Infância
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
FAED	Centro de Ciências Humanas e da Educação
UDESC	Universidade do Estado de Santa Catarina
UNESCO	United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization/Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
UNICEF	United Nations Children's Fund/Fundo das Nações Unidas para a Infância

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO: CAMINHOS PERCORRIDOS ...	23
1.1	PASSOS DA VIDA	23
1.2	PASSOS DA PESQUISA.....	34
2	EDUCAÇÃO SEXUAL, CRIANÇAS E MÍDIAS: ALGUMAS REFLEXÕES NECESSÁRIAS.....	49
2.1	SOMOS SEXUALIDADE, SOMOS VIDA!	49
2.2	AS VERTENTES PEDAGÓGICAS DE EDUCAÇÃO SEXUAL.....	67
2.2.1	Vertente Médico-biologista de Educação Sexual	72
2.2.2	Vertente Terapêutico-descompressiva de Educação Sexual	74
2.2.3	Vertente Normativa-institucional de Educação Sexual	76
2.2.4	Vertente Consumista e Quantitativa Pós-moderna de Educação Sexual	77
2.2.5	Vertente Emancipatória de Educação Sexual	79
3	MÍDIAS, JOGOS <i>ONLINE</i> E REGULAMENTAÇÕES: O QUE ENCONTRAMOS NOS <i>SITES</i> INFANTIS E SEUS JOGOS.....	83
3.1	CAMINHOS TRILHADOS COMO PESQUISADORA- JOGADORA.....	89
3.2	CAMINHOS ENCONTRADOS NAS NORMAS E REGULAMENTAÇÕES DAS MÍDIAS PARA CRIANÇAS	96
4	CAMINHOS METODOLÓGICOS DE PESQUISA	117
4.1	CONHECENDO OS JOGOS DE MENINOS	124
4.1.1	<i>Soviet Bike</i>	124
4.1.2	<i>The Simpsons under world</i>	130
4.2	CONHECENDO OS JOGOS DE MENINAS	136
4.2.1	O beijo do amor.....	136

4.2.2	<i>Sophia in Paris makeover</i>	144
4.3	PROPOSTA METODOLÓGICA DE ANÁLISE	149
5	DESCOBERTAS E ACHADOS: DA ANÁLISE DOS JOGOS AO DESVELAMENTO DAS CATEGORIAS	157
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	183
	REFERÊNCIAS	195

1 INTRODUÇÃO: CAMINHOS PERCORRIDOS



Toda Mafalda

1.1 PASSOS DA VIDA

Contar minha vida é também contar como surgiu minha pesquisa. E desvelar a educação sexual presente desde o dia em que nasci é parte fundamental dessa caminhada. Somente pela compreensão de quem me tornei durante esses 29 anos é que posso contar-lhes a importância que atribuo ao tema dessa pesquisa. Também é por meio dessa reflexão que posso mostrar minha construção, sempre incompleta, como ser humano/professora.

Já contam as histórias que, no dia em que estamos eu e minha mãe saindo da maternidade, causamos confusão e risos. As pessoas, todas em clima muito feliz, vendo na maternidade o berço do futuro da humanidade, dispunham de seu tempo para parabenizar as novas mães por seus belos filhos e filhas. É nesse momento que muitas confusões se iniciaram, e eu era o centro delas. Diziam a minha mãe “Parabéns pelo seu filho!” e eis que minha mãe lhes respondia “Minha filha, obrigada!”. Mas porque tanta confusão? Seria o fato de não ter as orelhas furadas? Ou seria o fato de estar vestida com um conjuntinho de lã azul, dos pés à cabeça?

Acredito que a combinação de ambos causava a impressão de ser eu um menino, pois é claro que bebês, recém-nascidos, não são ainda símbolos claros dos estereótipos de papéis masculinos e femininos, e que, se não são as várias

camadas de “gênero”, vestidas pelos pais e mães nas crianças, somos apenas bebês, rosadinhos, gordinhos, magrinhos, cabeludos, carecas. Então, já é aí, desde a barriga das nossas mães e pais, que nos são atribuídos papéis sexuais, e eu infelizmente, ou felizmente, afrontando essa perspectiva, saio da maternidade toda de azul, linda e formosa.

Mas e a vida em mim contida continuou a se desenvolver, e novas situações surgem reforçando estereótipos. As brincadeiras da infância todas eram sempre mediadas por bonecas, bebês que eram lindos, pequenas réplicas de crianças perfeitas. Vinham com o kit de fraldas, roupinhas e acessórios necessários para tornar a brincadeira “verídica”. Muitas panelinhas, loucinhas, todos esses brinquedos eram fundamentais para me ensinar a brincar de casinha e ser uma mamãe. E lá estava a boneca Barbie, símbolo estético da mulher, em um modelo que nem eu, nem minha mãe, nem nenhuma outra mulher de nossa família, podiam ser consideradas similares pois, todas somos baixinhas e gordinhas. Talvez sejam daí que tenham surgido alguns dos meus problemas psicológicos, como saber? Mas nada muito sério, espero.

Lembro-me de todas as minhas bonecas serem, claro, assexuadas. Mas isso não era problema, pois sexo “nem existia”! As brincadeiras com meninos, todas veladas e confusas, tinham um misto de distanciamento e curiosidade. O envolvimento era sempre superficial, e demonstrava que, mesmo sendo todos da espécie humana, quase nada tínhamos em comum.

E é engraçado olhar pra trás e lembrar algumas situações que na época pareceram tão embaraçosas, como a vez em que estava eu a beijar a parede, numa divertida brincadeira de faz de conta, e sou flagrada por minha mãe. Ela acha tudo muito engraçado e continua com seus afazeres, mas fica em

mim a vergonha e o conflito causados pela descoberta pois pensei estar fazendo algo errado!

Como podem a vida e a convivência, pelo não-diálogo, marcarem-nos de tal forma! Eram essas ausências de fala e conversa um poderoso currículo oculto, que também estavam presentes em minhas brincadeiras de teatrinho com a Barbie, que sempre escondida, namorava o Ken, e claro, dava nele uns “amassos”, e eu, sem saber o que significava tudo aquilo, continuava a representar papéis que me foram sendo repassados pelas relações sociais, sempre sexuadas estabelecidas nos ambientes de convívio.

Mesmo nesse contexto velado, sem ser velado propriamente, pois não era proibido falar do assunto, minha mãe sempre foi aberta, percebo que fui eu quem descobriu somente mais tarde que podia falar sobre esse tema de ser uma pessoa, no caso uma mulher, sexuada.

Existia também a XUXA, e quem da minha época, século XX, décadas de 80 e 90, pode dizer que não via, ouvia ou curtia essa “rainha dos baixinhos”? Eu a amava, idolatrava, e somente hoje percebo como ela era sexualizada. As músicas, todas com uma conotação romântica, traziam ao mesmo tempo a ideia do namoro clássico e romantizado, com um misto de curtição e liberação, mas em doses homeopáticas e numa abordagem pré-definida. Que confusão não causava! E quando maiorzinha percebi nas capas dos discos que, em quase todas, ela estava ou nua, ou seminua?! Que loucura!

A verdade é que desde o dia em que fui gerada na barriga da minha mãe, com a ajuda de meu pai, mesmo ele estando totalmente ausente durante meus primeiros vinte e um anos de vida, e de ter assim continuado distante nos oito anos seguintes, estive carregando uma bagagem que me fora dada pela minha família e pela sociedade onde estive e estou inserida. Bagagem essa construída histórica e culturalmente,

fruto das relações humano-humano-mundo, e que hoje consigo perceber.

Assim, fui crescendo e me constituindo, vaidosa, feminina e dengosa. Educação física “era para os vândalos”, esporte e jogos de luta, para “meninos sem modos”. Cabiam a mim as brincadeiras de moda, de casinha. Menina contida no seio familiar, ah, mas isso eu fui! Era um horror eu cair e me ralar, pois as cicatrizes eu considerava que deixariam minha perna horrível. E os primeiros pretendentes? O misto de curiosidade e fascínio por aquele menino, a adolescência despontando no horizonte, e os primeiros interesses românticos aparecendo!

E a menarca, a primeira menstruação, ou seria MONstruação? Sim, porque o desespero de ver aquele sangue, e o fato de que dali para a diante muitas outras mudanças iriam marcar meu corpo, era algo ao mesmo tempo fascinante e assustador. Foi com ela que vieram também os avisos: “comporte-se direito, você agora é uma mocinha”. E a responsabilidade de cuidar de um corpo já em vias de ser adulto, com responsabilidades de mulher quase adulta mas com desejos e curiosidades ainda muito infantis, pela falta de experiência e conhecimento, como lidar com tudo isto?

O primeiro namoradinho, as primeiras curiosidades, e os primeiros diálogos com minha mãe de quando seria a hora certa para perder a então a tão famosa virgindade. E os sábios conselhos que vinham: ainda é cedo, espera mais, você ainda não está pronta! E sabe o que descobri? Que todas as vezes que perguntei para minha mãe se era a hora, era porque na verdade não era hora coisa nenhuma e que eu estava procurando alguém que me desse à energia necessária para frear os meus interesses e os do sexo oposto. Porque quando eu estava pronta, não pedi permissão para nada, e enfrentei todos os medos de dor e arrependimento que eram marcados junto ao ato de perder a virgindade.

E com a perda da virgindade muitas vezes vem também o primeiro amor e a primeira decepção amorosa. E fica na cabeça da gente a ideia que não devemos nunca mais confiar no sexo oposto, que amor é coisa de cinema, e que os clássicos da Disney devem ser proibidos para crianças pequenas, que não sabem ver a ilusão que está por trás do amor, heroico e romantizado que estão naqueles filmes.

Mas a vida segue, as aprendizagens se concretizam e o amadurecimento caminha. Vem o tempo do vestibular, a escolha profissional, o futuro! Gosto de animais, mas não quero tocar neles, biologia como a mãe não serve... acho psicologia interessante, mas achar não é o suficiente... e agora, quem sabe geografia como a avó? Ou até arquitetura como o vô? Não, não, nada disso me fascina!

Então, é no verão, depois de um dia maravilhoso de praia que passa na televisão uma propaganda do governo federal sobre Alfabetização de Jovens e Adultos, e uma luz no fim do túnel se acende: quero ser alfabetizadora! Opa, será que é isso então? O meu então namorado, cursando pedagogia na UDESC, me deu as dicas de leitura. E fiquei eu, por minha própria conta a estudar esse novo campo profissional que descobria.

O fascinante dessa história é que, depois de tentar meia dúzia de vestibulares para as mais diversas áreas, recebi o resultado final do processo seletivo e tinha então, minha vaga garantida para cursar Pedagogia na FAED.

No primeiro semestre do curso as mais variadas descobertas: o amor pela filosofia e sociologia, que até então tinham sido muito precárias em minha formação, e, o encontro com a disciplina Educação e Sexualidade, a primeira “pulga atrás de minha orelha”. Nessa disciplina, conhecendo a base epistemológica do grupo Formação de Educadores e Educação Sexual, e aprendendo sobre seu paradigma de ciência e vida,

fui, aos poucos, sendo inserida no mundo com novos olhares, com novos saberes, e com muitas redescobertas.

No semestre seguinte veio à bolsa de pesquisa de Iniciação Científica no projeto “Resgate das memórias e avaliação do processo de inserção intencional da temática educação sexual na formação de educadores na UDESC de 1988 à 2005”. Assim, pude também iniciar o resgate de minhas memórias de infância e adolescência.

Tal experiência me proporcionou aprofundar os estudos já feitos na disciplina. E, a compreensão de sermos todos seres sexuados, percebendo a sexualidade como dimensão ontológica, construída histórica, cultural e socialmente, permitiu-me entender que somos todos educadores uns dos outros, em todas nossas relações, e que essas relações educativas, sempre mediadas pelo mundo, são também relações de educação sexual, foi tomando espaço em minha formação acadêmica e profissional.

A aprendizagem sobre o meio acadêmico e sobre o mundo da pesquisa avançava, mas uma dúvida me corroía: será que é realmente isso que quero fazer para o resto de minha vida, ser professora, já sabendo-me sexuada, assim como o espaço educativo sempre o é?

Então, veio o ingresso na educação infantil como professora auxiliar volante, em uma pequena escola de educação infantil. Lá, a descoberta da vocação profissional: berçário, maternal, infantil, todas as faixas-etárias da escola e muitas experiências de aprendizagem junto às colegas profissionais e as crianças.

O primeiro banho dado em um bebê, as trocas de fralda, a observação de suas curiosidades com o próprio corpo, contido por roupas azuis e rosas, de babados para as meninas e com temas de lutas e carros para os meninos. Os momentos de brincadeira, as preferências dos pais e mães diretamente ligadas as brincadeiras dos pequeninos. O desfralde, o cuidado

com o corpo, com as roupas. O ensinar a se portar como “menino e menina”, constantemente presente na rotina das crianças na escola, sendo elas bebês de 01 ano ou crianças de 06 anos, tudo foi fortalecendo a importância da educação sexual nessa faixa etária. Fui percebendo já ali, as contradições postas nos valores hegemônicos repassados em modelos pré-estabelecidos de ser menino ou menina.

E, então minha primeira turma fixa, ainda como auxiliar, crianças de 03 e 04 anos e a divertida descoberta dos pequenos com os limites da convivência do público e do privado, a relação com os colegas pelas crianças, professoras e pais e mães, a curiosidade com o próprio corpo e com o corpo dos colegas. Os primeiros “beijos na boca”, os pseudonamoros, a “masturbação”. E em tudo isso as diversas situações que as professoras e auxiliares enfrentavam, cada uma a seu modo, de forma prática, pouco crítica, confusa, velada, perdida. Muitas (des)informações e os mitos e tabus marcando cada passo dado no currículo oculto da educação sexual das crianças.

A prática como professora auxiliar, entrelaçada ao desenvolvimento no meio acadêmico e a uma profunda paixão pela educação infantil, levaram-me em alguns anos a assumir minha primeira turma, uma turminha mista de crianças de 04 a 06 anos. E com essa turma muitas novas experiências surgiram e me desafiaram.

O enfrentar diário das dúvidas e dificuldades dos pais e mães, as curiosidades das crianças, as relações educativas que se estabeleciam no ambiente escolar, colocavam-me num constante contexto de práticas mediadoras das mais diversas. Para as crianças de minha turma, vivendo o momento de transição para o futuro na escola das crianças grandes (Ensino Fundamental) se refletia diretamente na sala de aula, em seus comportamentos, com enfrentamentos e constantes investidas contra a autoridade da professora e as normas e regras do

espaço escolar. Cabia a mim trabalhar a rotina de forma dialogada e constante, mostrando meu ponto de vista firme, porém aberto para que tivéssemos um espaço rico de trocas, mas também de respeito e responsabilidade com o convívio social e ampliado com o qual já tinham que ir se acostumando.

Em contra partida, percebia que a vivencia acadêmica muito me imbuía de conhecimentos sociais, filosóficos, didáticos, metodológicos, apresentava uma teoria aparentemente desvinculada da dimensão sexualidade, permeada por um currículo oculto de negação da mesma, ou então, sutilmente marcando uma visão repressora da mesma. Ensinavam-me a tratar as diversas dificuldades de aprendizagem, a alfabetizar, mas não conciliavam esse conhecimento com o viver/existir em sala de aula da educação infantil com crianças reais, sexuadas, que estavam vivenciando um momento único de descoberta de sua corporeidade. Muito menos, me davam espaço para discutir também a minha sexualidade, a minha corporeidade. Mas todas essas dimensões humanas estavam sempre presentes no âmbito escolar dialogando de forma não intencional na grande maioria das vezes, com o cotidiano.

Estava eu educando sexualmente meus alunos e colegas de trabalho, estava eu sendo educada sexualmente por meus alunos e colegas de trabalho, e nada se falava ou discutia, nada se refletia sobre o que estávamos reproduzindo, ensinando, representando. A formatura da graduação chegou, recebi um diploma dizendo que estava formada para exercer minha profissão. Porém, lá estava eu em sala vivenciando os conflitos de diferentes relações, todas sexuadas, cheias de paradigmas, mitos e tabus construídos na história, tentando ainda entender melhor esse processo, apesar das experiências vividas na disciplina específica e na caminhada vivida como bolsista de Iniciação Científica em projeto sobre a temática.

E em meu terceiro ano como professora de uma turminha, agora de 5 e 6 anos, as vésperas de ir para o ensino fundamental, foi que me vi, precisando urgentemente ainda repensar minha prática, aprofundar meus conhecimentos e retornar a universidade.

Essa turminha, em especial me trouxe nove desafios, pois eram nove alunos. Entre as meninas, tínhamos a mais pequenina de todas, que se recusava a usar calça comprida, por considerá-la como vestimenta de menino, outra menininha que se achava gorda, uma terceira que representava em seus gestos e vestes uma mulher adulta, outra garota a quem os pais nada a deixavam fazer, pois estava crescendo em uma redoma de vidro, e a última das garotas, que enfrentava na família um divórcio, com avós muito carinhosos que a deixavam fazer tudo. Essa garota em especial passou a assistir junto a seus familiares a novela das nove, na qual a personagem principal era uma tetraplégica, e a garota, assistindo as cenas de sexo da personagem, reproduzia-as nos momentos de brincadeira, assustando as demais professoras, que ficavam horrorizadas.

Com os meninos, tínhamos um que só comia alimentos brancos, um garoto do qual a mãe estava distante há tanto tempo que ele não conseguia mais lembrar o nome dela sozinho e agitava a turma toda, muitas vezes atentando contra a própria saúde, outro menininho que tinha grandes dificuldade de expor seus sentimentos sem ser agressivo, e por último aquele que mais me trouxe situações inesperadas. Esse garoto era apaixonado pela Barbie, pelo rosa, pelo mundo feminino, e com isso despertava nas outras crianças, principalmente as do mesmo sexo, uma dificuldade, pois seus colegas o estigmatizavam de “menininha”. Outras professoras da escola, também o marcavam como “Bambi”, e a mãe, sofria de preocupação antecipada pelo filho que ela julgava que iria sofrer muito quando fosse para uma escola maior. Todas essas

adultas, professoras e mãe, confusas e equivocadas sobre a questão, sem saber como agir ou agindo repressivamente.

E nesse contexto refletia que eu podia apenas me apoiar nos aprofundamentos intencionais diferenciados, já que numa abordagem emancipatória, que tive na disciplina da primeira fase do curso de Pedagogia – FAED/UEDESC “Educação e Sexualidade” e no período que estive na bolsa de pesquisa que tratava do mesmo tema, enquanto que estava em mim toda a carga de um currículo oculto que foi na maioria das vezes carregado de uma visão repressora e redutora da sexualidade.

Na rotina de minha prática, além de por vezes enfrentar meus próprios tabus e preconceitos, inclui então como tarefa proporcionar às crianças, as outras professoras e familiares, o convite a desconstruírem essa visão preconceituosa que carregavam, mostrando-lhes a naturalidade da sexualidade das crianças que se descobriam diariamente em suas relações. Para mim, porém, tornava-se nítida a necessidade de aprofundar pesquisas nesse campo e possibilitar, com os meus estudos, subsídios para que tanto eu como outras professoras pudessem refletir criticamente sobre o tema.

Mas revejo que não foi esse apenas o motivo que me trouxe a um mestrado em Educação e ao tema em questão, nessa pesquisa que hora findo. Percebo hoje que na busca por formação e aprofundamento teóricos necessários e fundamentais ao fazer docente, continuei a ter contato com palestras e cursos sobre o tema sexualidade e educação sexual, e que foram um reforço positivo nesses meus interesses como pesquisadora. Para atingir os objetivos dessa caminhada veio também a necessidade de tempo e dedicação para tal, que me levaram ao afastamento da sala de aula da educação infantil. Passei a lecionar como professora de inglês para crianças de 03 a 11 anos de idade, com menos horários, o suficiente para suprir minhas necessidades de subsistência.

Nesse período em que meu contato com as crianças era em tempo menor que o anterior e me exigia uma nova forma de trabalhar, passei a articular de forma mais direta a utilização das tecnologias disponíveis no espaço escolar para complementar as aulas e atividades. Músicas e clips musicais eram o grande fascínio da criançada, e, procurando agradá-los, passei a pesquisar muito vídeos e músicas que faziam parte da rotina dos mesmos. Foi grande a surpresa de minhas descobertas. O conteúdo que permeava às músicas e filmes que víamos traziam consigo outra educação sexual para a minha sala de aula, mesmo que ainda aparentemente despercebida.

Comecei a perceber que eram imagens que, na pretensão de maior inocência, mostravam meninas com roupas e trejeitos de mulher, garotos com atitudes e hábitos machistas e violentos, tudo isso permeando os diferentes espaços midiáticos destinados as crianças, influenciando seus processos de educação sexual.

Passei também a observar melhor meu sobrinho de três anos na época, e, veio o assombro com seu domínio no uso do computador, pois esse demonstrava que ler e escrever no sentido comum eram ferramentas desnecessárias para acessar o ciberespaço. Percebendo que a imagem das crianças estava presente e era utilizada como propaganda, como símbolo para o consumo de crianças ainda não alfabetizadas e também de adultos, senti-me impelida a pesquisar a educação sexual que está presente nas brincadeiras das crianças, mas em especial, aquela que está presente numa forte mídia nos dias de hoje: os jogos *online* grátis para crianças.

Ainda assim, porém, me preocupava que, independente de olhar apenas para o conteúdo midiático feito e dirigido as crianças, que era fundamental ter em mente a necessidade de contribuir de alguma forma para formação das professoras da educação infantil, e, lembrando da minha caminhada profissional, sabia ser fundamental compreender sob a

perspectiva docente os processos de educação sexual das crianças, sempre existentes, na educação infantil, desmistificando a ideia de que as crianças pequenas são seres assexuados, e de que ainda as mesmas não têm contato com o ciberespaço, em suas várias mídias, produzidas por humanos para humanos e sempre com um processo de educação sexual que permeia seus conteúdos.

1.2 PASSOS DA PESQUISA

Os caminhos trilhados ao longo de minha vida me conduziram, então, novamente para o mundo acadêmico, agora no Mestrado. A proposta inicial de pesquisa envolvia a análise do conteúdo de educação sexual nas propagandas de campanhas publicitárias destinadas as crianças pequenas. Foi durante os aprofundamentos iniciais da pesquisa que um novo campo me despertou a curiosidade: os sites infantis de jogos *online* gratuitos e destinados para as crianças, e o seu conteúdo aparentemente colorido e divertido, mas cheio de nuances normatizadoras de padrões sexuais, preconceitos e modelos estereotipados.

Um estudo sobre as pesquisas já realizadas sobre a temática mostrou algumas lacunas com relação ao que havia sido pesquisado até então sobre esses jogos, desvelando um campo ainda pouco explorado. Assim surge como tema da pesquisa a proposta de análise do conteúdo dos jogos *online* disponibilizados gratuitamente para crianças no ciberespaço para identificar neles quais as vertentes pedagógicas de educação sexual ali presentes. Essas vertentes, cunhadas por Nunes (1996), permeiam esses conteúdos, nos ajudam, se desvelados nos jogos, no objetivo de proporcionar maior sensibilização e debate junto aos educadores sobre esse tema para subsidiar propostas de educação sexual intencional em escolas de educação infantil. Pode contribuir também esse

objetivo na formação de professoras da mesma área, buscando contribuir com a emancipação dos seres humanos em plenitude, já que somos sempre seres sexuados.

Numa primeira aproximação com o objeto de pesquisa, navegando nos sites em que se encontram diversos jogos hospedados, deparei-me com muitos conteúdos carregados de estereótipos, extremamente sexualizados, ensinando às crianças gestos, estilos, papéis sexuais a desempenharem, todos num misto de adultização e erotização da criança. Nesse contexto foi se tornando presente meu contexto de pesquisa, meu espaço de discussão, minhas questões e indagações.

No delinear dos demais tópicos do projeto de pesquisa, defini como problema de pesquisa investigar quais as vertentes pedagógicas de educação sexual presentes nos jogos *online* para crianças encontrados gratuitamente na *internet*, e assim, desvelar o que os mesmos têm contribuído em processos de educação sexual das crianças.

Partindo do tema/proposta de investigação e do problema delineado, defini como objetivo geral da pesquisa: investigar as vertentes pedagógicas de educação sexual subjacentes aos jogos *online* para crianças, tendo em vista subsidiar estudos e propostas intencionais de educação sexual emancipatória. E como objetivos específicos defini: a) realizar estudos sobre as vertentes pedagógicas de educação sexual, levantando indicadores a priori para subsidiar a análise de conteúdo da amostra da pesquisa; b) desvelar os conteúdos de educação sexual de jogos *online* destinados para crianças; c) fazer levantamento das normas e regulamentações brasileiras sobre padrões e conteúdo das mídias para as crianças; e, d) identificar e trabalhar as categorias emanadas das análises sob a perspectiva de interfaces com uma abordagem de educação sexual emancipatória.

A metodologia da pesquisa fundamenta-se no método dialético, adotando a análise de conteúdo como caminho de

investigação, pautando-se na pesquisa documental, aqui entendidos os conteúdos textuais dos jogos *online* gratuitos. Nesse sentido o método dialético proporciona a pesquisa científica o espaço necessário para desvelar as contradições e o movimento inerentes à condição social humana, e nela, a dimensão da sexualidade.

Durante a fase inicial de delimitação do objeto de análise fiz observações em quatro *sites* de jogos para crianças, todos encontrados via pesquisa no GOOGLE. São os seguintes *sites*: www.sitedegames.com; www.jogosdodia.net; www.sitedejogosonline.com; e, www.jogosonlinegratis.uol.com.br. Desses *sites* escolhi os jogos dentro do *site* www.sitedejogosonline.com, pois se mostrou o mais fácil de navegação, característica fundamental quando se tem por objetivo pensar nas crianças menores de seis anos como navegadores/jogadores, como se pretendeu na pesquisa.

Com a escolha do *site*, fiz uma imersão no mundo dos jogos, o que me possibilitou como “jogadora”, entender os mecanismos de interação, objetivos, propostas e organização do *site* e de seus jogos. Assim como nos outros três *sites* observados previamente, o *site* escolhido apresentava a organização dos jogos em categorias, e dentro desses, encontrei as categorias “jogos de meninos” e “jogos de meninas”, que logo me chamaram a atenção. Assim a escolha dos jogos que seriam analisados se deu dentro dessas duas categorias.

Na categoria “jogos de meninos” selecionei os jogos: *Soviet Bike* e *The Simpsons Underworld*. Na categoria “jogos de meninas” selecionei os jogos: *O Beijo do Amor* e *Sophia in Paris Makeover*. Ficou assim definida, então, a amostra selecionada para a pesquisa. A escolha de tais jogos foi aleatória, baseada na sua fácil localização dentro do *site*.

Outro aspecto que senti necessidade de analisar como base para a pesquisa foram os documentos e normas para

regulamentação do conteúdo de mídias para crianças. Este foi um assunto que, ao longo dos primeiros recortes da pesquisa, mostrou-se pouco abordado e discutido tanto no Brasil, tendo em vista o crescente domínio dessa mesma discussão em outros países ocidentais e que, no decorrer do trabalho, mostrou-se necessário fazer uma síntese sobre esse tema para subsidiar melhor a análise a ser feita.

Pude perceber, ao realizar a revisão da literatura feita sobre a temática aqui apresentada que, mesmo sendo um assunto extremamente debatido no campo educacional, a utilização de artefatos tecnológicos em diferentes contextos e propostas educacionais no Brasil como é o caso de jogos *online*, ainda contamos com poucos trabalhos que analisam e discutem esses jogos, ou que analisam suas normas legais. Conhecendo hoje um pouco mais as novas políticas de incentivo à produção de materiais com conteúdo direcionado especialmente para a infância a partir do que pesquisei, há que destacar o que foi incentivado na Carta sobre a televisão infantil¹, aprovada em Munique, em maio de 1995, apresentada na Primeira Conferência Mundial sobre Televisão e Criança. A carta dispõe sobre a produção de material televisivo para crianças, tendo em vista a promoção do “Direito a provisão”, previsto na Convenção dos Direitos das Crianças. Percebe-se que tal promoção vem atingindo gradativamente o espaço da *internet* com *sites* e muitos jogos. Porém, ainda estamos longe de contar com regulamentações e normas que normatizem o que é adequado para cada faixa etária, e o que pode ser estimulado numa perspectiva educativa emancipatória, dentro de filmes, desenhos, jogos e brincadeiras.

O que pode se perceber no ciberespaço é uma grande mistura de programas, desenhos, atividades e jogos, dos mais

¹ A Carta pode ser encontrada na íntegra no livro *A Criança e a Mídia: imagem, educação e participação*, de 1999. Referência ao final do texto. (CARLSSON; FEILITSENRORG, 2000)

diversos objetivos e formatos, todos com alegadas intenções pedagógicas positivas, mas não necessariamente baseados em indicadores educativos adequados para o público alvo ao qual se destinam. Isso ainda sem levarmos em consideração as diversas armadilhas que se apresentam nos espaços da *internet*, como vírus intencionais, portas de acesso à bate-papos não adequadas, à *sites* com conteúdo malicioso, de violência e uma infinidade de outras possibilidades.

Tal descoberta reforçou minha decisão pela temática das normas dentro do projeto de pesquisa, por entender ser importante conhecer o que vem sendo registrado nesse campo sobre como regulamentar a produção midiática para crianças. Tomei então como mais um dos objetivos específicos dessa pesquisa conhecer um pouco mais sobre esse assunto, pela investigação do que dizem os seguintes documentos encontrados, referentes ao panorama mundial e nacional: *Infância e Comunicação: uma agenda para o Brasil*, produzido em 2009; e o de *Regulação de mídia e direitos das crianças e adolescentes: uma análise do marco legal de 14 países latino-americanos, sob a perspectiva da promoção e proteção de 2010*, ambos produzidos pelo ANDI².

A proposta de investigar o conteúdo presente nos jogos *online* para crianças, tendo como base a priori para a análise as *Vertentes Pedagógicas de Educação Sexual* propostas por Nunes (1996), possibilita subsidiar a construção de propostas de educação sexual intencional, por parte das professoras da educação infantil com o intuito de problematizar junto às crianças e suas famílias os padrões, estereótipos e práticas de

² Agência de Notícias dos Direitos da Infância (ANDI, 2009, p. 2): “é uma organização social com mais de 15 anos de experiência dedicados à promoção dos direitos de crianças e de adolescentes. Um de seus objetivos é contribuir para que jornalistas e empresas de comunicação abordem de forma sistemática e prioritária os temas que afetam a qualidade de vida da população infanto-juvenil.”

papéis sexuais ali existentes, que, quando apenas num currículo oculto, podem levar a normatização de maneiras e hábitos do “ser menino” e “ser menina”, ou seja, de ser homem e ser mulher, enfim, de ser pessoa, que não sejam os esperados nem sonhados para ajudar a construir uma sociedade saudável e feliz.

Nessa perspectiva a abordagem teórica sobre a sexualidade e sua construção sócio, histórica e cultural, bem como o panorama das vertentes pedagógicas de educação sexual serão apoiados inicialmente nos estudos de Nunes (1996; 2005). E apoiado nesses estudos, as autoras Melo (2004) e Melo et al. (2011) aprofundam a discussão sobre a proposta de educação sexual emancipatória trazida por Nunes e apresentam sua concepção de educação sexual emancipatória intencional pautada nas reflexões de Paulo Freire. Para esse autor a comunicação é inerente a todas as práticas de aprendizagem da vida dos seres humanos, demonstrando que “na comunicação, não há sujeitos passivos. Os sujeitos co-intencionados ao objeto de seu pensar *se comunicam* seu conteúdo” (FREIRE, 2006, p. 67). Os diferentes conteúdos comunicados compõem uma trama de conhecimentos com diferentes perspectivas sócio-histórico-culturais, e no embate da vida, nas relações entre os seres humanos produzem educação sexual, aprendem e ensinam educação sexual. Portanto todas as relações humanas são relações educativas, e são todas elas também educação sexual.

Também foram autores fundamentais como apoio para o desenvolvimento epistemológico e metodológico da pesquisa Santos (1995) e Trivinõs (1987). Complementei as discussões sobre sexualidade e educação sexual com apoio de autores como Andrade (2011), Carvalho (2009), Decker (2010), Figueiró (2001), Kornatzki (2013), Silva (2001). Optei por apresentar também alguns teóricos que dialogam comigo nessa pesquisa e tratam diretamente dessa nova sociedade, a

sociedades das TICs, a infância das mídias, e, o brincar nas tecnologias: Buckingham (2006), Girardello (2008), Prenski (2012), Carlsson e Feilitzen (1999; 2000) foram parte fundamental nas reflexões efetuadas.

Com o objetivo de conhecer um pouco mais sobre os avanços dos trabalhos publicados a respeito do tema de “infância” e “educação sexual”, fiz inicialmente um levantamento de dissertações e teses publicadas sobre o tema desde 1987 até 2011, último ano inserido na plataforma CAPES. Tal levantamento não teve o objetivo de fazer um estudo qualitativo sobre as obras apresentadas, mas sim apenas o de conhecer como vinha crescendo a discussão de tal temática no meio acadêmico. Nesse ponto, pude perceber como falar de educação sexual na infância, principalmente quando o foco são crianças de 0 a 6 anos, ainda é um tema pouco abordado e muito recente.

O segundo passo dessa revisão das pesquisas focou diretamente nas dissertações e teses falando sobre educação sexual de crianças e mídias. Nesse ponto, encontrei duas dissertações, uma sobre a análise da revista *Capricho* e o seu conteúdo, mas trazendo um olhar mais para os jovens, e o segundo trabalho sobre a televisão. Nenhuma dissertação ou tese específica sobre educação sexual de crianças e mídias foi encontrada nesse primeiro momento, demonstrando a falta de discussão sobre o tema.

Buscando refinar ainda mais a pesquisa, foquei a procura sobre o tema educação sexual de crianças e jogos eletrônicos/*games*/jogos de computador (utilizando-os como possíveis sinônimos), sem nenhum resultado. Quando ampliada a pesquisa para educação e jogos, apenas três resultados relevantes apareceram, duas dissertações e uma tese, mas todos tinham como tema central o foco nas possibilidades pedagógicas e educativas da utilização do computador e dos jogos, principalmente para a aprendizagem de números e letras.

Uma última procura focou a temática “o brincar e as tecnologias”. Nessa etapa apareceram algumas dissertações, alertando sobre as ditas novas tecnologias e a infância nesse meio, suas brincadeiras e vivências. Porém não encontrei nenhum estudo diretamente sobre o tema em questão: educação sexual de crianças e o conteúdo de jogos *online*, com uma análise sobre o que os apresentam.

Assim, num último momento, foquei na pesquisa de artigos científicos sobre a temática em questão, agora de forma mais diretiva, utilizando apenas os principais descritores do tema “educação sexual de crianças” e “jogos *online*/jogos eletrônicos/*games* (como sinônimos).

Encontrei cinco artigos tratando da temática, ou com aproximações sobre o tema jogos. Assim, a seguir, apresentarei alguns dos tópicos abordados nos estudos encontrados, para justificar a relevância da pesquisa que realizei, tendo em vista a lacuna presente nos estudos encontrados.

O artigo de Schmidt e Moraes (2010) discute a construção de gênero, consumo e cultura infantil encontrada nas propagandas de brinquedos infantis veiculadas em alguns canais da TV aberta e paga durante o período de dezembro de 2009. Aponta para a construção, caracterização e reforço de papéis de gênero bem definidos e opostos, com reforço de características e brincadeiras femininas delicadas, sensíveis, tranquilas envolvendo funções ditas femininas como maternidade, beleza e consumo. Em contra partida ressalta a apresentação de propagandas de brinquedos ditos masculinos, reforçando características como força, habilidade física e valentia, com brincadeiras e brinquedos ditos do universo masculino, tais como carros, esporte, lutas.

Mesmo que a proposta do artigo não seja diretamente voltada para o tema dos jogos *online*, foi importante conhecê-lo, uma vez que, em muitos dos *sites* pesquisados encontram-se jogos cujo personagem principal é o mesmo que povoa os

desenhos animados e, assim também os brinquedos produzidos e oferecidos diretamente para meninos e meninas. Nesse sentido, a discussão do artigo em questão fortaleceu minha caminhada com informações e reflexões fundamentais para refletir sobre a construção dos estereótipos de masculinidades e feminilidades via brinquedos e jogos.

O segundo artigo de Dionísio (2006), trata sobre as representações de gênero encontradas em *websites* de entretenimento para crianças. Tal artigo aborda de forma mais específica os *websites* encontrados na *internet*, que tem como público alvo crianças. Nesses, além de vídeos e diferentes curiosidades, a grande maioria tem um espaço voltado para brincadeiras e jogos, sendo muitos desses jogos *online*.

Nessa pesquisa a autora ressalta o reforço e associação de características e hábitos ditos dos universos feminino e masculino para diferenciar e designar os diferentes espaços dentro dos *websites*, que propõem brincadeiras e jogos com cores como rosa, vermelho, amarelo, com temáticas de arrumar e embelezar para meninas, e espaços com cores fortes como azul, verde e preto, com temáticas de violência e ação, para meninos.

A discussão feita pela autora em torno das análises nos desafia a pensar como estão sendo produzidos os diferentes materiais e mídias para as crianças e a importância de se fazer presente a opinião das mesmas na construção desses espaços, tendo em vista a necessidade de se propor brincadeiras e atividades mais críticas e que lhes despertem a reflexão.

O terceiro artigo, de Felipe e Prestes (2012), trata sobre a erotização dos corpos infantis, a pedofilia e a pedofilização no que concerne os *websites* e jogos *online* encontrados nos mesmos. A pesquisa de doutorado ainda em andamento, traz alguns resultados preliminares sobre o que é encontrado nos diferentes espaços da *internet* feitos especialmente para o público infantil, tendo como foco o olhar sobre a construção e

representação de uma infância erotizada, sexualizada, para a qual de forma indireta, contribui na sociedade com a construção de práticas e visões pedofilizantes, estimulando o consumo dos corpos infantis e de uma sexualidade aflorada precocemente, muitas vezes entrelaçadas com práticas adultizantes.

Outro artigo de Felipe (2013) também reforça os resultados que foram encontrados na pesquisa de doutorado em andamento de Prestes, e tratam, de forma mais resumida e dinâmica, o mesmo tema do assunto em questão.

E por fim, disponibilizado mais recentemente, o trabalho de conclusão de curso de Flores (2013) que também se propõe a analisar os jogos *online* disponibilizados em *sites* infantis, sobre a perspectiva da construção de gênero na infância.

Nesse trabalho a autora tem por foco a análise de seis jogos encontrados em dois *sites*, um site de jogos de meninas e o outro site de jogos de meninos. Dessa forma a autora trata e foca em sua análise pela perspectiva dos Estudos Culturais sobre a construção de gênero e no reforço dos estereótipos e papéis sexuais ditos de meninos e meninas encontrados nos jogos, contando um pouco sobre as características e diferenciações dos tipos de brincadeiras propostos para meninos e para meninas.

O trabalho de Flores (2013) tem como base dentro de seu referencial também a pesquisa em andamento de Felipe e Prestes (2012), e conta com o suporte de suas conclusões iniciais para dialogar sobre o que foi encontrado nos jogos dos dois *sites* em questão.

Vale ressaltar que nos cinco trabalhos apresentados acima, a preocupação central tem sido a análise das práticas e construções que reforçam e normatizam os papéis de gênero nas brincadeiras e brinquedos das crianças.

Outro ponto fundamental para reflexão que surge por meio das discussões encontradas nas pesquisas terminadas ou em andamento apresentadas acima, é o fato de que em todos esses estudos, o referencial de apoio adotado para fundamentação teórica é bastante restrito e muitas vezes apoiado apenas em estudos sobre televisão para criança, apontando para o fato de não se ter muitas discussões específicas sobre jogos *online* e crianças, o que denota a importância da pesquisa que ora relatei tem como proposta discutir o tema.

Outro aspecto relevante é o fato de que nenhum dos estudos encontrados teve como objetivo olhar de forma mais direta para o processo amplo de educação sexual de crianças que perpassa esse espaço da mídia, tendo em vista que sendo esses artefatos, feitos por humanos para o seu próprio consumo e das demais pessoas, são também parte da educação sempre sexuada e estão, também, portanto educando sexualmente, mesmo que não explicitem essa intencionalidade, trazendo muitas vezes uma visão repressora e padronizadora dos estereótipos, dos modos e vivências da sexualidade, transmitindo valores sobre o tema, mesmo que não explicitamente. Dessa maneira, a proposta de se analisar os jogos *online*, sob a perspectiva do método dialético, procurando evidenciar o movimento e o diálogo que podem ocorrer na interação de crianças com esses jogos, buscando desvelar o que os mesmos ensinam sobre educação sexual e suas vertentes, é um ponto fundamental para discussão nesse campo ainda pouco explorado.

Ainda gostaria de ressaltar que em todos os trabalhos encontrados, nenhum deles traz como foco específico pensar a imersão de crianças em idade não escolar nos espaços e ambientes virtuais, sendo essa ainda uma concepção pouco discutida, talvez porque pois ainda nos pautamos, muitas vezes,

no equívoco de entendimento de que, se ainda não sabem ler e escrever, também não saberão navegar na *internet*.

E, atrelado a esse fato, está a dificuldade de se pensar as crianças também como seres sexuais que são, que educam e são educados sexualmente em todas as suas relações. Torna-se maior, portanto, o desafio da temática em questão: para levantar dados sobre os processos de educação sexual em jogos *online* para crianças pequenas, e dessa forma refletir sobre o que as mesmas podem estar aprendendo sobre a temática quando jogam esses joguinhos pretensamente “inocentes” na *internet*.

Assim, após a caminhada de delineamento da temática, levantamento da problemática e dos objetivos da pesquisa, bem como da investigação sobre o que já foi pesquisado e discutido sobre o tema justificando a pertinência da pesquisa, conto agora, de forma resumida, um pouco sobre o que se segue nos capítulos da dissertação, elencando as temáticas e discussões abordadas.

No capítulo um, que se segue, discuto e trago a conceituação dos eixos norteadores do presente estudo, quais sejam: sexualidade, educação sexual, educação sexual de crianças e um panorama geral sobre as vertentes pedagógicas de educação sexual cunhadas por Nunes (1996), que norteiam as análises das categorias chave elencadas com base nos jogos *online* selecionados para a amostra. Nesse espaço, tendo por objetivo compreender e expor um pouco mais sobre a temática e seu paradigma central.

No capítulo dois abordo de forma sucinta o mundo dos jogos *online* e seus diferentes sinônimos e variações, trazendo um pouco da discussão de vários autores sobre a utilização dos jogos eletrônicos, propostas educativas e a então “gamificação”, que discute a forma como tudo pode ser transformado em linguagem de jogos. Em seguida faço um pequeno panorama sobre a legislação no Brasil sobre a

regulamentação do conteúdo de mídias para crianças, bem como um pequeno recorte sobre o que tem se discutido a nível mundial, e por fim, faço a apresentação do espaço de inserção dos jogos na *internet*: as *websites* infantis, sua organização, caracterização e funcionamento. Proponho com essa estrutura de trabalho uma aproximação dos leitores com esse meio, por meio de minhas experiências como navegadora e utilizadora desses *sites* e jogos.

No capítulo três relato a caminhada metodológica de pesquisa, delineando os caminhos percorridos para a escolha do método de análise, o delineamento da metodologia de análise de conteúdos e o levantamento de indicadores que nortearam a pré-análise, a escolha da amostra e a caracterização inicial de cada um dos jogos selecionados, a coleta dos dados bem como os passos da análise.

No capítulo quatro desenvolvo de forma mais aprofundada a análise dos jogos com base nas descrições das suas performances, desvelando as suas categorias chave a luz da análise de conteúdo, permitindo o diálogo entre o referencial teórico adotado pela pesquisa e o que foi encontrado ao longo dos estudos. Neste momento foi possível aprofundar a discussão, de forma a fazer apontamentos sobre o campo teórico da pesquisa em educação sexual e mídias, abordando as contradições e lacunas, bem como os desafios dos estudos na área tendo em vista a necessidade da discussão do tema no campo da educação.

Por fim, faço algumas considerações finais a respeito da pesquisa, contando um pouco o crescimento e evolução que a experiência me possibilitou, bem como lançando algumas novas indagações sobre o tema e seus novos desafios. Desafios esses que se fazem fundamentais, quando se pensa no campo das pesquisas em ciência humanas e sociais, e se compreende que a construção do conhecimento se dá de forma histórica, social e cultural e está em constante movimento, um

movimento dialético entre os seres humanos em suas relações e embates com os outros, no mundo, produzindo suas vidas e conhecimentos.

2 EDUCAÇÃO SEXUAL, CRIANÇAS E MÍDIAS: ALGUMAS REFLEXÕES NECESSÁRIAS



Toda Mafalda

2.1 SOMOS SEXUALIDADE, SOMOS VIDA!

Ser humano que somos temos como princípio na vida a busca pelo prazer. Desde pequenos, recém nascidos, procuramos a satisfação de nossas necessidades, e a descoberta do prazer é então a consequência desse processo. O choro de um bebê é rapidamente saciado pelo amamentar, pelo colo, pelo calor humano, e as respostas que nosso corpo envia para todo o nosso ser transmitem nessas sensações o prazer, o qual o bebê desejava sem ter a consciência plena de tal fato.

Isto porque a vivência humana, plena de corporeidade³ está diretamente ligada a compreensão de sua existência como ser sexuado, e assim, há que entender a vida e seus processos dialógicos também como expressão de sua sexualidade no mundo, nas relações com o Outro. É no desvelar de nossa

³ Quem nos ajuda a conceituar corporeidade é Melo (2004, p. 51). Para essa autora, “O corpo é o veículo do Ser no mundo, e ter um corpo significa estar em um meio definido com o compromisso decorrente dessa implicação, pois ele habita o gesto assim como o gesto o habita”. Ainda a autora coloca que “Os corpos são as pessoas, pessoas estas sempre sexuadas, também como professores e professoras. São os corpos os ancoradouros humanos de percepções e sentimentos” (MELO, 2004, p.52).

sexualidade, dimensão ontológica, que podemos então nos perceber como Seres sexuados no mundo. De acordo com Melo et al. (2011, p. 23):

Todos e todas são seres sexuados, e essa sexualidade se manifesta das mais diversas formas. Seja através dos sentimentos, das emoções, da relação sexual, do prazer. Essa dimensão 'sexualidade' é parte indissociável de todos nós, em qualquer época de nossa vida, em qualquer ambiente, inclusive no escolar.

O existir humano no mundo é uma constante (re)construção de sua sexualidade junto aos Outros seres, em diferentes contextos, diferentes tempos, em diferentes histórias, sendo a sexualidade uma dimensão histórica e cultural construída no movimento dialético do Ser e Existir humanos. Como coloca Nunes (2005, p. 15),

Pois falar sobre a sexualidade implica retomar alguns recursos metodológicos: a história, a antropologia, a moral e a evolução social. Não se fala da sexualidade de maneira fragmentada, dividida, estanque. As relações sexuais são relações sociais, construídas historicamente em determinadas estruturas, modelos e valores que dizem respeito a determinados interesses de épocas diferentes. Esse relativismo não pode ser irresponsável. Ele nos permite perceber a construção social da sexualidade sem contudo fazê-lo de modo destrutivo ou imaturo.

E reconhecerno-nos como seres sexuados é fundamental para entendermos nossas relações sociais como relações de educação sexual. É no convívio diário, em nossas diversas relações sociais, que se constroem e desenvolvem-se

nossas aprendizagens, sendo cada uma delas aprendizagens sexualizadas, na busca dos Seres humanos pelo seu prazer. Nesse sentido Bernardi (1985, p. 114) conceitua sexualidade numa perspectiva plena:

A sexualidade seria portanto uma qualidade típica e exclusiva do ser humano, porque só o homem é capaz de amor. A sexualidade não estaria necessariamente vinculada ao emprego de um órgão ou aparelho particular: o beijo, a carícia, o olhar, alguma percepção visual, ou olfativa, ou tátil, ou acústica, e até o puro pensamento, o sonho e o desejo, estariam todos na área da sexualidade enquanto veículos de prazer inseríveis na vivência de uma relação amorosa. E naturalmente a sexualidade seria totalmente independente da procriação, podendo exprimir-se de modos absolutamente estranhos à esfera genital. Em resumo, seria uma qualidade “global” do homem.

Assim, também devemos compreender a criança⁴, como ser sexuado, em busca de prazer, e vivência de amor. Desde recém nascida a criança está em plena vivência de sua sexualidade, em relações sociais sempre também relações sexuais, construindo-se histórica e culturalmente, vivenciando

⁴ Adotamos como concepção de criança o conceito elaborado por Souza (2013, p. 50), que a autora também adota em sua dissertação: “a concepção de criança adotada neste projeto as vê e reconhece como sujeitos social e culturalmente ativos, que entendem e interagem com o mundo de acordo com as suas especificidades e contextos em que vivem as suas infâncias. Nesse sentido, numa perspectiva antropológica, tomamos cultura como a construção histórica de significados, valores, crenças, práticas e conceitos dos indivíduos que interagem em sociedade. Desta forma, entendemos que as crianças constituem suas culturas próprias de acordo com o contexto social em que vivem”.

sua sexualidade e manifestando-a no seu jeito de ser nos diferentes espaços que a rodeiam.

De acordo com Nunes e Silva (2000) é preciso impulsionar pesquisas e estudos que fujam dos reducionismos históricos, dos quais as crianças tem sido vítimas, reducionismos estes que a “empoderam” de uma vivência dita assexuada, pura e angelical. A vivência da sexualidade infantil está presente e se manifesta em todas as suas relações, brincadeiras e experiências queiram ou não os adultos que com as crianças convivem. É essa é uma vivência

que não tem vícios de disfarçar suas intenções e sensações, expressa com natural tranquilidade sua sexualidade junto com sua afetividade, sua criatividade, seu cansaço, enfim, tudo o que ela experimenta e vivencia. (NUNES; SILVA, 2006, p. 76)

Nas palavras de Melo et al. (2011, p. 84)

todas as crianças são sempre seres sexuados, desde o útero materno, sem exceção, e estão vivendo em suas famílias, que é o meio em que vivem um processo permanente de educação sexual.

Cabe a nós, adultos superarmos a visão negativa e repressora com a qual muitos de nós encaramos as manifestações sexuais nessa faixa etária, compreendendo a vivência da sexualidade como uma vivencia continua e bela, rica em vida e amor.

Bernardi (1985) nos ajuda a entender melhor essa visão negativa que muitas vezes se constrói sobre a sexualidade infantil. Para este autor, tal fato está diretamente relacionado à

necessidade dos adultos de “se libertarem” de sua própria sexualidade, uma vez que a compreendem como algo sujo e negativo, devido a sua própria construção social. Tendem, então, esses adultos, a ver na criança um ser “inocente”, livre de toda a carga “negativa” que envolve a sexualidade, na visão que dela têm, e assim, na busca por esse reconhecimento, dessexualizam a criança uma vez que,

se a criança não fosse inocente o adulto não teria à sua disposição nenhuma referência para fundar a hipótese de uma não-sexualidade, não poderia sustentar a possibilidade concreta de uma existência separada do sexo e seria inexoravelmente condenado à repressão. (BERNARDI, 1985, p. 47).

Portanto, uma descorporificação do Ser humano inicia-se juntamente com sua vida, quando desde suas primeiras manifestações, nega-se a vivência e existência de sua sexualidade. Para Melo (2004, p. 39),

nada é mais grave, nem mais triste, do que relações pedagógicas “descorporificadas”, ou seja, que ignorem o corpo como ancoradouro do Ser no mundo, lugar de necessária vivência de todas as suas esperadas aprendizagens.

É na segregação dessa dimensão que se constroem muitas vezes as relações sociais junto às crianças. Essa visão é, dessa maneira, calcada na repressão das expressões de amor e desejo que também perpassam a vida infantil.

A (re)descoberta da dimensão sexualidade é, antes de tudo, a aceitação plena da vida humana em seu corpo, mas

também é a vivência de nossa liberdade social, afetiva emocional, é a emancipação de nosso ser.

Como coloca Andrade (1995, p. 11):

A construção da sexualidade abrange o que significa “ser menino” ou “ser menina”, homem ou mulher, numa dada cultura; a manifestação dos sentimentos, a maneira de ver o mundo, que acabam por refletir as estruturas cognitivas e afetivas, construídas ao longo do processo de desenvolvimento. Nessa construção inclui-se a categoria do desejo, que é a moda da reconstrução, numa dinâmica micro, do conhecimento socialmente compartilhado. O desejo imprime um estilo pessoal e um ritmo ao movimento da construção do corpo sexuado, cognitiva e afetivamente.

E essa construção se constitui como base da educação e da vivência de cada criança em seu meio, é expressão de suas relações com o Outro, sendo este criança, menino, menina, adulto, pai, mãe. Mas também está presente nas suas relações com outros espaços e meios sociais, outras formas de linguagem que constantemente perpassam suas relações, sejam elas os programas de televisão, de rádio, os modelos expressos em brinquedos, em filmes e desenhos animados, os jogos de videogames, os programas acessados para computadores, etc. Diversas e diferentes linguagens midiáticas, que expressam valores, já que produzidos por humanos para outros humanos, permeiam o cotidiano contemporâneo e também produzem e reproduzem para as crianças, ou com elas, modelos de relações e vivências humanas, todas elas sexuadas.

Portanto, tratar a dimensão da sexualidade infantil, antes de mais nada, não é segregá-la de seu contexto ou destituí-la de sua expressão, mas sim contextualizá-la na vida, na estrutura social e cultural em que está presente a criança, e

reconhecer sua relação com a vida humana, e aqui, com a vivência das crianças, como aponta Andrade (1995, p. 27):

O contexto cultural do qual a criança participa e as práticas sociais historicamente constituídas são incorporadas por ela, ativamente, essa rica experiência acumulada pela humanidade, possibilita a criança aprender pela palavra do outro, organizando os próprios processos mentais e as suas ações. É por esse processos que se constrói o senso de si mesmo, como indivíduo único que está em constante transformação.

A vivência da sexualidade infantil tem no seu contexto de relações diferentes exemplos. A criança dessa forma, interage e aprende não somente com seus pais e familiares próximos, como também na escola com seus colegas com seus professores, na rua com outras pessoas, em exemplos que aparecem, mas também com o que é exposto na mídia que a cerca. Nesse interim o não-diálogo, que torna-se um “diálogo oculto normativo” sobre a sexualidade, deixa a criança sozinha para testar, conhecer e aprender sobre sua sexualidade, pois o processo de educação sexual está sempre presente em nossas relações. Somos assim todos não apenas educadores uns dos outros em nossas relações sociais, mas sempre, também educadores sexuais uns dos outros.

Como coloca Freire (2006, p. 69),

educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é a transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados.

Partindo do pressuposto de que todos os seres humanos educam-se uns aos outros pelas relações de comunicação que estabelecem entre si, relações essas sempre sexuadas, e considerando a sexualidade como dimensão ontológica, poderemos afirmar que os seres humanos estão em permanente processo de educação sexual em suas relações. Melo et al. (2011, p. 38) discorrem a respeito do assunto, para ambas a educação:

[...] é um fenômeno humano e social, com todas as suas determinações, sendo também campo da ação humana. Relembre que toda a sociedade ou qualquer grupo social são sempre agências educadoras num permanente processo educacional. Isso porque educação não se reduz à escolarização ou à instrução, já que se entende que educar é construir redes de significações culturais e comportamentos padronizados, de acordo com os códigos sociais vigentes. Todo esse processo educativo, seja formal ou informal é sempre sexuado, já que a sexualidade é uma dimensão inseparável do existir humano. Portanto, a educação sexual, com todos seus componentes explícitos e implícitos, formais e não formais, não escapa a essa dimensão sociopolítica e cultural.

A educação sexual, assim, permeia sempre todos os espaços e relações sociais. Ela é parte fundamental nas relações estabelecidas entre os seres humanos e acontece continuamente, mesmo que não saibamos, ou queiramos. Somos, todos, seres humanos sexuados, educadores sexuais uns dos outros e estamos educando e sendo educados nas relações com o Outro sempre, como nos diz Melo (2002).

A educação sexual existe, portanto, como parte inseparável da educação das crianças, desde sempre, e perpassa

a infância em todos seus momentos, nas conversas e diálogos com amigos ou outros adultos, na execução de suas tarefas, nas brincadeiras, no uso do computador e de outras ferramentas tecnológicas, ao assistirem filmes e desenhos, ao brincarem com jogos *online*, etc. Esse fato concreto diversas vezes passa despercebido por professores e professoras da educação infantil, principalmente pela dificuldade de reconhecerem na criança sua sexualidade. Além disso, a maioria entende que a educação sexual só acontece em momentos preparados e escolhidos intencionalmente, sendo que, por esse motivo, esquecem-se de olhar para a tecnologia e para as mídias, com seus produtos, como participantes/influenciadoras dos processos de educação, também sempre educação sexual das crianças.

Para tanto, é preciso buscarmos qual o posicionamento político-pedagógico a tomar diante de uma proposta de educação sexual que seja intencional e consciente por parte dos seres humanos em suas relações sociais, especialmente ai destacados os profissionais de educação, que precisam desvelar o que entendem por Educação Sexual.

Figueiró (2001, p. 3) nos alerta sobre o tema:

Educação Sexual como sendo toda ação ensino-aprendizagem sobre sexualidade humana, seja no nível do conhecimento de informações básicas, seja no nível do conhecimento e/ou discussões e reflexões sobre valores, normas, sentimentos, emoções e atitudes relacionados à vida sexual.

Desenvolver esse conceito e pensar a partir daí, propostas intencionais de educação sexual emancipatória⁵ é

⁵ Kornatzki (2013, p. 92) resume brilhantemente o pensamento de Nunes (1996) quando explica o significado de emancipatório: “a educação sexual

fundamental para se pensar na transformação do futuro. A vivência saudável requer de nós, seres sociais, a tomada crítica sobre nossas escolhas, nossas expressões, nosso corpo. Diante dessa imensa tarefa, cabe também aos educadores o estudo e o debate intencional sobre a temática nas instituições de ensino onde atuam, buscando desvelar criticamente o processo existente de educação sexual mediante os processos comunicativos presentes nas relações que lá se estabelecem. Em contrapartida, vivenciamos no cotidiano na maioria das vezes essas experiências como não-diálogos, pela dificuldade e insegurança de se falar no tema. A negação de tratar o tema na escola pelos educadores pode estar refletindo um entendimento por parte dos educadores de que, por não tocarmos no assunto, não fazemos educação sexual, sem ter noção de que, com suas práticas pedagógicas, educam sim sexualmente, a cada minuto de cada dia.

Para Bernardi (1985, p. 107), a educação sexual que permeia as práticas educativas na sociedade ocidental contemporânea é “orientada para a repressão, é na verdade dessexualizante e genitalizante”. E nessa perspectiva

a criança acaba se convencendo rapidamente de que o sexo é alguma coisa proibida, vergonhosa e nefasta. O jovem aprende que o prazer sexual não é para ele, que precisa esperar, que poderá gozá-lo quando constituir uma família. (BERNARDI, 1985, p. 26).

emancipatória é aquela que considera os aspectos subjetivos da individualidade, que possibilita meios para uma descoberta sadia e adequada do corpo, dos seus significados, bem como uma percepção consciente e crítica da própria existência. Essa categoria maior se expressa em uma vertente que não desconhece como importante o profundo conhecimento do corpo e da sua dimensão sexual, sempre presente nas relações humanas, envolvidas por sentimentos, desejos, afetos.”

Há que se repensar esse processo de educação sexual repressor que, na maioria das vezes, tem permeado a educação formal e informal de nossas crianças. A construção de propostas que proporcionem o reconhecimento e retomada da corporeidade dos seres humanos é somente possível quando se possibilita o reconhecimento da sexualidade como dimensão humana, como expressão e vivência dos seres no mundo, em suas relações com os Outros.

Encontramos também em Silva (2001) palavras que nos ajudam a ressignificar a Educação Sexual, quando a autora coloca o que seria a vivência de uma abordagem de educação sexual emancipatória como (SILVA, 2001, p. 264):

[...] o resgate da compreensão ampla do corpo, que redundaria numa nova estética, do seu sentido filosófico de respeito e compreensão dialética da corporeidade, não clivada de si, a reflexão crítica dos papéis sexuais e dos modelos estereotipados de homem e mulher, a superação do egocentrismo que desbloqueia a afetividade e possibilita a partilha significativa das vivências sexuais, a aproximação do universo sexual como parte dialética da vida intelectual, do trabalho e das estruturas sócio-políticas, a compreensão pedagógica dos diferentes níveis do desenvolvimento humano integrando as dimensões do campo “lógico-cognitivo e sócio afetivo”.

Expressão emancipatória da Educação Sexual é, por exemplo, a Declaração dos Direitos Sexuais como Direitos Humanos Universais⁶, na qual podemos aprofundar de forma

⁶ A Declaração do Direitos Sexuais como Direitos Humanos Universais (DDSDHU) foi construída e aprovada no XV Congresso Mundial de Sexologia, realizado na China em 1999, pela World Association for Sexual Health/WAS.

enriquecedora a compreensão sobre a necessidade política, social e cultural que engloba a vivência e desenvolvimento da sexualidade humana.

O décimo item da declaração trata do “Direito à educação sexual compreensiva”, sendo este “um processo que dura a vida toda, desde o nascimento pela vida afora, e deve envolver todas as instituições sociais. (MELO et al., 2011, p. 54).

Assim, repensar a educação sexual das crianças e compreender a pertinência da abordagem emancipatória de tal tema junto a pesquisas e estudos no campo educacional motivam o presente estudo em todo o seu trajeto. Isto porque entendo que desvela-se com esses estudos outro espaço de reflexão: a percepção de que são as crianças seres sexuados, assim como todos os seres humanos, e que essas tem sua imagem representada de várias maneiras equivocadas nas mídias⁷, de diversas formas, estimulando-as para o consumo de coisas, lugares e corpos. Uma vez que em nossa sociedade a mídia é parte integrante de nosso dia-a-dia e que, a criança hoje nasce já inserida neste mundo midiático, onde a informação é facilmente acessada, já que diariamente diferentes imagens e conceitos lhe são apresentados, discutidos e abordados por diversas mídias em diversos programas, na maioria das vezes

⁷ Aqui adotamos o conceito de mídia de Setton (2011, p.07) que afirma ser a mídia “todo aparato simbólico e material relativo a produção de mercadorias de caráter cultural. Como aparato simbólico, considero o universo das mensagens que são difundidas com a ajuda de um suporte material como livros, cd’s, etc., a totalidade de conteúdos expressos nas revistas em quadrinhos, nas novelas, nos filmes ou na publicidade; ou seja, todo um campo de produção da cultura que chega até nós pela mediação de tecnologias, sejam elas, emissoras de TV, rádio ou internet. Uma produção de cultura realizada de maneira industrial – sistematicamente veiculada pelas instituições dos campos, editorial, fonográfico, televisivo, radiofônico, cinematográfico e publicitário, possibilita a maior circulação de referências de estilos de vida, ideias e referências de comportamento.”

sem um acompanhamento pedagógico familiar ou escolar que lhe permita fazer a crítica do que vê, escuta, etc.

Neste contexto a criança se constrói e reconstrói, desenvolvendo seus valores, reinterpretando, com apoio de um educador ou sem ele, as hoje centenas de informações que lhe são passadas no cotidiano. Perceber a presença dos computadores e da *internet* e seus programas, como parte direta ou indireta da rotina diária da criança é fundamental para desenvolver um olhar crítico sobre os conteúdos que oferecem e fazem parte da rotina infantil. Conteúdos esses propostos por pessoas e sempre perpassados por valores intencionalmente ali expressos, mesmo que não sejam desvelados por quem os propõe e/ou por quem os utilizam.

Assim, à medida que a criança cresce e deixa de ser um bebê contido pela família e depois pela escola, passa a ter maior contato com o resto do mundo. Sua educação, queiram seus responsáveis ou não, extrapola os valores transmitidos apenas no seio familiar e no ambiente escolar. As crianças, quando confrontadas nos demais espaços sociais, com diferentes valores, alguns muito fortemente divulgados pelas mídias, assimilam, na maioria das vezes, sem o apoio de uma reflexão, esses seus conteúdos e passam a reproduzi-los e transmiti-los em seu universo cotidiano.

Nunes (2005, p. 21) nos proporciona uma visão de como está sendo vinculada atualmente nas mídias a imagem de homens, mulheres e crianças:

[...] os meios de comunicação e a propaganda, na medida em que ampliaram sua influência social e sua função ideológica, assumiram a sexualidade e suas representações de desejo e anseio, contidas nas lutas dos jovens, para uma outra dimensão, o consumo e a alienação objetual. Hoje tudo se encontra sacramentado com o apelo do sexo. O corpo da mulher, e

cada vez mais o do homem, é o lugar-tenente do enquadramento estético, moral e econômico. Os astros e estrelas são os grandes veículos das novas estruturas de ser homem ou mulher.

Diferentemente de nós, adultos, a criança, muito mais suscetível ao mundo e as informações que lhes transmitem, acaba por construir e inculcar acriticamente em seus valores e ideias os mais diferentes conceitos e leituras de mundo, nem todos humanistas. Assim aponta Felipe (2003, p. 120) que a “medida em que as crianças têm sido alvo de um forte apelo comercial, sendo descobertas como consumidoras e, ao mesmo tempo, como objetos a serem consumidos”, colocamo-las em uma situação de vulnerabilidade por abirmos espaço para que façam diferentes formas acríicas de leitura e interpretação dos ideais de consumo de nossa sociedade.

Da mesma forma que estimulamos, na maioria das vezes mesmo sem termos consciência disso, as crianças a consumirem, e utilizamos a representação de sua imagem nos mais diferentes programas, desenhos e sites infantis, construímos uma imagem de criança também para o nosso consumo. Abrimos assim espaço para uma nova forma de exploração da criança e, assim da infância, que tanto nos preocupamos em respeitar e cuidar, como alerta-nos Felipe (2003, p. 128):

As representações sobre sexualidade, corpo e gênero, veiculadas em especial pela mídia, têm subjetivado não só adultos, homens e mulheres, mas também têm trabalhado minuciosamente para a formação das identidades infantis e juvenis nos nossos dias. Os corpos vêm sendo instigados a uma crescente erotização, amplamente veiculada através da TV, do cinema, da música, em jornais, revistas, propagandas, outdoors, e, mais recentemente,

com o uso da internet, tem sido possível vivenciar novas modalidades de exploração dos corpos e da sexualidade. Tal processo de erotização tem produzido efeitos significativos na construção das identidades de gênero e identidade sexuais das crianças.

O desenvolvimento das crianças e dos jovens hoje é bombardeado por esse mundo de informações sempre plenas de valores, que abrem espaço para todo o tipo de conceito e ideia com um único objetivo: a venda. Neste meio a sexualidade, na sociedade contemporânea, assume papel central. A venda da sexualidade, seu erotismo, suas formas e possibilidades, tornam-se a melhor campanha publicitária. E portanto

[...] a expansão da sexualidade quantitativa, mecânica, genital, consumista e generalizada banuiu as relações de significação e sentido. Até o amor e as relações entre os sexos assumiram esse caráter. (NUNES, 2005, p. 132).

Agora consumimos corpos, alimentamo-nos de prazer e acabamos por viver em busca dele. A compulsão pelo prazer constrói em nós não apenas um sentimento de superficialidade, bem como desrespeito para com o nosso corpo e nosso ser. A criança nesse contexto é também educada pelo conteúdo de propagandas, programas e jogos presentes na mídia para seu consumo.

Highwater (1992, p. 170) discorre também sobre esse consumo dos corpos:

[...] a transformação do corpo humano em mercadoria não é senão um dos resultados da comercialização do sexo. O ideal da liberdade de expressão, que abriu as portas à reprodução

do ato explícito, tem o seu lado sombrio: molestamento de crianças, estupros, mutilações sexuais e violência.

Nessa perspectiva é fundamental desenvolvermos propostas de educação sexual emancipatórias desde os primeiros anos de vida das crianças e ao longo de todo o seu crescimento e desenvolvimento. Apenas com a retomada de nossa sexualidade como dimensão política, prazerosa, cheia de vida e força, como expressão humana, é que poderemos repensar as relações humanas e desmistificar diferentes tabus que permeiam a sociedade ocidental contemporânea, tornando as pessoas infelizes e gerando estranhamentos e preconceitos frente à diversidade, entendida nas propostas emancipatórias como riqueza da humanidade.

E nesse sentido é importante retomarmos as reflexões de Bernardi (1985) sobre o tipo de educação sexual que tem permeado as relações humanas. Para esse autor,

[...] a educação sexual contribui de três modos para a coisificação do sexo: primeiro, como vimos, com uma resignação suspeita; segundo justificando-lhe a existência, especialmente a nível de prostituição; terceiro, mascarando-lhe a verdadeira face até sua institucionalização. Isto é, fazendo passar por coisa normal, incensurável e até louvável o que na verdade é desumanizante e humilhante, cobrindo com o manto da legalidade um mercado em si degradante, colocando a etiqueta do matrimônio sobre uma contratação muito distante da esfera afetiva e muito próxima da esfera econômica. (BERNARDI, 1985, p. 111)

Essa abordagem, denuncia o autor, mantém uma educação sexual alienante e desumanizadora, onde passa-se a

coibir e denegrir qualquer demonstração e manifestação da sexualidade humana que destoava do que foi dito/imposto como padrão. Assim, nesse viés relatado por Bernardi (1985), a criança é tida como ser puro e angelical e envolvida num manto assexuado, o que acaba por desenvolver de forma alienada a sexualidade; sob um falso rótulo de liberdade, dá-se a ela um espaço, controlado, onde sua aceitação, de forma parcial no meio social, é unicamente possível por seu valor como mercadoria de consumo.

Buscando compreender esse processo de construção social, histórica e cultural como a Educação Sexual tem sido constituída no Brasil, Nunes (1996) desenvolveu em seu doutorado⁸ um estudo aprofundado com base nos textos de cartilhas, projetos desenvolvidos e materiais oferecidos nas escolas brasileiras durante o século XX, elaborando em suas análises, um quadro teórico de cinco vertentes pedagógicas de educação sexual brasileira de abordagem da temática no espaço escolar, quatro delas sob um viés repressor. O autor apresenta na quinta vertente a possibilidade de se trabalhar a Educação Sexual numa perspectiva que ficou conhecida como vertente emancipatória de educação sexual, na qual, mesmo não encontrando grandes indícios nos materiais pesquisados, registra que estava começando a despontar nos espaços educativos formais e não formais.

De acordo com Nunes (1996, p.106):

Estas abordagens, com suas respectivas concepções de origem e matrizes metodológicas, guardam diferenças estruturais entre si e permeiam os discursos, textos,

⁸ Tese de doutoramento defendida na pela UNICAMP, arquivo digital acesso em:

<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000103179>
(Acesso em 10 set. 2013).

manuais, projetos, palestras e seminários que abordam a questão da Educação Sexual presentemente

Assim, entende-se que a proposta de Nunes, mesmo estando ligada diretamente as práticas formais de educação, contidas no âmbito escolar, permeiam também de forma não desvelada os diversos espaços sociais de convívio humano, uma vez que nossas relações são todas educativas, logo, também estamos educando sexualmente com diferentes paradigmas e abordagens. Dessa maneira é possível um processo reflexivo sobre os espaços de forma a desvelar as vertentes pedagógicas de educação sexual que os permeiam. De acordo com Kornatzki (2013, p.69):

Portanto, a educação sexual que sempre se faz pelas relações humanas (por delas ser inseparável) segue determinadas características e práticas segundo o momento histórico e social presente. Assim, no embate entre diferentes correntes ideológicas e forças de poder relacionadas a diferentes grupos humanos, todos os seres humanos contribuem para esse processo que forma um jeito de viver e manifestar a sexualidade. Cada sujeito, em sua cultura, é educado de modos específicos a partir da sua marca biológica, do gênero e papéis sociais que dele derivam, mas pode ser e é também sujeito ativo, manifestando-se contra ou a favor desse processo.

E nesse sentido, compreendendo também o espaço das mídias como um espaço educativo, uma vez que nele estão artefatos feitos por humanos para o uso de humanos, sempre são também permeados por diferentes visões de mundo, e nelas, velados ou explícitos, estão as diferentes vertentes

pedagógicas de educação sexual, participando da educação sexual de crianças, jovens e adultos, em seus momentos de interação, seja com programas televisivos, musicais, filmes, *internet*, jogos *online*, etc.

Optei, portanto por apoiar os estudos e análises da pesquisa, em seu ponto de partida, em categorias delineadas a priori, tendo como base indicadores que brotam das vertentes pedagógicas já citadas. Esse recurso prévio me permitiu vislumbrar nuances das diferentes concepções de educação sexual que possam permear o objeto de análise que compõe a amostra de pesquisa. Nessa direção, a seguir apresento uma síntese contextual das vertentes, delas já registrando os indicadores selecionados.

2.2 AS VERTENTES PEDAGÓGICAS DE EDUCAÇÃO SEXUAL

Pensar a sexualidade como dimensão inerente aos seres humanos, impulsiona-nos a compreender essa dimensão como dimensão histórica, social e culturalmente construída nos processos de relação entre todos os seres humanos, crianças, homens, mulheres. Assim, na perspectiva de se estudar a educação sexual como parte inseparável das relações humanas, e conhecer as diferentes abordagens que a permeiam, é fundamental conhecer um pouco mais a história da humanidade e seu desenvolvimento.

Tendo em vista essa perspectiva, Nunes (1996) propôs em sua tese analisar documentos, textos, manuais como expressão de momentos da vida humana que foram produzidos e utilizados em propostas de educação sexual durante o século XX, reconhecendo os diferentes momentos históricos vivenciados pela sociedade, tendo como foco a sociedade ocidental. Para compor este estudo o mesmo desenvolveu em

seu trabalho um diálogo com importantes pensadores da sexualidade, tais como Freud, Foucault, Reich e Marcuse.

Nesta breve contextualização não nos será possível aprofundar como o gostaríamos a perspectiva apresentada por Nunes, mas nos parece fundamental desvendar alguns fatos históricos que marcaram o desenvolvimentos social e sua relação com a sexualidade, para que possamos assim compreender melhor cada uma das vertentes propostas pelo autor.

Para Nunes (1996, p. 107):

A tentativa de aclarar e tornar transparentes os discursos e práticas sobre o ensino da Educação Sexual visa também aclarar a opção filosófica, ética e política dos educadores, de modo a não deixar obscuras as fundamentações estruturais que movem os movimentos educacionais.

Tal proposta nos desvela o caráter dialógico inerente à dimensão sexualidade e as diferentes expressões com que permeiam nossas relações, sempre educativas. Dessa maneira observa-se a necessidade de uma compreensão mais clara dos fatos imbricados nesse processo, tendo em vista a necessidade de se entender a força política e filosófica por trás de ações e propostas educativas apresentadas em forma de ações inovadoras e revolucionárias, como muitas vezes o são os projetos de educação sexual.

Também é importante se ter em mente que a educação sexual recebida por todos nós, formalmente nas instituições escolares, fez e faz parte de quem somos e de como vivenciamos nossa sexualidade e permeiam nossa visão de mundo e o que ensinamos intencionalmente ou não, também sobre essa dimensão. Assim, ao realizarmos nossas funções em nosso trabalho, estamos vivenciando e ensinando nosso

paradigma de vida e nela, de sexualidade. E mais do que tudo, trazemos nesse paradigma as marcas de uma história construída ao longo da vida humana, em suas diferentes organizações sociais e culturais.

Em sua contextualização Nunes (1996) atenta para o fato de que a compreensão histórica da sexualidade brasileira é bastante recente, tendo seus primeiros escritos na carta de Pero Vaz Caminha ao rei de Portugal. Já nesse documento somos transportados para um período onde a visão portuguesa se sente afrontada com a naturalidade e nudez dos índios brasileiros. “Neste horizonte de exploração e negação de toda alteridade, a colonização portuguesa também reservou um capítulo perverso sobre a sexualidade dos oprimidos.” (NUNES, 1996, p. 120).

E mais recente ainda, é a compreensão da educação sexual no Brasil enquanto “intervenção institucional na formação dos valores sobre sexualidade e nas informações orgânicas e biológicas humanas” (NUNES, 1996, p.121). Nunes ressalta que os primeiros registros sobre o tema da sexualidade no Brasil remontam da década de XX, e são em sua maioria ligados diretamente ao campo das informações médicas e biológicas, com um caráter higienista.

Durante as décadas de 30, 40 e 50 do século XX, registra-se no Brasil o descaso das diferentes instituições educativas em promover discussões sobre o tema. Nesse período o assunto passa a ser abordado por iniciativas religiosas

quase sempre ausente de uma intencionalidade formativa ou crítica, mas pautado sobre uma posição moralista doutrinária em defesa do casamento, da virgindade, do patriarcalismo e das instituições sociais dominantes. (NUNES, 1996, p. 123).

Ainda dialogando com Nunes (1996) o autor aponta que, em 1954, com a liberação de algumas instituições para ministrarem aulas de educação sexual para meninos no quarto ano primário⁹, é que começam a surgir novos documentos e discussões sobre o tema. Porém ainda se tinha a compreensão de que a sexualidade devia ser abordada dentro da família, ou muito raramente, pensada pela medicina com um caráter puramente higienista e controlador.

Nunes coloca que, os anos após 1964, em todas as dimensões sociais, foram severamente controladores devido à ditadura militar. Nesse período, era tarefa da censura com o fechamento político e restrições sociais e culturais, impossibilitar a vivência de propostas educativas críticas e humanizadoras. Mas o momento em questão teve breves aberturas no tema da sexualidade, tendo em vista os reflexos vindos do período de revolução sexual, vivido em outros países do ocidente, como nos Estados Unidos, uma vez que o Brasil acabava sendo indiretamente atingido pelo o que ocorria no resto dos países ocidentais, especialmente na América do Norte (NUNES, 1996).

Outro momento relevante para os estudos e projetos de Educação Sexual foi pautado pela crescente abertura do tema nas redes sociais, tais como na televisão, nas revistas e nos rádios, influenciados pelo processo vivido na Europa e Estados Unidos, nos quais apresentava-se uma concepção de sexualidade seguindo já uma proposta consumista.

Todos esses momentos, vividos socialmente durante a história brasileira do século XX permeou e ainda permeia as propostas de educação sexual que acontecem nas escolas e demais instituições formais e não formais de educação em nosso país. Mas também tem seus reflexos em outras instâncias

⁹ Durante as primeiras décadas do século XX era organizada a divisão serial das crianças em 1º ano, 2º ano, 3º ano e 4º ano do primário, o que atualmente nos corresponde aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

sociais, como igrejas, programas televisivos, revistas, jornais, e nos outros tantos espaços sociais presentes hoje nas mídias. São reflexos dessa educação que todos nós, seres humanos recebemos e que pautam nosso jeito de ser e existir no mundo, em nossas relações, e que chegam hoje, também aos contextos que produziram e produzem os jogos *online*.

Portanto, são esses jogos *online* – produto de nossas análises – produzidos por seres humanos para o uso de seres humanos, considerados por nós como dispositivos educativos informais. Nessa direção, os jogos *online* contém uma visão de mundo pautada por diferentes abordagens e propostas de educação, todas permeadas pela educação sexual que seus produtores e criadores, em determinado momento da sociedade e cultura, estão inseridos e/ou propondo, intencionalmente ou não. Nesse sentido, tais artefatos estão educando sexualmente em determinadas abordagens as crianças que com esses jogos brincam, portanto são passíveis de uma análise, considerando a proposta das vertentes apresentadas por Nunes (1996) em sua tese para caracterizar os vários momentos vividos no Brasil e seus reflexos nas propostas educativas formais e não formais de educação sexual.

Conforme já registrado, Nunes (1996) apresenta cinco vertentes, sendo dessas, quatro com caráter repressor, denominadas: Médico-biologista, Terapêutico-descompressiva, Normativa-institucional e Consumista e Quantitativa Pós-moderna. A quinta vertente apresentada por Nunes, é a vertente Emancipatória de educação sexual, pautada numa perspectiva humanizadora da sexualidade, ainda uma utopia a se desvelar no horizonte.

Na sequência apresento de forma mais detida cada uma das vertentes pedagógicas de educação sexual por mim definidas, como categorias de análise a priori, tendo por intuito identificar indicadores que delas brotam, a serem tomados

como ponto de partida para a análise da amostra de jogos selecionados no presente trabalho.

2.2.1 Vertente Médico-biologista de Educação Sexual

Nessa concepção a sexualidade humana é abordada apenas em seu caráter biológico, reprodutivista, trazendo uma visão redutora dessa dimensão. Ela tem seu embasamento apenas nas Ciências Naturais com seus reflexos aplicados as Humanas, advindos da proposta epistemológica positivista que estava fortemente presente nos estudos das Ciências Sociais.

De acordo com Nunes (1996, p. 139)

o ser humano seria numa redução metodológica a um conjunto de funções e aparelhos determinados para o funcionamento biológico ou pela evolução naturalista.

Essa perspectiva redutora biologistica está pautada numa visão reducionista da antropologia que adota a evolução natural, proposta por Darwin como única possibilidade de explicar a humanidade. Assim o enfoque apresentado por essa perspectiva propõe a sexualidade apenas numa dimensão reprodutivista, desconsiderando sua dimensão humana, social e histórica.

Sobre essa perspectiva Nunes (1996, p. 140) aponta:

A sexualidade decorre então de uma força procriativa, agora com status humano, desde que não se altere profundamente a interpretação essencialmente naturalista. Nesta visão, estudar a sexualidade humana demandaria compreender o funcionamento dos aparelhos reprodutivos na evolução animal, e conseqüentemente preparar a criança e o adolescente, bem como o

educador, para a descrição e a intervenção científica sobre as formas e mecanismos da reprodução.

Tal visão permeou os diferentes livros e cartilhas das aulas de ciências, adotando como visão corroborativa dos seus conteúdos apenas a perspectiva médica redutora, sendo muitas vezes usados esses conteúdos nas instituições educativas com o intuito de reprimir práticas sexuais compreendidas como “perniciosas e perigosas”. Como ressaltam Melo et al. (2011, p. 42) ao abordarem o tema, que

condutas sexuais diferentes do padrão dito “normal”, nessa vertente, são consideradas “desvios”. Utilizam-se, muitas vezes, modelos de desenvolvimento de plantas e animais para explicar a sexualidade humana.

Assim, são expressões dessa vertente a ênfase nos aparelhos reprodutores masculino e feminino, o caráter higienista e preventivos de hábitos considerados perniciosos e de doenças, numa perspectiva que acentua o caráter sexista, reduzindo a dimensão da sexualidade apenas a sua marca biológica, o sexo. Configura-se uma educação que reduz a dimensão da sexualidade ao seu caráter reprodutor deserotizado.

Dessa forma, considero como destaques para auxiliar na investigação, como indicadores da categoria, “Vertente Médico-biologista de Educação Sexual” o **determinismo e a visão redutora da sexualidade**, adotado a priori para iluminar a análise. Indicador esse que tem

a visão de mundo fragmentária, que entende o sexo na dimensão procriativa e, sem fundar-se

em conceitos de maior alcance, limita-se a apresentar opiniões, escamoteadas como supostos comentários decorrentes da liberdade de pensamento. (NUNES, 1996, p. 149).

2.2.2 Vertente Terapêutico-descompressiva de Educação Sexual

Para Nunes (1996) essa vertente se constitui com uma visão banalizada da Psicologia, dita como pautada nos preceitos de Freud, articulados com a crescente abertura de espaço para o tema nos meios de comunicação. De forma a aclarar melhor o período em que essa vertente teve sua máxima expressão, Kornatzki (2013, p. 87) nos auxilia quando registra uma síntese do pensamento de Nunes sobre ela:

O autor compreende essa vertente assentada na psicologia freudiana, na teoria reichiniana, no feminismo e nos ideais liberacionistas. Em âmbito filosófico registra que há uma resposta às crises do século XX, como as duas grandes guerras mundiais, a — Guerra Fria, o nazismo, o fascismo e o estalinismo. As grandes utopias históricas estavam — desacreditadas e no Brasil havia a Ditadura Militar. O capitalismo, nesse contexto, se fortalecia. Mídias como a televisão, o jornal, o rádio e as revistas estavam em pleno desenvolvimento e expansão, contribuindo para a propagação de um discurso confessional e consumista sobre a sexualidade, fundamentado numa psicologia reducionista e no senso-comum.

Tal abordagem mascara a educação sexual repressora que a sustenta, apresentando-a como prática liberacionista, prazerosa e gratificante, porém reafirmando uma proposta

deserotizada, pautada numa visão reducionista e estereotipada, que reforça os papéis sexuais numa proposta estilo “consultório terapêutico”, fortemente abordado pelas mídias, compreendendo a sexualidade apenas por um viés produtivista e técnico.

Nunes (1996) também nos alerta para o fato de que precisamos compreender como e porque se desenvolve essa aparente “liberação sexual” na sociedade moderna, pois compreende que tal processo ganhou espaço, pois passou a ser uma fonte de lucratividade para o capitalismo, o que levou a um forte estímulo consumista, transformando

o corpo do homem e da mulher em forma cabais de mercadolatria, de corpolatria e de venda de todos os produtos capazes de compensar a frustração existencial e de tornar-se a compensação ontológica pela quantificação de práticas sexuais. (NUNES, 1996, p. 160).

Aqui penso ser fundamental refletir que não somente homem e mulher, mas também meninos e meninas, bebês, enfim, pessoas, todos agora com seus corpos-mercadoria sendo reproduzidos para o consumo.

Essa vertente se manifesta então como a **banalização de práticas sexuais generalizadas deserotizadas**, assim considerados por mim como o indicador da categoria a priori da Vertente Terapêutico-descompressiva de Educação Sexual, pautado numa psicologização redutora da sexualidade e em sua superficialidade exacerbada como novo fator de controle e estímulo ao consumo.

2.2.3 Vertente Normativa-institucional de Educação Sexual

A vertente Normativa-institucional é então, apresentada por Nunes (1996) como apoiada nos termos da sociedade patriarcal. Presente em todas as instâncias sociais, a mesma se revela no ambiente escolar na perspectiva de regular e normatizar as expressões da sexualidade humana.

Essa visão explora nas propostas de educação sexual uma perspectiva com base religiosa, determinando uma determinada vivência da sexualidade como normal, regulando os papéis sexuais adequados, determinando a instituição familiar nuclear heterossexual como única possibilidade de vivência adequada, regulando os espaços adequados para cada sexo, e determinando a expressão dos papéis de gênero masculino e feminino, acentuando a superioridade do homem perante a mulher, normatizando a visão de uma criança assexuada e propagando valores como a virgindade e a monogamia. Nas palavras de Melo et al. (2011, p. 42):

Já a vertente normativo-institucional, como seu próprio nome diz, é determinada por uma rigorosa moral repressiva institucional, misturando, ecleticamente, mecanismos de ordem científica e conceitos religiosos morais, fortalecendo-se para fazer frente à chamada “revolução sexual”.

Aqui cabe ressaltar que a visão da sexualidade nessa vertente reduz a dimensão da sexualidade infantil a uma visão preconceituosa redutora de seu caráter enquanto expressão humana. Tal repressão, ao mesmo tempo em que empodera a instituição familiar (aquela dita normal) como responsável pelo ensinamento de “boas maneiras e práticas adequadas” para a vivência da sexualidade, tolhe-a de seu papel, levando-a ao não-diálogo, por se ver sobrecarregada pelo papel institucional

e conservador transmitidos pela sociedade. “Daí torna-se uma variante eficaz a transferência do papel normativo sexual para a escola” (NUNES, 1996, p. 180).

Essa proposta não permite a discussão e a busca da compreensão crítica sobre a sexualidade, apresentando um discurso pautado em valores ligados à sociedade patriarcal, tendo como expressão máxima a heteronormatividade, a padronização dos estereótipos sexuais, a normatização de papéis e práticas ditas adequadas e normais. Defino então indicador da categoria Vertente Normativo-institucional de Educação Sexual a **prática e reforço dos padrões normativos tradicionais**.

2.2.4 Vertente Consumista e Quantitativa Pós-moderna de Educação Sexual

A proposta dessa vertente aponta para o crescente consumo das relações e práticas humanas, transformando a sexualidade num produto a ser consumido, tendo nos corpos seu veículo de propaganda.

Assim se dá a alienação do desejo pela produtividade, a perda do sentido básico da existência e a alienação do afeto, fazendo com que a sociedade ofereça formas compensatórias de vivência desse desejo de maneira neurótica e repressiva. Desta maneira transfere-se para o mundo do desejo os critérios do mundo da realidade. A sexualidade, desejo e pulsão da vida, transforma-se em produtividade e técnica, pulsão de morte e poder, os mecanismos de encontro de um ser no outro, presente na sexualidade, não mais se realizam, alienando-se e extrojetando-se na quantificação e na desertização do corpo (NUNES, 1996).

A sociedade do pós-guerra, assustada com a eminente perspectiva de morte e perda, sugere uma emergência, uma força na vivência de novas e fartas experiências, “viver é

romper com a realidade vigente procriativa, familiar institucional” (NUNES, 1996, p. 201). E a sexualidade então retém uma urgência. Essa alienação do desejo produzida principalmente pela liberação sexual que permeia os discursos da mídia, atrofia os sentimentos e sua expressão, onde amor e ódio se misturam em um existir inventado, fictício, porém, praticado na realidade.

De acordo com Andrade (2011, p. 53)

O que podemos afirmar é que, nesta lógica, temos é um verdadeiro consumo das relações, naturaliza-se o sexo como mercadoria, mecânica e deserotizada, quase sempre para fugir da frustração de não podermos nos reconhecer como sujeitos plenos. Nesta sobrevida capitalista, temos no desenvolvimento das comunicações de massa, e dentre elas a televisão (e hoje o ciberespaço com a internet e as redes sociais), que geram uma proliferação expansiva dos valores capitalistas.

Ainda dialogando a autora, atentamos que ela nos alerta para o fato de que nessa vertente:

[...] os meios de comunicação se destacam como um dos maiores formadores de valores éticos-sexuais, como acontece nos programas veiculados de maneira geral, onde todos se identificam como iguais, com mesmas histórias, mesmas necessidades de forma superficial e vazia, não considerando a sexualidade como uma construção sócio-histórico-cultural. Todo este discurso “consumista” parece estar distante da escola, mas seus enunciados são expressos nas práticas e discursos e com muita intensidade nas falas, atitudes, nos conteúdos

selecionados, nas revistas levadas, mesmo aquelas para recortes, nas expressões corporais, nos jeitos de dançar, nas piadas, nas músicas, gerando uma cilada da aparente "descompressão". (ANDRADE, 2011, p. 53).

Compreendendo então a forte expressão atual dessa vertente, adotamos como indicador dessa categoria a priori a **evidência do consumo quantificado mercadológico do corpo**, sendo as práticas sexuais pautadas no consumo e a quantificação do sexo.

2.2.5 Vertente Emancipatória de Educação Sexual

De forma a se contrapor as vertentes pedagógicas repressoras detalhadas aqui, Nunes (1996) destaca as possibilidades de construção de uma proposta de educação sexual pautada nos preceitos da emancipação e humanização dos seres humanos. Para o autor a compreensão da sexualidade, numa dimensão crítica, está diretamente ligada a investigação e fundamentação de três visões que se entrelaçam dialeticamente, ou seja, as fundamentações política, filosófica e pedagógica.

Para o autor, cabe a esse enfrentamento considerar a sexualidade:

Uma dimensão essencial do processo de humanização. Corresponde uma primeira consciência densa de suas potencialidades. Levar jovens e adultos, crianças e adolescentes a perceberem enquanto constituídos por uma sexualidade humanizada pela cultura e pela história, um ponto de equilíbrio, uma "arché" de cada subjetividade, deve ser a primeira constatação pedagógica de uma educação sexual emancipatória. (NUNES, 1996, p. 224)

Assim, essa vertente vem para se contrapor às concepções repressoras, dando espaço para se pensar e fazer uma educação sexual plena, que considere os seres humanos como seres sexuados, vivenciando uma sexualidade construída histórica e socialmente, que se expressa em todas as suas relações, relações essas sempre educativas.

Nunes (1996, p. 227) então, explica a compreensão do porquê de ser essa uma vertente emancipatória, definindo sua base, ou seja, um paradigma também emancipatório:

Emancipatório, porque supõem uma profunda reflexão sobre a sexualidade de modo a elucidar suas contradições históricas, discutir suas bases antropológicas, investigar suas matrizes sociológicas e identificar suas configurações políticas. Deste modo, a metodologia que adotamos é a de compreender, no campo da sexualidade, sua relação com a base material e econômica de diferentes sociedades, de modo a tornar claras sua vinculação com relações de poder vigentes.

Nessa compreensão consideramos um documento como expressão máxima hoje dessa vertente: a Declaração dos Direitos Sexuais como Direitos Universais, citados por Melo et al. (2011). São esses direitos ali expressos: direito à liberdade sexual, direito à autonomia sexual, integridade sexual e à segurança do corpo sexual, direito à privacidade sexual, direito à igualdade sexual, direito ao prazer sexual, direito à expressão sexual, direito à livre associação sexual, direito às escolhas reprodutivas livres e responsáveis, direito à informação baseada no conhecimento científico, direito à educação sexual compreensiva e direito à saúde sexual (MELO et al., 2011).

Considero essa Declaração como indicador da categoria da Vertente Emancipatória de Educação Sexual e sintetizo esse

indicador como sendo a **vivência plena da sexualidade humana entendida como dimensão ontológica construída histórica, social e culturalmente nas relações de educação sexual sempre dialéticas.**

Assim, as categorias elencadas a partir da tese de Nunes com base nas vertentes pedagógicas de educação sexual compõem o aporte teórico que embasará a análise da amostra da pesquisa e discussão do tema, expressos no quadro a seguir:

Quadro 1 – Vertentes pedagógicas de educação sexual e seus indicadores

Vertentes estudadas como categorias <i>a priori</i>	Indicadores das categorias <i>a priori</i>
Médico-biológica	Determinismo e visão redutora da sexualidade
Terapêutico-descompressiva	Banalização de práticas sexuais generalizadas desertizadas
Normativo-institucional	Prática e reforço dos padrões normativos tradicionais
Consumista quantitativa Pós-moderna	Evidência do consumo quantificado mercadológico do corpo
Emancipatória	A vivência plena da sexualidade humana entendida como dimensão ontológica construída histórica, social e culturalmente nas relações de educação sexual sempre dialéticas

Fonte: Quadro elaborado com base em Kornatzki (2013)

Realizo a seguir o aprofundamento teórico necessário para compreensão da dimensão dos jogos *online* e sua relação com as crianças e com a educação sexual que permeia essa interação.

3 MÍDIAS, JOGOS *ONLINE* E REGULAMENTAÇÕES: O QUE ENCONTRAMOS NOS *SITES* INFANTIS E SEUS JOGOS



Toda Mafalda

A proposta de análise dos jogos *online* e sua participação na educação sexual das crianças foi o objetivo central dessa pesquisa. Dessa maneira, tornou-se necessário compreender como esses jogos tem sido abordados nas diversas pesquisas no campo da educação e da comunicação, uma vez que são um fenômeno muito recente na sociedade.

Muitos autores discorrem sobre o tema apontando os jogos eletrônicos, videogames, jogos on-line e outras modalidades como o futuro da educação, principalmente pela diversificada gama de possibilidades criacionais e estimuladoras do aprendizado. O que alerta para a necessidade de uma análise crítica desses jogos sob a perspectiva da educação sexual é o fato de que, além de ensinarem estratégias de jogo, lógica, números e uma infinidade de outros conhecimentos, também estão seus conteúdos participando de processos de educação sexual dos seres humanos, de forma intencional ou não, na maioria das vezes por meio de um currículo oculto extremamente poderoso.

Assim, desvelar o que as crianças aprendem com os jogos e compreender quais são as vertentes pedagógicas de educação sexual ali presentes, pode subsidiar futuras propostas educativas intencionais, para que jogos possam abordar o tema

de forma crítica e consistente, numa perspectiva emancipatória, tendo em vista proporcionar projetos de educação que trabalhem com a possibilidade de análise de materiais midiáticos a partir de uma visão humanista da sexualidade humana, combatendo normas e padrões estereotipados, que levam a condutas e práticas repressivas.

Isto porque, de acordo com Santaella (2013, p. 219),

A importância crescente que a “cultura gamer” vem desempenhando na sociedade, com inegável impacto no conceito de entretenimento, educação e treinamento, só é ignorada por poucos, e o game como produto cultural é visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, manifestação de arte, nova forma de aprendizagem e até como o mais recente ícone da cultura pop, o que só vem comprovar cada vez mais a notável influência e relevância cultural dos games na contemporaneidade. Poucos têm ainda dúvidas de que se trata de um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que não cabe negligenciar.

Tal processo de análise dos jogos *online*, contudo, ainda tem sido pouco abordado pelos estudos de sexualidade e de educação sexual de crianças. Campo este fundamental hoje para que reflitamos, família e escola sobre o tema, principalmente quando compreendemos ser a sexualidade uma dimensão ontológica e a educação sexual parte constante de nossas relações sociais. Assim, há que se olhar criticamente para o que as crianças estão aprendendo no uso dos jogos *online*.

De acordo com Moraes e Schmidt (2010), é importante desvelar o espaço da mídia como um espaço pedagógico que exerce influência na educação das crianças, contribuindo em seus processos de educação sexual, gênero e identidade. Nesse sentido, as autoras discorrem sobre os brinquedos destinados a meninos e meninas, sendo os

brinquedos que envolvem aventura como característica principal, dirigida ao público infantil, são oferecidos aos meninos e, os que minimizam as funções das mulheres à maternidade, à preocupação com beleza e consumo, são direcionados às meninas. (MORAES; SCHMIDT, 2010, p.3).

E acrescentaríamos que hoje, para muitos pais, mães e profissionais da educação, os jogos são vistos como parte do cotidiano da criança, como parte de um acervo utilizado como brinquedos infantis, sem que seja feita a crítica de seus conteúdos.

Da mesma forma, as autoras evidenciam que, assim como os brinquedos, os conteúdos reproduzidos pela mídia para as crianças, compartilham dessa mesma perspectiva, evidenciando símbolos como força, coragem, virilidade para os meninos, e que em contra partida, também, aparecem com a preocupação de apresentar para as meninas o reforço de um padrão de mulher dócil, fazendo a contraposição forte-fraco, delicado-viril (MORAES; SCHMIDT, 2010). Nas palavras de Moraes e Schmidt (2010, p.7),

[...] podemos entender que a sociedade, de uma maneira geral – que reflete na construção da cultura infantil –, investe em comportamentos padrões, fazendo com que os sujeitos se portem “dessa” ou “daquela” maneira, e isso vai se

constituindo através dos brinquedos, jogos e brincadeiras, por exemplo, que proporcionamos às crianças.

Com o intuito de repensar esse novo espaço de interação para as crianças que vem se constituindo na mídia, a presente dissertação buscou pensar então quais as Vertentes Pedagógicas de Educação Sexual presentes nos jogos *online* disponíveis gratuitamente para crianças, nos mais variados sites. São jogos de habilidades, estratégias, de quebra-cabeças, de bonecas, de lógica, de montar, etc. que tem como um dos seus principais motes, na maioria das vezes, personagens de desenhos animados e filmes infantis. Muitos desses jogos classificados em duas grandes categorias: “jogos de meninos” e “jogos de meninas”, e são facilmente encontrados na rede mundial de computadores, através das palavras de busca “jogos de/para crianças” pelo site de busca GOOGLE.

Ao refletir sobre essa nova “cultura gamer” Santaella (2013, p.222) aponta para o fato de que

não se pode ignorar que os games muitas vezes incorporam temas antissociais que incentivam o antagonismo e incluem roubo, violência e ferimentos, crueldade e representações problemáticas do corpo em termos de gênero e raça. Até mesmo situações competitivas maldosas são encorajadas quando ganhar é o alvo exclusivo do jogo.

Nossa preocupação, porém, vai além dos aspectos apontados por Santaella (2013), pois propomos desenvolver o olhar crítico dos educadores sobre os conteúdos desses jogos e sua influência na educação sexual das crianças, o que será possível se forem os educadores sensibilizados para reconhecer as vertentes de educação sexual que os permeiam.

Complementando essa reflexão, voltamos aos estudos desenvolvidos por Felipe e Prates (2012) que têm por objetivo discorrer sobre a erotização dos corpos infantis, a pedofilia e a pedofilização da infância na contemporaneidade presentes nos sites infantis. De acordo com as autoras,

[...] as crianças, em especial as meninas, têm sido colocadas como possibilidade de experimentação do desejo sexual adulto, bem como têm sido estimuladas a produzirem seus corpos, de acordo com os ditames culturais de embelezamento. (FELIPE; PRESTES 2012, p.1).

Nesses estudos Felipe e Prestes (2012) constam que alguns dos sites analisado apresentam conteúdos que estimulam crianças a se beijarem escondidas, fazendo diferenciação estereotipada de gênero, ressaltando a identidade heterossexual, contribuindo para a disseminação de estereótipos e padrões que se tornam socialmente e culturalmente aceitos como únicos e aceitáveis.

Outro ponto ressaltado pelas autoras citadas é no que concerne as armadilhas que a rede apresenta:

Geralmente os sites classificados como “infantis” possuem portas de acesso para páginas eróticas ou com materiais pornográficos e também a diversas salas de bate-papo. 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. (FELIPE; PRESTES, 2012, p.12).

Ressaltando a proposta da pesquisa em questão complementamos que, para além de se evidenciar as armadilhas que permeiam os sites infantis e seus conteúdos, há que desvelar intencionalmente o conteúdo de educação sexual específico desses jogos *online* disponíveis na *internet*, gratuitamente para crianças de diferentes idades. Jogos que não se dirigem apenas às crianças leitoras, pois estão sendo cada vez mais pensados para o público de 0 a 6 anos, que nasce inserido nessa sociedade midiática, no qual o computador é percebido como mais um brinquedo, uma porta de acesso para um mundo dito mágico, encantado.

Outro ponto que tem sido correntemente abordado nos poucos estudos sobre *sites infantis* encontrados é o que concerne às abordagens de gênero.

Sabat (2001) citado por Dionísio (2006, p. 1) alerta que

Tomando as mídias – e especificamente a internet – como instância do processo social de (re)produção de conhecimentos e saberes, verifica-se a importância, por exemplo, do estudo de representações de gênero em websites infantis: estes são artefatos, que, ao mesmo tempo em que se apropriam de concepções acerca do feminino e do masculino correntes na sociedade, também ajudam a construir e reforçar identidades sexuais através das formas como representam esse feminino e esse masculino.

Tal aspecto abordado é claramente percebido como fator corrente também nas demais análises encontradas feitas dos *sites infantis*, e nesse sentido reforçam a necessidade de se olhar criticamente os jogos *online*, dentro de suas categorias e classificações, como discorrem a respeito, esses autores, especificamente tratando dos papéis de gênero reproduzidos

para meninos e meninas, tendo em vista evitar reforçar estereótipos sociais normativos que atribuem papéis sexuais fixos e determinados, redutores de humanidade.

Nesse sentido, Santaella (2013, p. 225) esclarece ser uma habilidade desenvolvida nos jogos a *Performance* que seria “adotar distintas identidades para o propósito da improvisação, descoberta (e também diversão, pode-se acrescentar)”. Nesse sentido o ato de jogar envolve diretamente a *performance* do jogador que desempenha as atividades, e não deve ser olhada de forma separada do jogo em si. Assim devemos pensar como se constituem essas identidades no brincar de crianças pequenas, quando interagem com jogos que trazem determinado conteúdo sobre sexualidade, influenciando assim sua educação sexual, e dessa forma também na constituição de seus papéis sexuais.

Após esses diálogos fecundos com esses autores, com o intuito de compreender melhor o universo dos jogos *online*, preferi inicialmente conhecer esse espaço por meio de sua utilização lúdica: assim tornei-me pesquisadora-jogadora, pois pude explorar o espaço dos sites de jogos on-line destinados para as crianças de forma a (re)conhecer as práticas sociais que neles estão imbricadas.

A seguir faço uma breve apresentação e caracterização dos *sites* visitados, sua organização, cores, formas e objetivos. Essa exploração permitiu posteriormente escolher o site, e na sequência, os jogos que comporiam o corpus de análise da pesquisa.

3.1 CAMINHOS TRILHADOS COMO PESQUISADORA-JOGADORA

A caminhada de pesquisadora-jogadora se ateve a três partes, sendo todas elas pensadas especificamente nos passos que costumeiramente são dados pelas próprias crianças como

apontam os estudos em andamento de Ávila (2013). Nestes estudos a pesquisadora indica como ponto de partida para a procura de qualquer objeto de interesse pelas crianças o site de busca GOOGLE, no qual são utilizadas palavras-chave para a pesquisa de seus interesses.

Assim, iniciei o processo de pesquisa e navegação no site GOOGLE com as seguintes palavras chave: “jogos *online*” e “site de jogos *online*”. Dessas duas buscas apareceram uma infinidade de possibilidades de sites, com milhares de jogos.

Numa primeira aproximação, o que chama a atenção nesses sites são a forma como mesmos estão organizados. Em sua quase totalidade, apresentam no *layout* inicial na barra superior, logo abaixo do título, imagens diversas dos jogos em destaque e dos novos jogos que foram anexados ao espaço. Outra característica marcante é o estilo de publicidade que permeia esses sites, sendo na maioria das vezes ofertas de outros jogos *online* ou de brinquedos infantis.

Nas imagens a seguir, podemos conferir dois *sites* e sua apresentação inicial:

Figura 1 – *Print* tela inicial do site de Jogos *online*



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 20 out. 2013)

Figura 2 – *Print* tela inicial do site Jogos online grátis



Fonte: www.jogosonlinegratis.uol.com.br (Acesso em 20 out. 2013)

Na sequência, os *sites* normalmente apresentam em forma de imagens os *links* para os jogos de diferentes tipos e categorias, todas misturadas. Sendo que a partir de um *clik* a criança pode diretamente ser remetida para uma outra página, com o próprio joguinho para brincar, ou mesmo para outro *site*, normalmente o *site* de origem no qual o jogo está hospedado. Esse outro site pode ser tanto brasileiro, como americano, europeu, ou mesmo um outro *site* que não seja de jogos, mas sim de qualquer outro conteúdo, como de outros vídeos e de propagandas.

Outro aspecto que é relativamente igual em todos os *sites*, é a organização dos jogos em categorias diversas. Essas categorias podem estar indicadas à esquerda no *site*, ou acima dos *links* dos jogos que ilustram a página inicial. São categorias recorrentes em todos os *sites*: Homem Aranha, GTA, jogos de luta, aventura, jogos de vestir, jogos de moda, maquiagem, beleza, jogos do Mario Bros, jogos do Ben 10, jogos de tiro, carros, montar, jogos de princesa, jogos de namorar, beijar, jogos clássicos, jogos da Barbie, jogos de meninos, jogos de

meninas, jogos educativos etc. Abaixo vemos as categorias do site www.sitedejogosonline.com.

Figura 3 – *Print* barra de categorias site de jogos *online*



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 20 out. 2013)

Clicando em cada uma dessas categorias o *site* é direcionada para outras páginas, organizadas com aproximadamente vinte *links* de jogos dos mais diversos personagens, todos seguindo a mesma lógica da categoria indicativa. Essas categorias possuem diversas páginas, todas em sequência, para a criança ir procurando o que deseja jogar. Na categoria que trazemos para ilustrar, o cabeçalho diz conter 128 jogos de ação grátis, organizados em grupos de 16, totalizando oito páginas de jogos para essa categoria.

Figura 4 – *Print* do cabeçalho da categoria Jogos de Ação



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 20 out. 2013)

O que pode-se perceber é que a grande maioria desses jogos estão repetidos nos diferentes sites encontrados, provavelmente tendo sido retirados de um mesmo lugar. Alguns apresentam as instruções em português, outros em diferentes línguas, mas, de forma geral, são extremamente acessíveis e logo pode-se entender seus objetivos e comandos, até por crianças não leitoras, a observação de suas imagens e algumas tentativas são o suficiente para que se consiga jogá-los. Ainda na página inicial dos sites, existe um espaço reservado a indicação dos jogos mais acessados e as categorias mais buscadas pelos jogadores.

Durante o processo de imersão pode-se perceber que não é necessário saber ler ou dominar a utilização de um computador, *tablet*, celular (pois muitos desses jogos e *sites* estão disponíveis para esses aparelhos também) para se interagir com eles, e claro, se divertir.

Algumas características observadas durante a primeira etapa de seleção dos jogos que viriam a ser o objeto de estudo deste trabalho, foi a forma como eram organizados os jogos em categorias, chamando a atenção para o fato de que muitos dos sites tinham as categorias “jogos de meninos” e “jogos de meninas”, enquanto que outros *sites* indicavam apenas a categoria “jogos de meninas”. Dentre esses, quando se clicava na categoria, a página que abria muitas vezes continha uma explicação do que o jogador iria encontrar naquela categoria, além de muitos jogos considerados então, de meninos ou de meninas.

A partir dessa primeira etapa de navegação, optei por escolher um *site* que apresentasse dentre suas categorias, as que fossem específicas para meninos e para meninas, onde foram selecionados os jogos que fariam parte do corpus de análise. O site selecionado então para a escolha dos jogos a serem analisados foi o www.sitedejogosonline.com.br.

A partir dessa seleção realizei uma imersão e brinquei com os jogos que apareciam em ambas as categorias. Durante esse período pude conhecer mais detidamente como apareciam os objetivos dos jogos, como eram explicadas as regras e comandos para se jogar e o que tinham em cada uma das duas categorias, aquelas indicadas para meninos e/ou meninas jogarem.

Como adulta, muito me surpreendi ao ver a experiência de pesquisa se tornar rapidamente um descontraído momento de divertimento e lazer. A cada jogo acessado podia-se gastar até uma hora jogando sem se cansar da brincadeira. Mas, ao mesmo tempo, pude ir elencando algumas características observadas que muito me chamaram a atenção.

Primeiramente foram as cores que apareciam nos jogos, sendo muito marcante os tons de azul, verde e preto nos jogos ditos para meninos, e tons de rosa, vermelho e amarelo nos jogos ditos para meninas.

Outra característica marcante eram as músicas temas, que também demonstravam de forma clara e evidente a binaridade entre as duas categorias. Músicas com ritmos fortes e batidas marcadas para os jogos de meninos e músicas suaves e mais clássicas para os jogos de meninas.

Também os personagens que compunham esses jogos, na sua maioria eram de desenhos animados e filmes, caracterizando assim, uma distinta divisão entre os programas de entretenimento que eram considerados para meninos, e os programas de entretenimento que eram considerados para meninas.

E finalmente, mas não menos relevante, há que se registrar o nível de dificuldade encontrado nos jogos. Algo que surpreendeu muito, pois quando jogados os jogos de meninos, precisava-se ter um domínio mais aguçado dos comandos, várias teclas precisavam ser utilizadas para se atingir os seus objetivos. Alguns tinham tempo definido, tornando mais ágil e até difícil a proposta da brincadeira, enquanto que os jogos da categoria de meninas era muito mais simples e fáceis de jogar. A grande maioria necessitava apenas do mouse para ser jogado, pedindo apenas toques simples e um arrastar de objetos.

Como pesquisadora-jogadora achei muito enfadonhos os jogos da categoria “jogos de meninas”, todos pouco estimulantes e cansativos de jogar. Em contra partida, os jogos da categoria “jogos de meninos” mostraram um desafio para minhas habilidades motoras, fazendo-me passar mais tempo jogando com o intuito de atingir os objetivos, dando-me até certo trabalho para dominar e lembrar todos os comandos necessários para a brincadeira. Além disso muitos dos jogos, por serem de luta e ação me deixaram bastante agitada durante a brincadeira, mesmo sendo uma adulta.

Percebendo a riqueza de material que compunha esses *sites* destaco o fato de que, tudo o que neles é disponibilizado traz uma infinidade de caminhos e rotas de navegação. Alguns jogos direcionam para *sites* maiores e com novas portas de acesso. Muitos dos *sites* apontam em seus objetivos a intenção de serem educativos. Mas não existe nenhuma regra ou proposta central aparentemente sobre esses objetivos.

Assim, tornou-se necessário entender um pouco mais sobre como são pensados esses sites: quais as formas reguladoras de seus conteúdos? Como são escolhidos seus jogos? É certo que todos eles estão intencional ou não-intencionalmente as crianças sempre aprendem algo, mas isto é pensado de forma organizada, metodologicamente estruturada com políticas pedagógicas subjacentes à proposta de seus

conteúdos? Nesse sentido busquei conhecer um pouco sobre as normas e regulamentações que existam para auxiliar nas propostas político-pedagógico desses *sites* e seus conteúdos e em seu controle.

3.2. CAMINHOS ENCONTRADOS NAS NORMAS E REGULAMENTAÇÕES DAS MÍDIAS PARA CRIANÇAS

Para se compreender melhor um pouco das disposições legais, fiz um levantamento do que se vinha abordando sobre o tema em artigos e periódicos da área da educação, o que surpreendentemente restringiu bastante o campo de pesquisa, demonstrando ser a UNESCO¹⁰ a principal agência financiadora de pesquisas sobre mídias para crianças em termos mundiais.

Dessa maneira, o presente trabalhou pautou o início de seu panorama na produção da UNESCO datado de 2001 *A criança e a Mídia: imagem, educação, participação*, sendo o livro uma compilação de artigos e pesquisas desenvolvidos em diferentes países sobre o trabalho, uso e participação das mídias na vida das crianças. É a UNESCO, também a responsável por outras duas compilações abordando novos aspectos e análises do mesmo tema: *A criança e a violência na mídia* datado de 2000, e *Perspectivas sobre a criança e a mídia*, de 2002. Esses últimos dois livros fizeram parte de uma série de livros, chamada Livros Anuais, produzidos pela UNESCO para abordar o tema da mídia e das crianças, tendo em vista o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa e a crescente inserção das crianças nesse espaço, todos produzidos por Carlsson e Feilitzenorg.

¹⁰ Do inglês: *United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization* – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

Carlsson e Feilitzenorg (2002, p. 14), diretora da Câmara Geral da UNESCO pela Nordicom¹¹ — Suécia, registra:

O conteúdo da mídia levanta algumas questões vitais. Durante anos, muitas pessoas expressaram suas preocupações com os efeitos da mídia, e não apenas da televisão, sobre seu público, especialmente as crianças e os jovens. O conteúdo violento da mídia tem merecido uma atenção particular. Infelizmente, a proliferação de produtos da mídia, hoje, significa que a violência e a pornografia estão mais difundidas do que nunca, e há uma preocupação considerável — entre pais, professores e autoridades públicas — quanto à forma como tal conteúdo pode influenciar os jovens. Muitas pessoas suspeitam que haja uma correlação entre o aumento do nível de violência na vida cotidiana, particularmente aquela cometida por crianças e jovens, e a cultura de violência que nossas crianças encontram na televisão, filmes de vídeo, jogos de computador e via Internet.

Tal preocupação está diretamente ligada a algumas disposições legais, presentes na Convenção sobre os Direitos da Criança, adotada pela Assembleia Geral nas Nações Unidas em 1989 e ratificada em Portugal em 1990, que pautada na Declaração dos Direitos Humanos e na Declaração dos Direitos da Criança, assume que

¹¹ Órgão ligado a UNESCO com sede na Suécia, sendo um dos mais importantes na produção, pesquisa e regulação de mídias para criança do país.

a criança, por motivo da sua falta de maturidade física e intelectual, tem necessidade de uma proteção e cuidados especiais, nomeadamente de protecção jurídica adequada, tanto antes como depois do nascimento. (UNICEF¹², 1990, p.4)

Nessa direção, a referida Declaração prevê a necessidade de produção de conteúdo adequado as diferentes faixas etárias das crianças, nos diferentes veículos de informação.

Assim, a presente Convenção, em seu Artigo 17 garante que:

Os Estados Partes reconhecem a importância da função exercida pelos órgãos de comunicação social e asseguram o acesso da criança à informação e a documentos provenientes de fontes nacionais e internacionais diversas, nomeadamente aqueles que visem promover o seu bem-estar social, espiritual e moral, assim como a sua saúde física e mental. Para esse efeito, os Estados Partes devem:

- a) Encorajar os órgãos de comunicação social a difundir informação e documentos que revistam utilidade social e cultural para a criança e se enquadrem no espírito do artigo 29.o;
- b) Encorajar a cooperação internacional tendente a produzir, trocar e difundir informação e documentos dessa natureza, provenientes de diferentes fontes culturais, nacionais e internacionais;
- c) Encorajar a produção e a difusão de livros para crianças;

¹² Fundo das Nações Unidas para a Infância, em inglês *United Nations Children's Fund*. Órgão tem por objetivo promover e garantir os direitos das crianças.

- d) Encorajar os órgãos de comunicação social a ter particularmente em conta as necessidades linguísticas das crianças indígenas ou que pertençam a um grupo minoritário;
- e) Favorecer a elaboração de princípios orientadores adequados à protecção da criança contra a informação e documentos prejudiciais ao seu bem-estar, nos termos do disposto nos artigos 13.o e 18.o. (UNICEF, 1990, p.12)

A partir dessa disposição, fica acertado em carácter legal a inserção de programas e materiais feitos e dirigidos especificamente para as crianças nos diferentes meios de comunicação. Mas também a partir dessa disposição legal surge como incógnita: qual ou quais os órgãos reguladores dessa programação, desses materiais? Existem normas e regras para serem adotadas dentro das empresas produtoras para sua auto regulação?

Nesse sentido, os Livros Anuais produzidos pela UNESCO, trazem compilações fundamentais para compreensão das disposições legais para a análise e regulação do conteúdo das mídias, em nível mundial.

De acordo com o levantamento feito no Livro Anual *A criança e a Mídia: imagem, educação, participação* (CARLSSON; FEILITZENORG, 2002), a legislação mundial de controle de mídias conta com treze documentos normativos entre Convenções, Regulamentações, Normativas, Resoluções, etc. A seguir, quadro elaborado com base nas leis apresentadas no Livro Anual:

Quadro 2 – Quadro elaborado segundo UNESCO, Livro Anual
A Criança e a Mídia

(continua)

Nome	Ano de implantação	Sobre o que dispõe
Convenção Europeia sobre Televisão Transfronteira do Conselho da Europa	De maio de 1989	Tem como principal papel fortalecer a democracia, direitos humanos e leis, dispõe em seu Artigo 7, as responsabilidades da emissora.
Diretiva da União Europeia sobre a “Televisão sem Fronteiras”	Complementa a Convenção apresentada acima, com as emendas recebidas em 1997	Essa diretiva dispõe sobre as obrigações dos Estados-membros, no que devem tomar de medidas para garantir a qualidade de transmissão televisiva
As normas do sindicato Europeu de rádio e televisão para os programas sobre representação da violência	Material publicado em 1992	Dispõe de normas para os tipos, características, propagandas, horários e conteúdo dos programas de rádio e televisão

Quadro 3 – Quadro elaborado segundo UNESCO, Livro Anual
A Criança e a Mídia

(continuação)

Nome	Ano de implantação	Sobre o que dispõe
A Resolução de Bratislava	Aprovada em 1997, em um encontro de produtores de emissoras de televisão e demais interessados sobre a produção de conteúdo para crianças.	A resolução aponta maneiras de alcançar seu principal objetivo, que é a intensificação no cuidado e na produção de filmes e outros conteúdos midiáticos para crianças e sobre crianças. Como é colocado na Resolução: “Vivemos e viveremos, povos do norte e do sul, do oriente e do ocidente, num mundo dinâmico e em constante transformação. A humanidade vai alcançar novas alturas em termos de conhecimento e progresso. As crianças, que são nossa esperança para o futuro, têm o direito de se beneficiar desses processos gerais.” (CARLSSON; FEILITZENORG, 2002, p. 461)
A Carta sobre a Televisão Infantil	Aprovada foi aprovada em 1995, e posteriormente revisada e aperfeiçoada em 1998.	Nela é disposto os direitos das crianças a terem acesso a programas de qualidade feitos especialmente para esse público, promovendo valores, conhecimentos e aprendizados.

Quadro 4 – Quadro elaborado segundo UNESCO, Livro Anual
A Criança e a Mídia

(continuação)

Nome	Ano de implantação	Sobre o que dispõe
A Declaração dos Direitos das Crianças no rádio e na televisão dos PDSA (Países Sul-Africanos em Desenvolvimento)	Foi aprovada em maio de 1995 em Munique, sendo assinada pelos povos de Angola, Quênia, Lesoto, Malawi, Maurício, Moçambique, Namíbia, África do Sul, Suazilândia e Zâmbia.	Essa declaração ratifica o exposto na Carta sobre a Televisão infantil e dispõe de algumas características especiais das crianças desses povos.
Declaração Asiática dos Direitos da Criança e a Mídia	Aprovada em 1996 na Conferência Asiática sobre os Direitos da Criança e a Mídia.	Nela estão dispostos os compromissos assumidos pelos governantes e demais autoridades e empresas no que concerne a produção e apresentação de materiais de qualidade para as crianças nas mídias
A Declaração dos Direitos das Crianças Africanas no rádio e na televisão	Como citada acima, essa declaração vem ratificar o exposto na declaração de 1995, em 1997 na Primeira conferência Geral sobre o Rádio e a Televisão para as crianças.	Essa declaração apenas reforça o já exposto anteriormente.

Quadro 5 – Quadro elaborado segundo UNESCO, Livro Anual
A Criança e a Mídia

(continuação)

Nome	Ano de implantação	Sobre o que dispõe
O Plano de Ação da UNESCO sobre Políticas Culturais para o Desenvolvimento	A Conferência Intergovernamental sobre Políticas Culturais de Desenvolvimento realizada em Estocolmo, em 1998, aprovou um plano de ação para servir de inspiração as políticas nacionais e internacionais dos estados-membros.	De acordo com o Plano: “As políticas culturais devem promover a criatividade em todas as suas formas, facilitando o acesso a práticas e experiências culturais para todos os cidadãos, independentemente de nacionalidade, raça, sexo, idade, incapacidade física ou mental, que enriqueçam o senso de identidade cultural do indivíduo e a sensação de fazer parte de uma comunidade, e devem apoiá-los em sua busca de um futuro digno e seguro.” (CARLSSON; FEILITZENORG, 2002, p.470) Sendo então apresentado o plano de ação com recomendações para a proteção e controle da violência na mídia envolvendo programas de/para crianças.

Quadro 6 – Quadro elaborado segundo UNESCO, Livro Anual
A Criança e a Mídia

(continuação)

Nome	Ano de implantação	Sobre o que dispõe
Os Direitos da Criança e a Mídia: diretrizes para os jornalistas	Foi na Conferência internacional jornalismo 2000: os direitos das crianças e a mídia em 1998 que resultou esse documento.	De acordo com o documento: “Para realizar seu trabalho de informar efetivamente o público, os jornalistas devem ter plena consciência da necessidade de proteger as crianças e de enfatizar seus direitos sem prejudicar de nenhuma forma a liberdade de expressão e sem interferir na estrutura da independência jornalística. Os jornalistas também devem receber treinamento para dispor de padrões éticos elevados.” (CARLSSON; FEILITZENORG, 2002, p.472)

Quadro 7 – Quadro elaborado segundo UNESCO, Livro Anual
A Criança e a Mídia

(continuação)

Nome	Ano de implantação	Sobre o que dispõe
Recomendação da União Europeia sobre a proteção a menores e à dignidade humana em serviços audiovisuais e de informação	Aprovada em 1998 pelo Conselho da União Europeia.	Tal recomendação tem por objetivo oferecer diretrizes para a legislação nacional, abrangendo os meios eletrônicos de comunicação de massa. De acordo com o documento: “de ação possibilite aos menores fazer um uso responsável de serviços audiovisuais e de informação <i>online</i> , principalmente melhorando o nível de consciência dos pais, educadores e professores sobre o potencial dos novos serviços e sobre os meios através dos quais podem se tornar seguros para o uso dos menores” (CARLSSON; FEILITZENORG, 2002, p. 476)

Quadro 8 – Quadro elaborado segundo UNESCO, Livro Anual
A Criança e a Mídia

(continuação)

Nome	Ano de implantação	Sobre o que dispõe
O plano de ação da União Europeia para promoção do uso mais seguro da <i>internet</i>	Aprovado em 1998 pelo conselho da União Europeia, com vistas a combater a produção e disseminação de conteúdo pernicioso e ilegal na <i>internet</i> , com vistas a segurança das crianças.	O documento dispõe de uma proposta com interesse em trabalhar em parceria com empresas do ramo, com o intuito de promover ações autorreguladoras do espaço <i>online</i> . Tais como: Criação de um ambiente seguro; Criação de sistemas de filtragem e classificação; Encorajar medidas que possibilitem a tomada de consciência; Ações de apoio.

Quadro 9 – Quadro elaborado segundo UNESCO, Livro Anual
A Criança e a Mídia

(conclusão)

Nome	Ano de implantação	Sobre o que dispõe
<p>Declaração e Plano de Ação contra abuso sexual de crianças, pornografia infantil e pedofilia na <i>internet</i></p>	<p>Documento apresentado no Encontro de Especialistas pela UNESCO em 1999, apresentando a declaração.</p>	<p>De acordo com a Declaração: “Acreditamos que o uso futuro da internet será determinado pela próxima geração que terá nascido numa sociedade digital e está começando a pensar, trabalhar, divertir-se e aprender de formas fundamentalmente diferentes das de seus pais. Mas, no presente período de transição, o uso e desenvolvimento de tecnologias digitais precisa levar em conta os valores sociais, culturais e democráticos correntes.” CARLSSON; FEILITZENORG, p. 483) Nesse sentido é apresentado um plano de ação com o intuito de promover a pesquisa, consciência e prevenção das crianças no espaço virtual. Também está presente nesse plano o papel da UNESCO no que concerne o desenvolvimento de leis e regulamentações dirigidas especificamente para o tema.</p>

Fonte: Produção da própria autora

O que podemos observar com base nesse panorama geral apresentado pela UNESCO em seu Livro Anual, de acordo com o Quadro apresentado anteriormente é que em termos legais, existe uma crescente preocupação no amparo das crianças para sua proteção e promoção. Porém ainda existe uma grande lacuna entre o disposto com relação aos meios de comunicação televisivos, radiofônicos e jornalísticos e o que concerne o espaço virtual da *internet*, que conta apenas com duas disposições legais dirigidas especificamente para a discussão do tema.

Tal fato precisa ser ainda mais discutido quando se procura a produção e discussão reguladora do Brasil, que claramente tem sido pouco abordada, tendo apenas como aporte teórico as disposições da UNESCO em nível mundial.

Em contrapartida, se tomarmos como base o último relatório, de 2011, produzido pelo IBGE, na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio temos a inserção do item sobre “Acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal” que indica:

Os resultados da pesquisa mostram que, em 2011, 77,7 milhões de pessoas de 10 anos ou mais de idade acessaram a internet no período de referência dos últimos três meses. Este contingente equivalia a 46,5% do total da população de 10 anos ou mais de idade. Em 2009, o número de internautas foi estimado em 67,7 milhões, representando 41,6% da população-alvo. Nos anos de 2008 e 2005, estes totais foram estimados em 55,7 milhões (ou 34,7% da população-alvo) e 31,9 milhões (ou 20,9% da população alvo), respectivamente. (IBGE, 2011, s/p.)

Esses resultados apresentados pelo IBGE demonstram o crescente acesso da população maior de 10 anos à *internet*, o que nos indica que também podemos supor que a população de menos de 10 anos também tem gradativamente aumentado seu acesso no espaço virtual, questão essa que precisa ser pensada proficuamente para a promoção de espaços seguros e saudáveis para o desenvolvimento completo de suas habilidades sociais, culturais e cognitivas. Tendo em mente ser esse o desenvolvimento pleno como seres humanos sexuados que são. Principalmente uma vez que os dados apresentados pelo IBGE demonstram um crescimento de 143,8% de pessoas que utilizaram a *internet* ou 45,8 milhões de internautas num intervalo de seis anos.

Outro ponto importante para ser abordado é o fato de que a produção midiática na *internet* voltada para crianças ainda é muito recente, sendo que de acordo com Sundin (apud CARLSSON E FEILITZENORG, 2002), um dos sites mais antigos disponíveis na *internet*, o www.kidscom.com, está ativo desde 1995. De acordo com, o autor esse site é “um playground eletrônico para crianças e jovens de 4 a 15 anos” (CARLSSON; FEILITZENORG, 2002, p.406).

Sundin (apud CARLSSON; FEILITZENORG, 2002, p.403) também cita um artigo da Revista Newsweek de 1998 que fala sobre “um estudo que mostra que mais de 9,8 milhões de crianças estão usando a *internet*, um número que se espera triplicar em 2002.” Porém ele ainda alerta que “O que nós não sabemos sobre o ano de 2002 é como as crianças utilizarão a Rede.”. Nessa perspectiva, olhando sob o panorama do ano de 2014, podemos perceber que ainda hoje sabemos muito pouco sobre quantas crianças utilizam a *internet*, como a utilizam, quais os conteúdos que acessam e brincam, como funciona essa interação e seu aprendizado. Mas mais do que isso, ainda temos discutido muito pouco sobre o que é produzido e

disponibilizado na rede para as crianças e como vem sendo essa regulação, especialmente em nível nacional no Brasil.

Assim, pelas buscas efetuadas em nível nacional sobre as regulamentações para o controle das mídias no Brasil, tem-se como principal fonte de discussão a Agência de Notícia dos Direitos da Infância (ANDI), que nos últimos anos desenvolveu uma análise do marco legal de 14 países da América Latina no que concerne à proteção e promoção de conteúdos adequados às crianças nas mídias. Nesse contexto o Brasil foi um dos países analisados, apresentando discussões muito incipientes ainda sobre a temática:

A criação de um órgão regulador especializado na interface mídia e infância – preferencialmente associado ao estabelecimento de uma instância central para regular as comunicações no Brasil – é fator primordial para a consolidação de uma prática tecnicamente sustentada nesse campo. (ANDI, 2009, p. 6)

Como é colocado por Zylbersztanj (2008), as discussões em torno das possibilidades de regulação da mídia para crianças no Brasil deram um salto em 2007, com a criação da classificação indicativa para a programação televisiva. O autor comenta sobre as 06 categorias de classificação dos programas televisivos por faixas etárias indicativas, tendo como proposta regular os horários de transmissão de acordo com o conteúdo dos programas, com propagandas de bebidas alcoólicas, com filmes com censura para menores de 12 anos, dentre outros. É a lei que está atualmente em vigor no Brasil.

Este fato é fundamental para pensar o marco regulatório de mídias no Brasil, compreendendo que, assim como outros países da América Latina que vivenciaram períodos de ditadura durante o século XX, a ameaça à liberdade de expressão,

advinda desses períodos desencadeia manifestações contra qualquer tipo de legislação, regulação ou declaração que tenha como base indicativos de restrição de programação e de conteúdos midiáticos.

Portanto, sendo as discussões em torno da linguagem televisiva e sua regulação assunto extremamente recente, podemos considerar as discussões sobre a utilização dos computadores e o conteúdo neles disponibilizado para as crianças algo quase inexistente, principalmente no campo legislativo, Lopes registra (2010, p.3):

No Brasil, a imposição de restrições à mídia parece ainda mais problemática. Aqui, enfrentamos recentemente um longo período de ditadura. Uma censura pouco velada — ainda que nunca oficialmente admitida — foi dominante por quase 30 anos, e apenas na metade da década de 80 a liberdade de expressão começou a voltar à nossa realidade, tanto jurídica quanto politicamente.

Foi apenas com a Constituição de 1988 que se estabeleceram as diretrizes que vieram a apoiar a abertura da censura de forma definitiva. Como coloca Zylbersztanj (2008, p.5) a constituição

eliminou definitivamente a censura, trouxe dispositivos que visavam impedir o uso político das concessões e abriu espaço para futuras regulamentações, especialmente sobre o conteúdo das propagandas e a proibição do monopólio.

Em 2009, a Agência Nacional de Direitos da Infância (ANDI) publicou *Infância e Comunicação: Uma agenda para*

o Brasil, dispendo de dez pontos fundamentais para pensar com relação a Mídia e a Infância, com o intuito de construir um marco regulatório para o mesmo. De acordo com a Agência:

Os debates em torno da consolidação de uma mídia de qualidade – que leve em conta o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes – envolvem, simultaneamente, aspectos de promoção (estímulo aos benefícios da relação com os meios de comunicação) e de proteção (ante possíveis impactos negativos). Ambas as perspectivas se configuram como elementos complementares e devem ser avaliados de forma integrada pelos vários atores que compõem o sistema de mídia (governo, sociedade civil, empresas de comunicação, universidades, entre outros). (ANDI, 2009, p. 2)

Nesse sentido essa agenda aponta para a necessidade de pensar: 1) Educação para a mídia; 2) Estímulo à produção de conteúdos de qualidade; 3) Programação regional e nacional; 4) Crianças e adolescentes participando da produção de conteúdos; 5) Regulação de exibição de imagens e identificação de crianças e adolescentes; 6) Avaliação de impactos de conteúdos específicos; 7) Estabelecimento de faixas de horário/faixas etárias; 8) Regulação da publicidade/merchandising; 9) Trabalho infantil nos meios de comunicação; e, 10) Novas tecnologias – inclusão e proteção. Com base nesses dez tópicos fica previsto promover possibilidades de efetivação de cada um deles com o intuito de promoção e proteção de crianças e adolescentes, tendo em vista não somente a regulação das mídias, como a construção e desenvolvimento de propostas de auto regulação.

O segundo documento disponibilizado pela ANDI em 2010, traça um panorama da América Latina estão

contempladas as propostas dos seguintes países: Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Costa Rica, Equador, Guatemala, México, Nicarágua, Paraguai, Peru, Uruguai e Venezuela. Nele encontramos três tópicos: aproximação conceitual e metodológica sobre mídia e os direitos das crianças e adolescentes, levantamento do marco legal dos quatorze países investigados e por fim, um panorama comparativo sobre o sistema de regulação sueco, mundialmente conhecido e citado como exemplo nas discussões da área. Para nós esse estudo será importante, apenas para conhecer um pouco mais sobre o marco legal desses 14 países, uma vez que temos como preocupação primeira, saber se existe algum tipo de legislação que regule os conteúdos de mídia para criança e quais os seus objetivos.

O estudo desenvolvido pela ANDI buscou saber mais sobre: as normas em vigência, as propostas de novas normas e as possíveis transformações que ocorreram nas normas já em vigor. Foram utilizados como categorias para levantamento e análise das leis e projetos de leis os seguintes tópicos: Regulação da exibição de imagens de crianças e adolescentes, regulação das faixas horárias, regulação das faixas de idade, regulação de símbolos de exibição, regulação da menção de conteúdo específico, regulação de tempo mínimo de transmissão de conteúdos específicos, regulação de exibição de desenhos animados nacionais, regulação da programação regional, regulação da publicidade e do merchandising, regulação que estimula a produção de conteúdos de qualidade, regulação de políticas de educação para os meios, regulação do trabalho infantil nos meios e regulação do *modus operandi* (ANDI, 2010).

Em linhas gerais, o levantamento destacou dois aspectos centrais que permeiam a análise das leis e depois projetos de leis: “contenção dos eventuais efeitos nocivos dos meios de comunicação sobre o desenvolvimento integral de

crianças e adolescente” e “o estímulo à programação de qualidade – aquela que valoriza e promove os direitos humanos de meninos e meninas – acaba sendo altamente negligenciado” (ANDI, 2010, p. 50).

Tendo seu aporte centrado na Convenção dos Direitos da Criança, os 14 países pesquisados, de forma geral, apresentaram aspectos em comum que podem ser elencados para nossa reflexão no quadro criado sobre o tema:

Quadro 10 – Levantamento de objetivos das normativas analisadas pela ANDI (2010)

Principais resultados do mapeamento:
Televisão como principal meio de informação;
Poucas pesquisas sobre os potenciais efeitos (positivos e negativos) dos meios;
Maioria dos países analisados deixaram a poucos anos regimes autoritários (ditaduras);
Maioria dispõe de veículos públicos pouco representativos;
Forte concentração dos meios nas mãos de poucos;
Sociedade civil sem movimento consistente;
Inter-relação entre mundo da política e empresas de comunicação;
Escolas em sua maioria ignoram o tema da mídia nos currículos;
Praticamente não há amparo legal para a introdução da educação para a mídia;
Poucos os países que tem órgãos reguladores estruturados;
Mais raros os países que estimulam uma programação de qualidade;
Sem previsão regulatória para o desenvolvimento de pesquisas na área ou estabelecimento de dispositivos eletrônicos de bloqueio de programação nociva.

Fonte: Produção da própria autora

Com relação específica ao Brasil, o relatório destaca o fato de ser um dos países com maior avanço na introdução de uma política de classificação indicativa para a televisão, ainda

se destacando com a preocupação de ir além do alerta sobre a programação nociva, também estimulando a produção de programação positiva para o meios em questão. Outro aspecto que chama a atenção com relação do Brasil, é para o fato do mesmo concentrar 81,4% das pesquisas sobre o tema na área, fator extremamente positivo para os avanços que se vem tendo nesse processo regulatório. Mas como regra geral, a grande quantidade dessas pesquisas e suas leis e projetos de leis estão concentradas principalmente na regulação do *modus operandi* de controle, penalização e regulação, com pouca preocupação ainda com propostas de educação para a mídia, sem nenhuma proposta em análise ou em vias de ser efetivada.

Com base nos dados apresentados, torna-se prioritário pensar propostas de educação para as mídias, com o intuito de proporcionar a criança e adolescentes capacidade crítica para avaliar, escolher e utilizar adequadamente esse grande meio. Mas, mais do que isso, é necessário iniciar o processo de pensar no espaço *online* como também um meio acessado por crianças e adolescentes, extremamente rico de conteúdos e possibilidades de entretenimento e educativas, mas também com muitas portas e armadilhas para espaços com conteúdos nocivos e prejudiciais ao desenvolvimento dos seres humanos, como seres plenos.

Assim, pensar nos jogos *online*, disponibilizados gratuitamente para as crianças, em suas várias faixas etárias, mesmo que sejam ditos jogos para crianças, é reconhecer que estão permeados de um currículo oculto forte, que, como temos apresentado até o presente momento, está perpassado por uma educação sexual, pautada na normatização de estereótipos sexuais heteronormativos. E apenas, por meio de uma investigação profunda, com o levantamento de vertentes pedagógicas de educação sexual neles existentes, poderemos pensar em propostas educativas emancipatórias do ser humano, proporcionando uma reflexão crítica sobre esses materiais e a

quebra do paradigma repressor de educação sexual que há tanto tempo permeia a educação de nossa sociedade ocidental, inclusive em jogos *online* para crianças.

A seguir apresentamos os caminhos trilhados metodologicamente para o desenvolvimento da pesquisa em questão, desvelando mais a amostra selecionada e os dados da análise.

4 CAMINHOS METODOLÓGICOS DE PESQUISA



Toda Mafalda

A construção do conhecimento vem se constituindo ao longo dos tempos pelos seres humanos, em suas relações entre si e no seu embate com a natureza. Assim a vida humana tem criado, testado e desenvolvido hipóteses, a partir de suas necessidades, gerando novos conhecimentos e informações que proporcionam o desenvolvimento dos seres humanos e do mundo como o conhecemos até hoje.

Ao vivenciar e refletir sobre as transformações sociais, culturais e tecnológicas que passam a figurar com muita força hoje o nosso contexto, bem como o surgimento permanente de novas formas de aprender e se relacionar com o mundo, percebe-se a ampliação da complexidade com que os seres humanos constroem seu conhecimento e, conseqüentemente, o que denominamos de campo científico (SANTOS, 1995).

Mas há que registrar que foi no século XIX que passamos como humanidade, a desenvolver estudos das ciências sociais com os primeiros vislumbres de um novo modelo de racionalidade que se propõe universal. Da culminância de um longo processo de turbulência epistemológico iniciado no século XVI, com a revolução científica transformaram-se os campos de estudos naturais e posteriormente sociais, com o princípio de uma racionalidade

que vai ser o principal empreendimento defendido pela modernidade:

O modelo de racionalidade que preside à ciência moderna constitui-se a partir da revolução científica do século XVI e foi desenvolvido nos séculos seguintes basicamente no domínio das ciências naturais. Ainda que com alguns prenúncios no XVIII, é só no século XIX que este modelo de racionalidade se estende às ciências sociais emergentes. A partir de então pode falar-se de um modelo global de racionalidade científica [...]. (SANTOS, 1995, p. 10)

O paradigma da Ciência Moderna tem como principal preocupação e objetivo o delineamento de estudos e pesquisas pautados em regras e normas universais, sendo um dos principais expoentes desse campo o Positivismo. Como coloca Santos (1995, p. 12): “a ciência moderna desconfia sistematicamente das evidências da nossa experiência imediata.”. Assim o paradigma científico moderno vem dominando os estudos das ciências naturais e sociais ao longo dos últimos séculos:

As leis da natureza moderna são um tipo de causa formal que privilegia o como funciona das coisas em detrimento de qual o agente ou qual o fim das coisas. É por esta via que o conhecimento científico rompe com o conhecimento do sendo comum. É que, enquanto no senso comum, e portanto no conhecimento prático em que ele se traduz, a causa e a intenção convivem sem problemas, na ciência a determinação da causa formal obtém-se com a expulsão da intenção. (SANTOS, 1995, p. 16)

A proposta paradigmática que conduz essa pesquisa compreende que o caminho epistemológico a ser tomado permita ao olhar do pesquisador focar a realidade local, sem se esquecer do global, propiciando as pessoas a construção dialógica do conhecimento possibilitando-lhes trabalhar essa relação dentro da consciência crítica de que pertencem todos a diversos contextos sócio, históricos e culturais.

Qualquer discussão sobre a sexualidade humana está diretamente ligada também a essa compreensão das relações entre os seres humanos no embate da vida com a natureza, construindo-se o entendimento sobre essa dimensão humana, histórica e culturalmente ao longo dos milênios, bem como também ela se expressa nos vários paradigmas apontados pelos estudiosos pois seja em qual deles for, sempre está na base a vida humana, sempre sexuada, educando-se seres humanos uns aos outros nas relações sociais. E nessa perspectiva, a pesquisa no campo da educação sexual necessita encontrar nesse campo epistemológico uma proposta que lhe permita olhar para essas relações e para o contexto dessas de forma a desvelar o movimento existente na construção desse conhecimento humano sempre sexuada, e o desenvolvimento das vidas das pessoas sempre sexuadas. Assim, como expressão do paradigma emergente, devido às categorias que dão suporte a esta pesquisa, os caminhos que reconheço como os que hoje trilho se pautam na discussão filosófica oriunda do materialismo histórico-dialético.

Por materialismo dialético entende-se

a base filosófica do marxismo que, como tal, realiza a tentativa de buscar explicações coerentes, lógicas e racionais para os fenômenos da natureza, da sociedade e do pensamento”.(TRIVINÓS, 1987, p. 51).

A necessidade de desvelar a relevância das práticas sociais na busca pela verdade segue alguns princípios diretamente ligados ao conceito de dialética. Como apresenta Trivinho (1987, p. 51) o materialismo dialético tem como base de seus princípios “a matéria, a dialética e a prática social”. O autor ainda coloca que se tem nessa concepção “uma concepção científica da realidade, enriquecida com a prática social da humanidade”.

A concepção filosófica do materialismo dialético nos permite, nesse sentido, por meio do método dialético, observar e estudar os seres humanos em suas relações sociais e a produção de seus conhecimentos no embate diário da sua vida, na relação com o outro e com a natureza, percebendo nesse embate a sexualidade como uma dimensão ontológica e os processos de interação com as tecnologias midiáticas como matéria produto dos seres humanos, passível de contribuir com seus conteúdos e objetivos, sempre existentes, na transformação e mudança das práticas sociais, ou em sua conservação.

Para o pesquisador que se fundamenta no método dialético é fundamental a compreensão dos processos dialógicos pelos quais se constituem o mundo natural e social, como nos aponta Trivinho (1987, p. 73):

Estes princípios básicos do marxismo devem ser completados com a ideia de que existe uma realidade objetiva fora da consciência e que esta consciência é um produto resultado da evolução material, o que significa que para o marxismo a matéria é o princípio primeiro e a consciência é o aspecto secundário, o derivado.

No contexto apresentado pelo autor fica nítida a compreensão sobre ser

a ciência filosófica do marxismo aquela que estuda as leis sociológicas que caracterizam a vida da sociedade, de sua evolução histórica e da prática social dos homens no desenvolvimento da humanidade. (TRIVINÕS, 1987, p.51).

Assim, os caminhos metodológicos dessa pesquisa foram pautados no movimento dialógico proporcionado pelo método dialético, por perceber que a pesquisa no campo educacional desvela não somente as contradições e movimentos das relações entre os seres humanos e o mundo, como também está diretamente ligada à realidade e sua estrutura.

Investigar os conteúdos de educação sexual que permeiam os jogos *online* para crianças foi um objetivo passível dessa análise e reflexão, embasado nos processos históricos e culturais nos quais os seres humanos tem se educado sexualmente uns aos outros em suas relações, hoje com muita influência das mídias. E, portanto foi fundamental desvelarmos inicialmente a sexualidade como dimensão ontológica permeada pelo contexto em que vivemos e nos constituímos, contexto esse material, mutável e passível de transformação.

Assim, embasada no paradigma do materialismo histórico-dialético, apoiada nas leis do método dialético, fundamento os passos dessa dissertação nos procedimentos apontados por Trivinõs (1987, p. 73). São estes: “a ‘*contemplação viva*’ do fenômeno”, que compreendeu o período de exploração e definição do objeto e é também o momento de levantamento de hipóteses e ideias que

direcionaram os meus estudos; a “*análise do fenômeno*” no qual pretendi determinar a dimensão do fenômeno pesquisado em suas relações sócio históricas. Nesta etapa me coube como pesquisadora delimitar minha amostra, aplicar os instrumentos de coleta de dados e reunir as informações sobre o objeto; e por fim desvendar “*a realidade concreta do fenômeno*” delineando os aspectos essenciais do objeto, seu conteúdo e forma por meio do estudo e tratamento dos dados, da verificação de hipóteses, pois esses “são momentos de investigação que tendem a estabelecer a realidade concreta do fenômeno” (TRIVINÓS. 1987, p. 74).

Tendo definido o perfil filosófico e epistemológico da dissertação e delineado o método escolhido para direcioná-la, apresento a seguir a metodologia vivenciada, relatando como foi feita a escolha da amostra, os instrumentos de análise dos dados e os caminhos percorridos ao longo da pesquisa.

A primeira etapa da pesquisa consistiu na revisão bibliográfica da produção teórica no campo da educação e da comunicação sobre os focos da pesquisa, quais sejam: educação sexual com suas vertentes pedagógicas e a educação sexual na infância em suas interfaces com as mídias, e nelas a categoria jogos *online* dirigidos as crianças.

A segunda etapa da pesquisa caracterizou-se pela análise documental no que concerne sobre a utilização de normas legais existentes sobre o acesso das mídias pelas crianças. Tal etapa teve por objetivo averiguar o que dizem essas normas e regulamentações sobre o tema, como estão nelas sendo pensados os conteúdos destinados às crianças e o que ali se tem proposto para o trabalho com as mídias em espaços educativos.

A etapa de busca das normas foi focada nos seguintes documentos, apresentados no capítulo III:

- Regulação de Mídia e Direitos das Crianças e Adolescentes: Uma análise do marco legal de 14 países latino-americanos, sob a perspectiva da promoção e proteção – da Agência de Notícias dos Direitos da Infância / ANDI, em 2010.
- Infância e Comunicação: Uma agenda para o Brasil - da Agência de Notícias dos Direitos da Infância/ANDI, em 2009.

Nessa etapa fora utilizado como base para a compreensão dos documentos o trabalho produzido pela UNESCO *A criança e a Mídia*¹³, de 2002. Neste livro as autoras fazem uma breve apresentação das leis existentes em nível mundial para regulação dos conteúdos de mídia, legislação essa que tem sido a base para as discussões na América Latina, e mais especificamente no Brasil.

Na terceira etapa de pesquisa foi realizado um levantamento sintético do conteúdo midiático infantil disponível na WEB – especificamente os jogos *online*. Para tanto optei pelo estudo dos *sites* mais acessados de acordo com a as palavras chaves “Jogos para crianças” associados pelo sistema de busca GOOGLE. Dos resultados de pesquisa foi feita a escolha do *site* que tinha em sua organização espaços distintos intitulados “Jogos de Meninos” e “Jogos de Meninas”. E assim busquei verificar as características gerais de organização dos jogos, o *layout* do *site*, levando-me assim a escolha de quatro jogos, todos oferecidos gratuitamente, sendo dois jogos de meninos e dois jogos de meninas.

O *site* selecionado foi <http://www.sitedejogosonline.com>, sendo que o mesmo já foi apresentado detalhadamente no capítulo II da dissertação. Assim, a partir da exploração do *site* e de seus jogos, foi feita a

¹³ Referência do livro encontra-se indicada detalhadamente no capítulo 2.

escolha desses quatro jogos para comporem a amostra da pesquisa, tendo como principal critério para a escolha dos mesmos o fácil acesso e a forma mais simplificada de jogar. São eles:

Quadro 11 – Amostra selecionada para análise

Categorias	Nome do jogo	Característica do jogo
Jogos de Meninos	<i>Soviet Bike:</i>	Jogo de corrida de motocicleta com obstáculos;
	<i>The Simpsons Underworld</i>	Jogo de atirar nos vilões da cidade.
Jogos de Meninas	O Beijo do Amor	Jogo de beijar escondido no trabalho;
	<i>Sophia in Paris Makeover</i>	Jogo de arrumar a personagem.

Fonte: Produção da própria autora

Segue abaixo a descrição detalhada dos jogos, suas características, regras e formas de jogar. A partir desse relato busco levar o leitor a uma breve imersão nos jogos com os quais crianças frequentemente brincam e passam horas de entretenimento e atividade no meio virtual, para conhecer a amostra da pesquisa.

4.1 CONHECENDO OS JOGOS DE MENINOS

4.1.1 *Soviet Bike*¹⁴

Descrição do jogo:

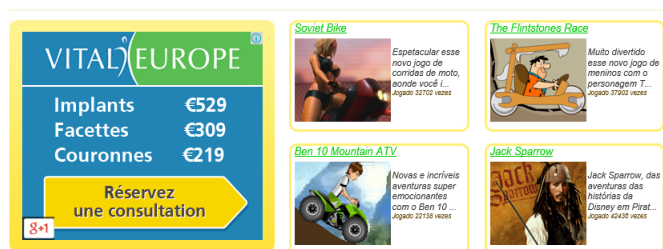
O jogo escolhido está disponível dentro do site na categoria “jogos de meninos”, como indicado na imagem a

¹⁴ Disponível em: <http://www.sitedejogosonline.com/jogos/soviet-bike.html> (Acesso em 25 out. 2013)

seguir. O acesso ao jogo é fácil, sendo apenas necessário um clique para que você seja direcionado para a página de jogar.

Figura 5 – *Print* página de localização do jogo

Jogos De Meninos



The screenshot shows a website interface for 'Jogos De Meninos'. On the left, there is a promotional banner for 'VITAL EUROPE' with a price list:

Implants	€529
Facettes	€309
Couronnes	€219

Below the list is a yellow button that says 'Réservez une consultation' and a small '8+1' icon.

To the right, there are four preview cards for different games:

- Soviet Bike**: Espetacular esse novo jogo de corridas de moto, aonde você irá ajudar uma bela garota russa a pilotar uma potente moto por caminhos cheios de obstáculos e estradas acidentadas, mas você não pode deixá-la cair da moto para ela não se machucar e além de perder muitos pontos nesse jogo. Vamos ajudá-la a vencer as etapas deste jogo? Jogado 22705 vezes.
- The Flintstones Race**: Muito divertido esse novo jogo de meninas com o personagem T... Jogado 3700 vezes.
- Ben 10 Mountain ATV**: Novas e incríveis aventuras super emocionantes com o Ben 10... Jogado 22158 vezes.
- Jack Sparrow**: Jack Sparrow, das aventuras das histórias de Disney em Pirat... Jogado 42458 vezes.

Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 25 out. 2013)

Na página do jogo aparece primeiro uma ilustração do jogo e ao lado as informações referentes aos objetivos do jogo, bem como as informações de quais teclas são necessárias para comandar o mesmo, o tamanho do arquivo e por último, quantas vezes ele já foi jogado anteriormente por outras pessoas.

No caso do jogo *Soviet Bike*, aparece também a seguinte explicação:

Espectacular esse novo jogo de corridas de moto, aonde você irá ajudar uma bela garota russa a pilotar uma potente moto por caminhos cheios de obstáculos e estradas acidentadas, mas você não pode deixá-la cair da moto para ela não se machucar e além de perder muitos pontos nesse jogo. Vamos ajudá-la a vencer as etapas deste jogo?

Abaixo está indicado que para jogar será necessário apenas utilizar as setas que darão a direção e velocidade para a motocicleta, e então a indicação de que o jogo pesa 2711 kb, e já fora jogado 32.696 vezes, quantidade essa significativa, perto de outros jogos que foram acessados apenas algumas centenas de vezes, como pudemos observar.

Figura 6 – *Print* descrição do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 25 out. 2013)

Na sequência da página aparecem várias imagens de diversos jogos para meninos também. E um pouco mais abaixo o jogo propriamente. A imagem inicial mostra uma jovem mulher loira vestindo um *short* e um *top* pretos, sentada em uma motocicleta, e no canto direito da tela o menu indicando as seguintes possibilidades: *New game*, *How to play* e *More free game*.

Figura 7 – *Print* tela inicial do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 25 out. 2013)

Clicando no menu *More free game* somos direcionados para um outro *site* de jogos www.gametop.com, que, assim como os outros *sites*, tem disponibilizado em sua tela inicial diversos jogos, porém em sua maioria para *download*, todos grátis também.

No tópico *How to play*, quando clicado aparece uma tela com desenhos ilustrativos indicando as teclas que devem ser utilizadas para cada movimento, no caso seta para direita empina a roda traseira da moto, seta para a esquerda empina a roda dianteira da moto, setas para cima e para baixo, sentido a ser percorrido, respectivamente para trás e para frente, e por último, botão *ENTER*, para fazer a moto mudar a direção em que deve avançar, girando ela para um lado ou para outro.

Figura 8 – *Print* instruções do jogo

Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 25 out. 2013)

Nesse tópico, o menu a direita muda, indicando as possibilidades de “*play*” para jogar ou “*back*” para voltar a tela inicial.

Clicando no *back* e retornando ao menu inicial e apertando na opção *New game* você é automaticamente redirecionado para a tela de regras de como jogar, sobrando então a opção “*play*” para ser apertada.

Nesse momento somos direcionados para uma cena em que a moto e a moça que está pilotando estão num lugar parecido com uma estrada de chão abandonada. O som que é emitido nesse momento imita uma moto acelerando, e assim é iniciado o jogo.

Figura 9 – *Print* tela do jogo em ação



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 25 out. 2013)

Acelerando a moto damos início a uma corrida cheia de obstáculos, em que o jogador precisa coordenar a hora certa de apertar a seta de velocidade com as setas para empinar as rodas, tanto dianteira como traseira, com o intuito de ultrapassar as barreiras que são postas.

O caminho a ser percorrido vai se alterando e os obstáculos vão aumentando. Sempre que a moto vira e a mulher cai no chão, o jogo emite um barulho de uma mulher gemendo, e assim a jogada reinicia do início da fase novamente.

A fase seguinte traz mais obstáculos e o nível de dificuldade aumenta, sendo assim sucessivamente, à medida que você vai avançando no jogo.

Outro fator importante é que, no canto da tela do jogo, pode-se acompanhar, de forma panorâmica, a localização da moto e os próximos obstáculos a serem vencidos.

Durante toda a brincadeira uma marcha toca ao fundo, sempre acompanhada do barulho do motor da moto sendo acelerado e quando acontece um acidente, o gemido da mulher

se machucando aparece, e logo em seguida, o jogo retorna ao ponto inicial da fase que está sendo jogada.

4.1.2 *The Simpsons under world*¹⁵

Descrição do jogo:

O jogo escolhido está disponibilizado dentro do *site* na categoria “jogos de meninos”, como indicado na imagem abaixo. O acesso ao jogo é fácil, sendo apenas necessário um clique para que você seja direcionado para a página de jogar.

Figura 10 – *Print* tela de localização do jogo

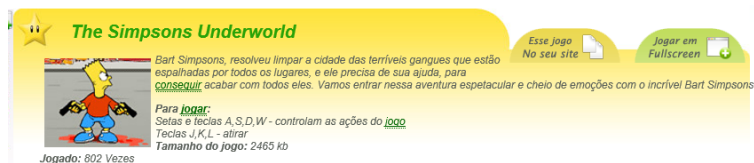


Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 27 out. 2013)

Da mesma forma como indicado no jogo anterior, na página inicial do jogo aparece uma pequena imagem do jogo com as informações a respeito do mesmo.

¹⁵ Disponível em: <http://www.sitedejogosonline.com/jogos/the-simpsons-underworld.html>

Figura 11 – *Print* instruções do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 27 out. 2013)

A descrição do jogo indica:

Bart Simpson, resolveu limpar a cidade das terríveis gangues que estão espalhadas por todos os lugares, e ele precisa de sua ajuda, para conseguir acabar com todos eles. Vamos entrar nessa aventura espetacular e cheio de emoções com o incrível Bart Simpson.

Logo abaixo aparecem as informações referentes às teclas de comando do jogo, sendo que nesse jogo específico podem ser usadas as letras A, S, D, W para as ações, ou as setas de direcionamento, e as teclas J, K, L, para atirar nos inimigos.

O tamanho do jogo é de 2465 kb, e o mesmo indica já ter sido jogado 802 vezes, bem menos do que constatado no outro jogo. Porém é interessante ressaltar que sendo uma infinidade de jogos que cada categoria tem a sua disposição, os mesmos mudam de lugar constantemente, estando as vezes entre as últimas páginas, e outras vezes entre as primeiras páginas o que pode levar um jogo a ser mais ou menos acessado. Por esta razão tal característica não foi um dos quesitos para a seleção dos jogos.

Na sequência temos várias imagens de *links* de outros jogos para meninos e então o início do jogo. A imagem inicial do jogo mostra o personagem de desenho animado norte

americano Bart Simpson segurando uma arma em cada mão, com uma expressão zangada no rosto, e do lado esquerdo encontramos o menu inicial do jogo.

Figura 12 – *Print* tela inicial do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 27 out. 2013)

O menu inicial tem indicados os seguintes *links*: *start game*, *more games* e vídeos. Clicando no *link* de vídeos você é direcionado para um outra página – <http://seekcartoon.com/> – com vídeos e desenhos para serem assistidos. Esse *link* específico direciona para os desenhos dos *The Simpsons*, com episódios disponibilizados todos na íntegra, todos grátis e em Língua Inglesa.

O seguinte *link* “*more games*” direciona para uma outra página de jogos – <http://www.gamebibi.com/> – a mesma que encontra-se indicada abaixo do menu e do boneco do Bart na imagem inicial do jogo. O que é importante ressaltar que muitos desses jogos estão hospedados em diversos *sites* diferentes, aparentando, em sua grande maioria serem de

produção originária norte americana. Logo muitos dos jogos que encontramos no “*site de jogos online*” também pode ser encontrado em outros *sites* de jogos organizados aqui no Brasil, além dos sites de origem em outros países.

Clicando, então, no primeiro *link* do menu “*start game*” somos direcionados para uma tela intermediária com imagens de Bart em suas aventuras, onde o jogador tem de clicar na palavra *SKIP* dando acesso ao jogo. A tela seguinte é o manual com as coordenadas de como se joga. Nesse jogo são usadas as teclas A, S, D e W para movimentar o boneco durante o jogo, e as teclas J e L para se jogar, ou de forma mais literal, mergulhar durante os movimentos de tiros que são dados com a tecla K.

Figura 13 – *Print* instruções do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 27 out. 2013)

Logo abaixo das coordenadas, encontra-se o botão “*start game*”, que, quando clicado, direciona o jogador direto para a tela inicial do jogo. Nesse momento aparece o

personagem Bart com uma arma em cada mão, vestido de tênis e camiseta, porém aparentando uma expressão zangada.

Figura 14 – Print jogo em ação



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 27 out. 2013)

Ao longo do jogo, Bart tem que ir se movimentando, atirando nos bonecos bandidos, todos vestidos de preto, e desviando de bombas de fogo, em formas de balão que vão caindo do céu.

A música de fundo é uma música de estilo rock, e além desse som, temos o som de tiros, quando Bart atira nos bandidos, e sons de risadas quando os bandidos conseguem acertar Bart com facas.

Figura 15 – Print do jogo quando se perde



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 27 out. 2013)

A cada bandido que é acertado, jorra um pouco de sangue no chão, sendo que quando Bart é atingido por uma facada, a imagem fica um pouco distorcida e sangue é jorrado também. Ao mesmo tempo em que as bombas de balão de fogo vão caindo do céu e atingindo e queimando bandidos e o próprio Bart.

Quando o personagem Bart perde todas as suas vidas, após ser atacado pelos bandidos a facadas, o jogo segue para uma nova tela onde da as opções de “*more games*” para ir para outro *site* e escolher outro jogo para jogar, “*try again*”, para jogar novamente e “*main menu*” para retornar a primeira tela do jogo no menu inicial.

Figura 16 – *Print* tela final do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 27 out. 2013)

Nessa última tela, após perder no jogo, Bart aparece com uma expressão amedrontada, de costas para o jogador, apenas com a cabeça virada, como se estivesse pensando em fugir, e em letras grandes aparece escrito acima “*Don’t give up!*” para que o jogador não desista.

4.2 CONHECENDO OS JOGOS DE MENINAS

4.2.1 O beijo do amor¹⁶

Descrição do jogo:

O jogo escolhido está disponibilizado dentro do *site* na categoria “jogos de meninas”, como indicado na imagem abaixo, estando localizado na segunda aba de jogos, no canto inferior direito do site. O acesso ao jogo é fácil, sendo apenas

¹⁶ Disponível em: <http://www.sitedejogosonline.com/jogos/o-beijo-do-amor.html>

necessário um clique para que você seja direcionado para a página de jogar.

Figura 17 – Print localização do jogo

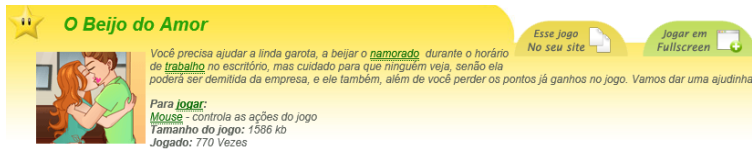
The screenshot shows the 'Jogos de Meninas' website interface. At the top, there is a navigation bar with the text 'Jogos de Meninas' and 'Clicando em PS3, notebook, monitor, xbox'. Below this is a banner with 'CLIQUE AQUI' and 'MUITOS JOGOS ONLINE'. The main content is a grid of game thumbnails, each with a title, a small image, and a brief description.

Game Title	Description
Jasmine From Makeup	Você deverá criar um novo look para a bela princesa Jasmine. Jogue 188 vezes
Beef and Vegetable Casserole	Delicioso e bem fácil de preparar esta nova receita de culinária. Jogue 288 vezes
Santa Yvelvet Cuponetes	Vamos ajudar a princesa de culinária, para fazer os deliciosos. Jogue 138 vezes
Fashion Dances 3	Essa linda garota precisa de vestir com todo charme e elegância. Jogue 877 vezes
Beautiful Beige	Nova coleção de moda fashion verão 2014. Jogue 878 vezes
Boots Look Fashion 2	Você deverá vestir a linda garota com um look bem fashion e colorido. Jogue 277 vezes
Garçô Carol - Baby Girl	Vamos ajudar a personagem a cuidar dessa belíssima bebê. Jogue 347 vezes
Condessa Royal	Maquiando e vestindo a belíssima princesa Condessa. Jogue 878 vezes
Batman in A Mermaid	Faça o Super The Aquaman. Vamos ajudar todos os números que estão escondidos no cenário de Batman. Jogue 878 vezes
Modern Wedding Dress 3.0	Vista a noiva com muita elegância e charme, para o dia do casamento. Jogue 402 vezes
Spacewalk in Stars	Um novo estilo de moda fashion futurista. Jogue 878 vezes
Mario Kisses	O beijo do super Mario e a belíssima princesa Peach. Jogue 778 vezes
Beautyset 880 Party	Vamos vestir a garota, para zoeirar e se divertir com as amigas, e com muito charme. Jogue 888 vezes
Fruit From	Escolha um novo look para vestir a linda garota, para o dia de formatura. Jogue 878 vezes
Abbey Romantic Christmas Preparation	Mude o visual encantador de nossa belíssima modelar high. Jogue 788 vezes
O Beijo do Amor	Ajude a garota a dar um beijo no gigante no espírito de empresa, mas ninguém poderá ver. Jogue 788 vezes

Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 30 out. 2013)

Clicando na imagem do jogo que aparece no menu inicial do *site*, direciona-se para o jogo em questão, e logo em cima aparece uma imagem do jogo e ao lado, as informações referente ao jogo.

Figura 18 – *Print* instruções do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 30 out. 2013)

A sua descrição indica:

Você precisa ajudar a linda garota, a beijar o namorado durante o horário de trabalho no escritório, mas cuidado para que ninguém veja, senão ela poderá ser demitida da empresa, e ele também, além de você perder os pontos já ganhos no jogo. Vamos dar uma ajudinha.

Logo abaixo estão indicados os comandos para o jogo, que no caso específico desse é apenas necessário clicar com o *mouse*. O tamanho do jogo de 1586kb e a indicação de que foi acessado 770 vezes.

Abaixo temos vários *links* de jogos e sites de jogos para meninas e então a página inicial do jogo. Na imagem inicial temos uma série de imagens de jogos e no centro da mesma o botão “*play now*” que direciona para o jogo propriamente dito. Na imagem inicial temos uma mulher de cabelos ruivos sentada sobre uma mesa, ao lado de um computador, vestida com uma minissaia e uma blusa delineando o tórax, abraçada a um homem, vestido com uma calça e uma camiseta, ambos estão de olhos fechados se beijando. Em volta dos dois personagens muitos desenhos de beijos flutuam pelo ar, e atrás aparece uma terceira personagem, uma mulher loira que andando de um lado para o outro, vai e volta para a cena. O título em inglês diz “*Betrayal Kissing*” ou beijo de traição e

logo abaixo da imagem dois botões em forma de coração formam o menu do jogo.

Figura 19 – *Print* tela inicial do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 30 out. 2013)

O primeiro botão é “Play” e o segundo “more games”. Clicando no segundo botão o jogador é levado para um novo link – <http://www.acool.com/?BetrayalKissing> – que apresenta uma série de outros jogos para serem acessados facilmente. O primeiro botão quando clicado leva para a cena inicial, onde ao fundo se vê a mulher loira que caminha de um lado para o outro, e no primeiro plano o homem e a mulher ruiva juntos, aparentemente conversando.

Figura 20 – Print jogo em ação



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 30 out. 2013)

Para jogar, basta apenas clicar com o mouse sobre o rosto da mulher que eles se beijam, precisando cuidar apenas para quando a mulher loira aparecer eles pararem de beijar a tempo para que ela não os veja.

Figura 21 – *Print* cena do beijo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 30 out. 2013)

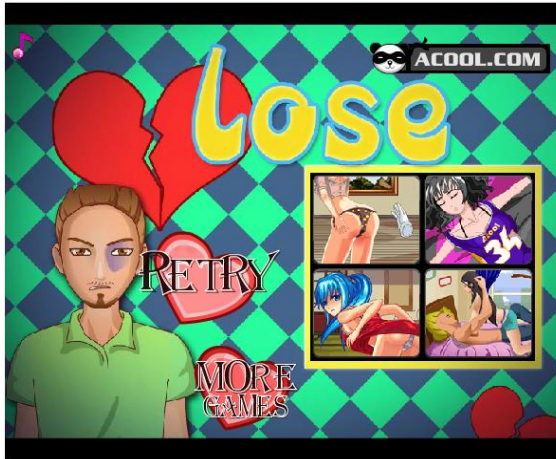
Caso a mulher loira veja os dois se beijando começa um grito, eles param de beijar e rapidamente a cena muda, aparecendo uma nova tela com o homem com um olho roxo, e dois botões do menu indicando “*Retry*” para tentar novamente ou “*more games*”. Acima aparece um coração partido e a palavra “*LOSE*” ou perdeu, escrito. Caso o jogo seja ganho, o jogador prossegue para outra fase, onde continua com a mesma dinâmica de beijar escondido, porém em outro ambiente. A segunda fase por exemplo é em um cinema, e o menino está sentado no meio de duas garotas, a namorada, e a menina que ele quer beijar escondido.

Outra característica a destacar é que ao lado do homem e do menu aparece uma série de imagens para outros jogos, jogos em anime¹⁷, porém o conteúdo desses jogos demonstra ser muito mais sexualizado, onde temos meninas/mulheres com

¹⁷ Estilo de desenho de quadrinhos japonês.

a calcinha amostra, cenas de sexo, uma garota deitada tirando a roupa, etc.

Figura 22 – *Print* cena do fim do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 30 out. 2013)

Clicando nessas imagens o jogador é automaticamente direcionado para outro *site* – <http://www.acool.com/payload/>. Um dos jogos desse *site* que aparece na imagem acima, na tela final do jogo “Beijo do amor” é de duas meninas, que tiram “par ou ímpar” para ver quem vai ser espancada.

A tela seguinte após clicar no link indicado na tela do jogo “beijo de amor”, segue-se para um novo *link* em que aparecem vários jogos, um dos que selecionei mostra a menina com a nádega empinada, mostrando a calcinha e uma luva, que o jogador clica em cima e arrasta com o *mouse*, assim será contabilizada a força com que o tapa foi dado na nádega da menina, como pode ser visto na figura 22.

Figura 23 – *Print* tela inicial do jogo indicado na imagem anterior



Fonte: <http://www.acool.com/playload/> (Acesso em 30 out. 2013)

Outro jogo encontrado nesse *site*, também fruto do mesmo menu apresentado no jogo “beijo do amor”, é nomeado “*Superstar secret kiss exposed*”, onde o jogador precisa clicar em cima do rosto do rapaz para que eles se beijem, enquanto cuida para que ninguém apareça na janela aos fundos e veja o beijo. Na cena a menina está deitada sobre o rapaz. Ela está usando uma mini saia e um *top*, enquanto que o rapaz está sem camisa apenas com uma calça.

Figura 24 – *Print* cena do beijo na cama



Fonte: <http://www.acool.com/playload/> (Acesso em 30 out. 2013)

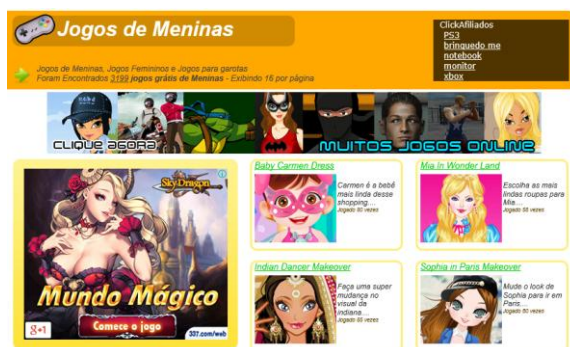
4.2.2 *Sophia in Paris makeover*¹⁸

Descrição do jogo:

O jogo escolhido está disponibilizado dentro do *site* na categoria “jogos de meninas”, como indicado na imagem abaixo, estando localizado na primeira aba de jogos, no canto direito. O acesso ao jogo é fácil, sendo apenas necessário um clique para que você seja direcionado para a página de jogar.

¹⁸ Disponível em: <http://www.sitedejogosonline.com/jogos/sophia-in-paris-makeover.html> (Acesso em 05 nov. 2013)

Figura 25 – *Print* localização do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 05 nov. 2013)

Clicando na imagem do jogo que aparece no menu inicial do *site*, direciona para o jogo em questão, e logo em cima aparece uma imagem do jogo e ao lado as informações referente ao jogo.

Figura 26 – *Print* instruções do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 05 nov. 2013)

A descrição do jogo ao lado da imagem da personagem do jogo diz: “Sophia vai passar suas férias em Paris, e quer mudar seu visual para arrasar na capital mundial da moda. Mude as roupas e acessórios dela e deixe-a linda.”

Logo abaixo está indicado quais os comandos a serem utilizados pelo jogador, que nesse caso se restringe ao *mouse*.

O tamanho desse jogo é de 1216kb, e foi jogado apenas 60 vezes. Fato que provavelmente indica que foi agregado ao menu do *site* recentemente, e/ou que até o presente momento estava mais para o final do menu de “jogos de meninas”, que conta com mais de 60 abas.

Na sequência aparecem vários *links* e imagens de jogos de meninas e então a tela inicial do jogo. Nessa primeira etapa encontramos a personagem Sophia, uma menina/adolescente, com feições desenhadas em estilo *anime*, cabeça grande e corpo miúdo, usando uma boina, blusa e blazer no centro da imagem, com o nome do jogo escrito bastante colorido. No canto direito em cima o *link* “*play*” e na parte inferior da imagem a frase “*Dress up who*” e ao lado o menu do jogo.

Figura 27 – *Print* tela inicial do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 05 nov. 2013)

Clicando no primeiro item do menu “*more games*” o jogador é imediatamente direcionado para outro *site* – <http://www.dressupwho.com/> – *Print* tela inicial do jogo onde estão hospedados diversos jogos de meninas, esse é um site

muito colorido e todo rosa. Clicando no segundo item do menu “*dress up games*” o jogador também é direcionado para o mesmo *site* anterior – <http://www.dressupwho.com/>.

E clicando no *link* “*play*” podemos iniciar a jogar. Nesse momento o jogo segue para uma tela onde a personagem Sophia aparece usando toalhas de banho no corpo e na cabeça, com a pele do rosto cheia de manchas e marcas. Ao lado uma mesa com diversos itens de cosméticos para a pele. Uma seta vai indicando cada item que o jogador tem que clicar com o auxílio do mouse e depois indica onde clicar no rosto de Sophia. Ao todo o jogador aplica oito produtos na pele de Sophia para limpá-la. A cada item aplicado a seta indica o momento de enxaguar com água, e todos os movimentos vão sendo efetuados com apenas um clique do mouse.

Figura 28 – *Print* tela inicial do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 05 nov. 2013)

Finalizada a limpeza da pele o jogo segue para outra pagina onde é necessário escolher a maquiagem de Sophia.

Mais uma vez o jogador precisa apenas selecionar com um clique qual cor deseja usar, a partir de uma palheta de cores pré-definidas. Após maquiá-la o jogo segue para uma nova aba, onde será necessário arrumar seu cabelo e escolher seus acessórios – sapato, joias, roupa –, também seguindo o mesmo padrão, a partir de um menu fechado com em média cinco opções, sempre clicando e escolhendo o item desejado.

Figura 29 – *Print* tela de continuação do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 05 nov. 2013)

Por fim, a tela que aparece mostra Sophia pronta, de acordo com o *look* montado pelo jogador. Na mesma tela aparece ao lado direito link para outros jogos, intitulados “*More great girl games*” ou mais jogos de garota ótimos. E abaixo o menu com as opções “*Play again*” ou “*more games*”.

Ao longo da brincadeira toca uma música animada com som de violão. Outro fato curioso sobre esse jogo, é que ele tem também no canto direito superior as opções de salvar ou imprimir a imagem, indicando que, após a produção, o jogador ou jogadora pode ter o interesse em guardar seu trabalho de recordação.

Figura 30 – *Print* tela final do jogo



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 05 nov. 2013)

Passamos agora a proposta metodológica de análise adotada.

4.3 PROPOSTA METODOLÓGICA DE ANÁLISE

Tendo em vista que “O estudo da estética do jogo é uma prática muito recente, com uma existência inferior a duas décadas” (AARSETH, 2003, p.9) é preciso pensar o que pretende focar quando alguém se propõe a analisar os jogos, e nesse caso mais detidamente os jogos *online*. Para tanto, na busca por fundamentação metodológica que propicie a construção de um caminho investigativo de análise que proporcione o desvelamento dos objetivos engendrados na proposta teórica, passa-se a (re)pensar no que significa esse

espaço de interação disponibilizado nos sites infantis, com acesso gratuito.

Primeiramente cabe a nós compreender que uma vez que são os jogos *online* espaços onde pode-se desenvolver e criar sobre qualquer situação ou fenômeno da vida humana, tem-se então que pensar que não se pode restringir o olhar do pesquisador a apenas dados, mas sim, ampliar o campo de visão, abrindo espaço para que diferentes áreas de conhecimento se apropriem dessa prática e passem a analisá-la com objetivos e métodos (AARSETH, 2003).

Outro ponto importante de se ter em conta diz respeito ao fato de que jogar, e aqui pensando nos jogos *online*, é mais do que uma prática, exige uma performance, que como Aarseth (2003, p. 19) distingue:

Enquanto a interpretação de uma obra literária ou cinematográfica exige certas capacidades analíticas, o jogo exige uma análise performática, assente na retrospectiva directa do sistema.

Para o autor é preciso jogar para poder-se então ter um domínio e conhecimento profundo dos jogos e assim desenvolver uma análise coerente com o conteúdo observado através da prática.

Nesse sentido a presente análise será embasada na descrição da prática efetuada pela pesquisadora com base no ato de jogar os jogos então selecionados para a amostra de análise da pesquisa. Pois como Aarseth (2003, p. 14) indica:

Se não experimentamos o jogo pessoalmente, é possível que cometamos graves erros de interpretação, mesmo que estudemos a mecânica e dêmos o nosso melhor para adivinhar as suas soluções. E, ao contrário dos

estudos de filmes e da literatura, a mera observação da acção não nos irá colocar no papel do público. Quando os outros jogam, o que acontece no monitor é, apenas em parte, representativo daquilo que é vivido pelo jogador. A outra parte, talvez a mais importante, é a interpretação mental e a exploração das regras, que evidentemente são invisíveis para o não jogador, que carece de informação.

Com base na proposta apresentada pelo autor citado acima, após a seleção dos jogos para a amostra, foi feita a imersão nos mesmo, jogando-os até conhecer seus detalhes, regras, características distintivas e principalmente, como se desenvolvia a performance dos mesmos diante de uma jogadora, a jogadora-pesquisadora.

Assim, a quarta etapa foi feita sobre a descrição dos jogos do corpus de análise de acordo com os processos vivenciados pela pesquisadora, para então, se fazer o levantamento dos indicadores baseados nas categorias prévias das Vertentes Pedagógicas de Educação Sexual baseando as categorias que emanassem então da análise. A partir desses indicadores pude desvelar 02 categorias que permearam todos os jogos e mostraram-se de forma relevante, necessárias para se refletir sobre a visão paradigmática que as permeia e sobre quais são os conteúdos de educação sexual que estão sendo ensinados as crianças via jogos *online*.

Todo o caminho metodológico esteve pautado nas etapas da Análise de Conteúdo inspirada em Trivínõs, mas seguindo os passos propostos por Bardin (2009). De acordo com a autora:

A análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações. Não se trata de um instrumento, mas de um leque de

apetrechos; ou, com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações. (BARDIN, 2009, p. 27).

Trivinõs (1987, p. 160) complementa Bardin, indicando que tal método auxilia no “desvendar das ideologias que podem existir nos dispositivos legais, princípios, diretrizes etc., que, à simples vista, não se apresentam com a devida clareza”.

Outro ponto fundamental para corroborar a escolha do método de análise de conteúdo nas amostras em questão é para o fato de que a partir desse tipo de análise:

[...] pode-se aplicar a uma grande diversidade de materiais, como permite abordar uma grande diversidade de objetos de investigação: atitudes, valores, representações, mentalidades, ideologias, etc. Pode-se assim usá-la no estudo de embates políticos, de estratégias, ou, ainda, para esclarecer fenômenos sociais particulares, em matéria de comunicação, por exemplo, em que se poderiam examinar os postulados implícitos dos manuais escolares ou os estereótipos veiculados pela publicidade. (LAVILLE; DIONNE, 1999, p. 214).

Dessa maneira, compreendemos que, ao optarmos por efetuar uma análise de conteúdos de jogos *online*, torna-se fundamental ter certeza da escolha do método de análise de forma a possibilitar que a investigação seja profícua e permita desvelar o movimento que cerca, nesse recorte, o conhecimento inerente a vida humana, entendida aqui também a dela inseparável dimensão da sexualidade.

Bardin (2009) propõe que a caminhada do método de análise de conteúdos aconteça em três passos: 1º) a pré-análise

que corresponde à fase de coleta e organização do material coletado, seleção dos documentos, formulação de hipóteses para então a “elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final” (BARDIN, 2009, p. 89); 2º) a exploração do material que “consiste essencialmente de operações de codificação, desconto ou enumeração, em função de regras previamente formuladas” (BARDIN, 2009, p. 95), é o processo de envolvimento pleno do pesquisador com seu objeto de análise; e 3º) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação que é a “confrontação sistemática com o material e o tipo de inferências alcançadas” (BARDIN, 2009, p. 95) e suas possíveis interpretações. Neste momento o pesquisador toma com base nos indicadores levantado no primeiro momento, a organização de suas ideias e a definição de suas categorias base, para então, a partir delas desenvolver seu diálogo com o material coletado da análise da amostra e os autores selecionados no referencial teórico.

A etapa da pré-análise foi apoiada nos estudos e discussões das Vertentes Pedagógicas de Educação Sexual Brasileira cunhada por Nunes (1996), e trabalhadas em estudos de Melo et al. (2011), Silva (2001), Kornatzki (2013), Andrade (2011). Assim, com base nos indicadores levantados das categorias adotadas *a priori* das Vertentes, pode-se fazer a seleção e dos jogos que compuseram a amostra, e posteriormente a escolha dos indicadores de brotaram dessa seleção.

A etapa da exploração do material se deu a partir da imersão nos jogos, por meio do ato de jogar de descoberta da performance dos jogos, pode-se fazer a descrição dos mesmos e o relato das experiências vividas e das descobertas. E o tratamento dos resultados pautou-se no levantamento das categorias que brotaram da análise e reflexão sobre as mesmas.

Outro aspecto relevante dos caminhos adotados nessa pesquisa é para o fato de que a proposta de análise de

conteúdos aqui adotada contou com um diferencial, pois utilizou-se de um modelo misto de análise de conteúdo dos dados revelados na amostra à luz de indicadores *a priori* delineados com base nas categorias das Vertentes Pedagógicas de Educação Sexual. De acordo com Laville e Dionne (1999, p. 222, grifos do autor) “a construção de uma *grade mista* começa, pois, com a definição de categorias *a priori* fundadas nos conhecimentos teóricos do pesquisador”. A proposta de tal método não tem por objetivo engessar a análise para apenas uma constatação efetiva dos indicadores na amostra, mas sim “poder levar em consideração todos os elementos que se mostram significativos” (LAVILLE; DIONNE, 1999, p. 222), de forma a permitir que o pesquisador possa ter seu olhar mais apurado durante a análise dos dados coletados para então desvelar as categorias finais.

Assim, relembramos que com base na leitura de Nunes (1996), como foi apresentado no capítulo um, desvelaram-se os seguinte indicadores, baseados nas categorias Vertentes Pedagógicas de Educação Sexual:

Vertente médico-biologista: visão biológica redutora e determinista da sexualidade;

Vertente normativa-institucional: reforço de padrões normativos da sexualidade;

Vertente consumista quantitativa pós-moderna: uma aparente mercadorização dos corpos e práticas sexuais;

Vertente terapêutico-descompressiva: estímulo de práticas sexuais generalizadas e banalizadas;

Vertente emancipatória: vivência plena da sexualidade humana entendida como dimensão ontológica construída histórica, social e culturalmente nas relações de educação sexual sempre dialéticas.

Tais categorias *a priori* e seus indicadores nortearam a primeira etapa de análise de conteúdo. O cruzamento dos indicadores levantados *a priori* com os indicadores que

brotaram do material coletado serviram de base para o delineamento das categorias finais de análise que são desveladas nessa dissertação. Assim, no capítulo a seguir se conduz a discussão de forma a apresentar as categorias desveladas, com base na segunda e terceira etapa da análise de conteúdos, propondo paralelamente a reflexão e discussão sobre o tema.

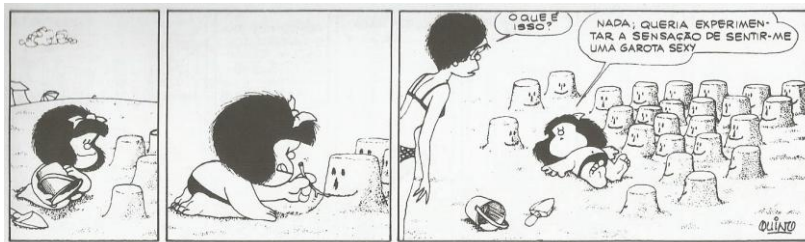
No quadro abaixo apresento as categorias finais encontradas e suas subcategorias.

Quadro 12 – Categorias finais e subcategorias

Categorias	Subcategorias
Normatização de estereótipos sociais sexuais: padronizando o ser Mulher e o ser Homem como forma única de ser Ser Humano	Padronização de modelos de perfeição dos corpos de mulheres e homens
	Padronização das práticas ditas para homens e mulheres
Normatização do consumo de práticas sexuais como mercadorias	Vivência do feminino como prática de e para o consumo
	Banalização das relações como mercadorias de consumo humano

Fonte: Produção da própria autora

5 DESCOBERTAS E ACHADOS: DA ANÁLISE DOS JOGOS AO DESVELAMENTO DAS CATEGORIAS



Toda Mafalda

O ato de desvelar as mensagens e conteúdo que permeiam os jogos *online* analisados foi um imenso desafio. Não pela dificuldade de se expor o que realmente neles foi encontrado, mas por nos preocuparmos em não deixar de trazer à tona o que foi percebido e vivenciado já durante o ato de jogar.

Assim como já discorremos no capítulo anterior, as pesquisas desenvolvidas no campo da educação e comunicação na análise de jogos eletrônicos e afins, ainda estão em fase muito inicial e carecem de metodologia própria para possibilitar uma análise profunda dessa ferramenta didática, lúdica e educativa que vêm sendo os jogos.

Nesse sentido o presente estudo fundamentou-se na proposta de Aarseth (2003), quando o mesmo apresenta a proposta sobre a necessidade de se olhar para os jogos eletrônicos, e aqui compreendemos também os jogos *online* que tem sido objeto dessa pesquisa, a partir de um olhar performático do mesmo, onde o pesquisador é também o jogador que vivencia a experiência de utilizar/jogar/brincar com sua amostra de pesquisa na intenção de desvendar aspectos singulares dessa prática e vivência.

A partir da minha performance dos jogos realizei uma profunda descrição da experiência, com vistas a descrever para

o leitor os caminhos, as emoções e sensações vivenciadas pela pesquisadora/jogadora durante a utilização dos jogos, e dessa rica descrição o trabalho metodológico da análise de conteúdos mista como propõe Bardin (2009) e Laville e Dionne (1999), partindo das categorias levantadas *a priori*, com base nas Vertentes Pedagógicas de Educação Sexual propostas por Nunes (1996), fundamentou-se a análise das descrições da performance dos jogos e desvelou-se inicialmente indicadores e posteriormente, a partir desses indicadores encontrados em todos os jogos analisados, as categorias finais que brotaram da análise e que são apresentadas logo abaixo.

Como propõe Bardin (2009, p.127), tivemos por objetivo a seguinte perspectiva:

Os resultados em bruto são tratados de maneira a serem significativos (<<falantes>>) e válidos. (...) O analista, tendo à sua disposição resultados significativos e fiéis, pode então propor inferências e adiantar interpretações a propósito dos objetivos previstos -, ou que digam respeito a descobertas inesperadas.

Tornou-se então, fundamental desvelar detalhadamente os resultados obtidos a partir da análise dos conteúdos produzidos com o intuito de propor algumas inferências, interpretações e reflexões sobre os jogos *online* que compreendem a amostra da pesquisa, e de forma mais geral sobre os demais jogos *online* que são diariamente acessados pelas crianças, visando a discussão sobre os conteúdos de educação sexual que permeiam esse jogos e o que podem estar aprendendo, as crianças, na interação com eles.

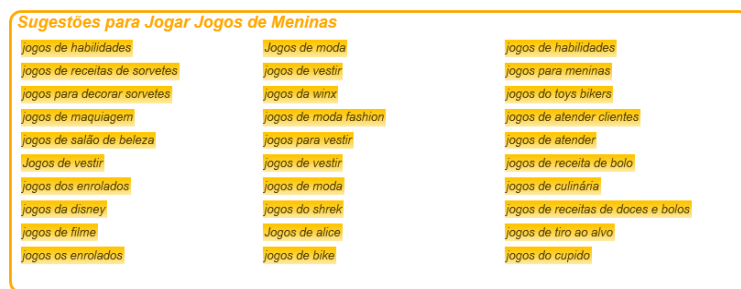
Ao longo do processo de imersão nos *sites* infantis para a escolha dos jogos, algumas características foram se tornando evidentes e assim delineando um espaço bastante dividido. Sendo que o mais forte de todos foi a presença da divisão

“jogos de meninos” e “jogos de meninas” em muitos dos sites encontrados, inclusive no site selecionado para a pesquisa em questão.

Outra característica que se mostrou relevante foram os tipos de jogos que compunham cada uma dessas duas categorias. No espaço da categoria das meninas, a grande maioria dos jogos é representada pelas personagens de alguns desenhos famosos como Barbie, Monsters High, Dora, Jolie, princesas da Disney, ou mesmo, outros personagens, mas sempre femininos.

A terceira característica que marcou o processo de análise do *site* para a seleção dos jogos foram as suas temáticas, que, no caso dos jogos para meninas envolviam predominantemente temas como: beleza, culinária, moda, divertimento, compras, relacionamentos amorosos. Inclusive apresento abaixo um pequeno recorte do site, onde era feita a sugestão de um menu extra, interno da categoria “jogos de meninas” com sub-categorias de jogos ditos para meninas.

Figura 31 – *Print* menu de sugestão para jogos de meninas



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 10 out. 2013)

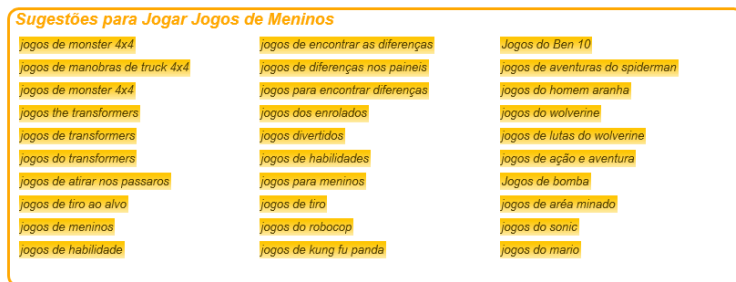
Na imagem anterior, vemos como a grande maioria dos jogos indicados para o público feminino envolve o culto ao

corpo, à beleza e ao consumo, trazendo sempre jogos permeados por um padrão estético específicos, de ícones de bonecas magras, altas, bem definidas corporalmente, e estimulando o consumo de práticas, uso de objetos e normatização de experiências sociais consideradas do mundo feminino e dessa pretendida padronização.

Tais aspectos vivenciados durante a navegação na categoria “jogos de meninas” também marcaram a exploração da categoria “jogos de meninos”. Lá encontrei aspectos como a presença de personagens e super heróis masculinos como Homem Aranha, Batman, Bem 10, Dragon Ball, entre outros personagens e ícones masculinos.

Também as características e objetivos dos jogos ficaram bastante marcados durante a exploração da categoria jogos de meninos, sendo que predominantemente os jogos ofertados para os meninos tinham como temáticas: corridas, lutas, disputas de velocidade, força, táticas de luta e defesa, entre outros. Ajuda a ilustrar essa constatação o recorte do menu de categorias sugerido dentro da categoria “jogos de meninos”, como forma mais direta de encontrarem os jogos.

Figura 32 – *Print* menu de sugestão para jogos de meninas



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 10 out. 2013)

Nesse menu podemos ver como existe o estímulo para os meninos nos quesitos força e ação, propondo jogos de habilidades, aventura, entre outros de seus possíveis personagens de desenhos favoritos.

Um terceiro aspecto marcante da análise do espaço da categoria de “jogos de meninos” fora o reforço ao estereótipo de homem forte, musculoso, viril, heterossexual, capaz de enfrentar desafios hercúleos e com sua inteligência e força vencer o mal. Esse estereótipo aparece marcado em praticamente todos os jogos que foram acessados durante o período de escolha da amostra. Tal característica ainda aponta como certo durante os jogos a possibilidade de uso da violência extrema, como matar, violentar e roubar, para se atingir os objetivos propostos em cada jogo, constituindo uma visão dicotômica de bem e mal, onde, para se atingir os objetivos do jogo, o então mocinho, pode se apoderar das mesmas práticas utilizadas pelos vilões.

E outro aspecto que se mostrou relevante nas duas categorias, tanto em “jogos de meninos” como em “jogos de meninas” é como estão apresentados o estereótipo do sexo, dito oposto, no caso da categoria das meninas, o estereótipo de homem, e na categoria de meninos, o estereótipo de mulher, trazendo alguns aspectos muito marcantes. Nos jogos da categoria das meninas os homens são apresentados com um misto de força e delicadeza, onde mesmo apresentando bonecos com feições frágeis e delicadas, apontam corpos viris, com músculos delineados, como podemos observar na imagem ilustrativa de um dos jogos.

Figura 33 – *Print* imagem de estereótipo de homem apresentado nos jogos



Fonte: www.sitedejogosonline.com (Acesso em 11 nov. 2013)

Nesse contexto também pudemos observar os mesmos aspectos nos quatro jogos selecionados para análise da pesquisa, como aparecem nas descrições da performance de cada um dos dois jogos a seguir, sendo o primeiro da categoria “jogos de meninos” observamos:

Soviet Bike: “A imagem inicial mostra uma mulher loira vestindo um short e um top preto” e ainda temos na descrição dos objetivos do mesmo jogo “você irá ajudar uma bela garota Russa a pilotar uma potente moto por caminhos cheio de obstáculos e estradas acidentadas”.

No jogo em questão, a boneca, personagem principal está vestida em trajes mínimos, não adequados para a prática

do esporte em questão, exibindo uma barriga lisinha, seios e coxas grandes.

Já em um dos jogos da categoria “jogos de meninas”:

Beijo de amor: “Na imagem inicial temos uma mulher de cabelos ruivos sentada sobre uma mesa, ao lado de um computador, vestida com uma mini saia e uma blusa” e na descrição do jogo ainda encontramos a seguinte descrição: “Você precisa ajudar a linda garota, a beijar o namorado durante o horário de trabalho no escritório”.

Destaco os termos usados em ambas as descrições acima apresentadas “linda garota” e “bela garota”, estando ambos associados a estereótipos de corpos femininos magros, esbeltos, sem marcas como cicatrizes ou alguma outra característica física que fuja do dito padrão normal. Também temos em ambos os jogos mulheres vestindo trajes mínimos como blusas decotadas e mini saias.

Tais aspectos desvelam algo singular inerente a cada um dos jogos analisados, e de forma mais geral, aos espaços de hospedagem dos jogos, nas categorias “jogos de meninos” e “jogos de meninas” que apontam para **a categoria normatização de estereótipos sociais sexuais: padronizando o ser Mulher e o ser Homem como forma única de ser Ser Humano**, sendo então, essa a primeira categoria desvelada a partir da análise da amostra selecionada.

Quem nos apoia nessa discussão é Nunes, quando o mesmo traz alguns aspectos relevantes que caracterizam a vertente Normativa-institucional, por ele apresentada, e por nós compreendida como categoria *a priori*, na qual destacamos

como indicadores da mesma a “**prática e reforço dos padrões normativos tradicionais**” tendo como expressão a heteronormatividade, a padronização dos estereótipos sexuais e a normatização de papeis e práticas ditas adequadas e normais, como descrevemos no capítulo dois. Para Nunes (1996, p. 189),

A abordagem normativa e repressiva, base da reprodução da estrutura patriarcal, torna-se o mais claro instrumento defensor da ordem ético institucional estabelecida, é quase sempre um discurso eivado de sentimentalismo apelativo, carregado de superficialidade e fundado em estereótipos que vão das revistas de orientação sexual até o uso exagerado de casos tipificados

Nessa direção, podemos perceber como por meio dos jogos aparecem práticas e papéis normatizadores de padrões de beleza ditos masculinos e femininos. Tal aspecto é melhor compreendido quando visualizamos os ícones dos jogos, onde temos todas as mulheres magras, com feições delicadas cheias de atributos ditos femininos como olhos grandes, boca pequena, bochechas magras, sobrancelhas delineadas, aspectos estes considerados marcas do feminino padrão.




Nessa caminhada desvela-se como subcategoria a “**padronização de modelos de perfeição dos corpos de mulheres e homens**”, mas de forma muito mais marcada do feminino enquanto estereótipo, e do masculino como afirmação do oposto ao feminino. De acordo com Nunes (1996, p. 194):

A abordagem normativa e repressiva da sexualidade, quase sempre usa figuras estereotipadas, próprias do senso comum, para passar um suposto debate de opiniões, nunca ultrapassando os limites do mesmo senso

comum e quase sempre reforçando os papéis vigentes.

Nesse aspecto podemos observar a estereotipia do corpo feminino em três dos quatro jogos analisados, como vemos nas imagens do quadro abaixo:

Quadro 13 – Imagens das personagens femininas dos jogos

SovietBike	Beijo de Amor	Sophia in Paris
		

Fonte: Produção da própria autora.

Essa perspectiva feminina apresentada pelos jogos analisados assinala para um tipo de padrão de beleza que cultua o corpo feminino magro, bem definido, apresentando cintura e demais formas arredondadas. A diferenciação desse estereótipo, vem na personagem de Sophia, que traz em seu desenho aspectos característicos dos desenhos de personagens de Animes. Nesse caso, Sophia tem o corpo bastante miúdo, porém ainda demonstrando a cintura afinada e pernas longas, e a cabeça maior, do que o corpo, com olhos grandes e azuis, e

os demais detalhes todos muito delicados e pequenos, numa perspectiva de uma ainda adolescente.

Independente, porém, do padrão que estejam representando, as personagens femininas estão todas muito ligadas a um lado erótico, com poses sensuais, roupas que mostram mais o corpo, inclusive a personagem Sophia, que se aproxima mais de uma adolescente, mas usa uma saia muito curta com parte das coxas a mostra, todas essas características estimulando um certo comportamento em relação com os personagens masculinos, que mesmo que ausentes, é esperado que tenham seu interesse despertado nessas características de beleza feminina.

Por fim, outra característica que fica muito marcada na categoria apresentada aqui compreendida como subcategoria, é o fato de existir uma “**padronização das práticas ditas para homens e mulheres**”. Principalmente pela nítida divisão do que cabe como objetivo de um jogo dito para meninos, e um jogo dito para meninas. Podemos exemplificar um pouco essa categoria, na descrição da performance de alguns dos jogos da amostra:

Sophia in Paris: na descrição do jogo encontramos a indicação de que a personagem “quer mudar seu visual para arrasar na capital mundial da moda. Mude as roupas e acessórios dela e deixe-a linda”, indicando o meio da beleza, estética e moda para as meninas.

Beijo de amor: nesse jogo na tela inicial para jogar podemos ver que “em volta dos dois personagens [a mulher ruiva que encontra-se sentada na mesa e

o rapaz] muitos desenhos de beijos flutuam pelo ar” indicando o espaço do romance e das paqueras como meio feminino.

Simpsons: nesse jogo a descrição de seus objetivos delineia um espaço de aventura e ação para os meninos fortes e destemidos “Bart Simpsons, resolveu limpar a cidade das terríveis gangues que estão espalhadas por todos os lugares, e ele precisa de sua ajuda, para conseguir acabar com todos eles. Vamos entrar nessa aventura espetacular e cheia de emoções com o incrível Bart Simpsons”.

Diferente dos dois primeiros exemplos retirados dos “jogos de meninas”, o último exemplo delineia um espaço de muita ação e aventura para o “jogo de menino”, indicando a definição dos papéis sexuais estereotipados para o ser masculino e feminino nas diferentes tarefas e práticas do dia-a-dia. Tal aspecto é reforçado quando olhamos para alguns dos títulos de outros jogos em ambas as categorias como: Caminhões de dinheiro, Estacionamento mais difícil, *RapidGun 2* na categoria “jogos de meninos”; e, *Snowandspa*, *CuteHair*, *Birthdaycakemaker* na categoria “jogos de meninas”.

Apesar dos exemplos acima citados não serem objeto de análise, são trazidos para a discussão pois demonstram a nítida divisão de tarefas e espaços aos quais homens e mulheres tem acesso. Essa divisão dos papéis sexuais demonstrada nos jogos, nos permite refletir sobre a perpetuação de práticas para ambos os sexos, uma vez que temos na mídia um espaço educativo, no

qual crianças estão sendo ensinadas, por meio de brincadeiras com os mais diversos jogos a serem meninos e meninas nos moldes de uma sociedade heteronormatizada e patriarcal. Como coloca Andrade (2011, p. 49) a respeito da vertente normativo-institucional:

Na perspectiva desta vertente que se estrutura também “baseado em clichês e formas estereotipadas de apresentar o homem e a mulher” (NUNES, 1996, p. 182), o que se perpetuam são normas sobre diferenças aceitas num diferencial biológico, que serve como pretexto para naturalizar e perpetuar as diferenças como desigualdades.

Assim, podemos perceber nos jogos afirmações, ditas do senso comum, enraizadas nas práticas sociais, que vem se perpetuando ao longo da história moderna ocidental na qual cabem a determinados espaços, atividades e práticas aos homens, e outros as mulheres. E são então os jogos *online*, também expressão dessa visão de mundo.

Nas palavras de Nunes (2005, p. 122) podemos compreender um pouco mais dessa expressão quando o mesmo afirma que

os modelos sexuais atuais e toda a sexualidade construída histórica e socialmente no Ocidente cristão, patriarcal e falocrático representam uma sexualidade alienada. A sexualidade do reino da necessidade e não do reino da liberdade...

É pautada numa visão reducionista de papéis sexuais ditos de homens e mulheres que se constroem as percepções das crianças durante suas brincadeiras com os jogos *online*. Pois, assim como os mesmos aprendem mais sobre o mundo

das letras e dos números por meio dos jogos e brincadeiras, também aprendem sobre si próprios, sobre comportamentos e padrões, e mesmo que não intencionalmente, estão sendo levados a construir sua visão de mundo e considerando que existem dois espaços separados e distintos, o espaço do que cabe aos homens/meninos e o espaço do que cabem as mulheres/meninas.

Nas palavras de Graciano (1978), podemos compreender melhor como se constroem esses papéis sexuais:

Define-se papel sexual como um conjunto de normas referentes a atitudes, valores, reações emocionais e comportamentos que são considerados apropriados a cada sexo em uma cultura e momento histórico determinados. Não se pode falar em papéis sexuais sem se considerar a cultura e o momento histórico, pois eles só existem em função do contexto social (GRACIANO, 1978, p. 29).

O que a autora ainda nos faz refletir é quando tais papéis, que são próprios de um período histórico e cultural, passam a delinear os estereótipos vigentes, normatizando e padronizando uma certa forma de Ser, tornando a diversidade um desvio. Há que refletir ainda que são esses estereótipos mais do que modelos descritivos, são modelos prescritivos de jeitos certos e errados de se vivenciar a sexualidade no mundo.

Dentro desse contexto, podemos identificar nossa segunda categoria, que permeia o espaço dos jogos *online*. Categoria essa, que junto com a normatização dos estereótipos sociais sexuais, perpassa os ideais e objetivos dos jogos. É no brincar de faz de conta que vivenciamos na performance de cada um dos jogos selecionados da amostra, que percebemos não apenas a normatização de modos e jeitos de ser e agir, mas

também a **normatização do consumo de práticas sexuais como mercadorias**, categoria essa que apresento a seguir.

A performance dos jogos, em cada uma de suas características de objetivos propõe de forma lúdica o consumo dos corpos. Não temos apenas um piloto de motocicleta para vivenciar os desafios do jogo *Soviet Bike*, temos uma “bela garota russa”.

Essa prática de consumo de corpos tem seu estímulo com o capitalismo, como nos coloca Nunes (1996, p. 160):

A liberação sexual é uma variante da crise da modernidade burguesa, a liberação sexual vista em si, é um motor do capitalismo consumista que rapidamente percebe a força vital acumulada numa sociedade de repressão sexual, que transforma o corpo do homem e o corpo da mulher em formas cabais de mercadolatria, de corpolatria e de venda de todos os produtos capazes de compensar a frustração existencial e de tornar-se a compensação ontológica pela quantificação de práticas sexuais.

Cabe aqui desafixar a ideia de consumo ao capitalismo bruto, compreendendo que a corpolatria ultrapassa o campo comercial e toma conta do espaço social. Corpos magros, sarados, esculpidos, bem vestidos e sensuais são para serem consumidos também pelos olhos. E em cada um dos personagens que vemos nos jogos da amostra temos exemplos desse consumo, com exceção do personagem Bart Simpson.

É também em Felipe (2003) que encontramos denuncia de fortes indicadores dessa prática no meio infantil, onde se tem todo um espaço de estímulo ao consumo voltado para as crianças, estímulo esse cada vez mais sexualizado e erotizado.

Para a autora a descoberta das crianças como consumidoras estimulou um outro aspecto, o de serem as

crianças também um objeto de consumo, para adultos e também para outras crianças (FELIPE, 2003). Assim como é exemplo no jogo *Sophia in Paris*, onde a personagem principal do jogo é uma adolescente, que tem em si características e acessórios que remetem o imaginário ao modelo de criança. Essa constante mistura de fronteiras entre os espaços tidos como infantil e adulto, provocam um borramento entre as práticas aceitáveis, muitas vezes estimulando o que a autora descreve como uma pedofilização da sociedade. Nas palavras da autora:

O corpo infantil vem sendo alvo de constantes e acelerados investimentos. Com o surgimento dos veículos de comunicação de massa, em especial a TV, as crianças passaram a ser vistas como pequenos consumidores e a cada dia são alvos constantes de propagandas. Ao mesmo tempo em que elas têm sido vistas como veículo de consumo, é cada vez mais presente a ideia da infância como objeto a ser apreciado e desejado exaltado, numa espécie de “pedofilização” generalizada da sociedade. (FELIPE, 2003, p. 124).

Essa constatação é fundamental para a análise dos jogos *online* principalmente por se perceber nos objetivos de vários deles, e em especial nos de nossa amostra, esse borramento de fronteiras entre o espaço adulto e infantil.

Como é percebido no jogo *O Beijo de amor*, no qual é descrito em sua performance:

Beijo de Amor: Para jogar, basta apenas clicar com o mouse sobre o rosto da mulher que eles se beijam, precisando cuidar apenas para quando a

mulher loira aparecer eles pararem de beijar a tempo para que ela não veja.

Podemos ver como é estimulada a prática de atividades típicas do mundo adulto em uma brincadeira de criança, dando margem a diversas interpretações pelas mesmas. Também no jogo *Simpsons* temos o estímulo de atividade que é típica do meio adulto como podemos ver abaixo:

Simpsons: Ao longo do jogo, Bart tem que ir se movimentando, atirando nos bonecos bandidos, todos vestidos de preto, e desviando de bombas de fogo, em formas de balão que vão caindo do céu.

A cada bandido que é acertado, jorra um pouco de sangue no chão, sendo que quando Bart é atingido por uma facada, a imagem fica um pouco distorcida e sangue é jorrado também. Ao mesmo tempo em que as bombas de balão de fogo vão caindo do céu e atingindo e queimando bandidos e o próprio Bart.

Nessa descrição temos nos objetivos do jogo a prática de violência e morte como principal tema. A criança, nesse caso os meninos predominantemente, é levada a considerar que cabe a cada um de nós o dever de tirar os bandidos das ruas de nossa cidade, sendo passível do uso de violência para se atingir tal objetivo, reforçando a violência também como mercadoria.

Ainda, por meio da análise dos dois trechos trazidos acima, podemos refletir sobre o fato de que existe sempre a

visão dicotômica dos mundos masculino e feminino, bem como a padronização e a banalização da violência. Como coloca Felipe (2003, p. 124) é “desde muito cedo, até mesmo antes de nascermos, somos investidos de inúmeras expectativas, em função de nosso sexo – meninos ou meninas”.

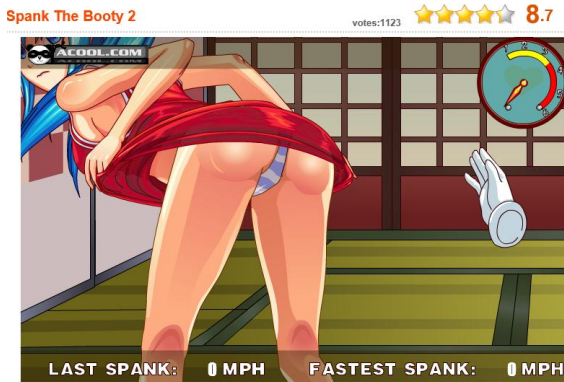
Tal aspecto foi percebido durante todas as brincadeiras com os jogos, os estilos musicais que eram tema dos “jogos de meninos” com músicas agitadas em estilo rock e as músicas mais melódicas e suaves para os “jogos de meninas”. As técnicas de jogar que nos jogos de menino exigiam, em sua grande maioria o domínio e comando de pelo menos quatro botões do teclado, e para as meninas apenas o *clic* do mouse.

Pequenos detalhes que passam despercebidos quando se tem por único objetivo o entretenimento, mas que quando paramos para analisar desvelamos um espaço calcado em uma proposta de educação sexual pautada na normatização de práticas, visões de mundo, hábitos e vivências que estimulam a dicotomia sexual, o consumo exacerbado e a objetificação dos seres humanos.

Ainda dois exemplos que precisam ser profundamente analisados, embora não façam parte da amostra do projeto, dizem respeito aos dois jogos que tiveram seus *links* disponibilizados ao final do jogo *Beijo de amor*, quando o jogador perdia na brincadeira. No *link* em questão, o jogador é direcionado para um outro *site* de jogos, no caso, uma página em inglês que tem em seu menu, jogos consideravelmente mais adultos.

Dos jogos que apareceram como opção na tela final do jogo analisado, dois foram selecionados para fazer uma pequena amostra dos seus objetivos e personagens. No primeiro temos como objetivo ajudar a uma luva (em formato de mão) a dar tapas nas nádegas de uma menina, que está curvada, usando um vestido com a calcinha aparecendo. Como podemos ver na imagem a seguir:

Figura 34 – *Print* jogo tapa na menina



Fonte: <http://www.acool.com/playload/> (Acesso em 15 out. 2013)

Nessa imagem temos demonstrada a cena que se passa enquanto o jogador brinca, sendo que o objetivo da brincadeira é dar o tapa mais forte. Assim como se estimula o consumo do corpo feminino, também, nesse jogo temos o estímulo de práticas sexuais sádicas, sugerindo que tal atitude é uma prática aceitável: isso encontrado em jogos para crianças. Em tempo: prática aceitável o é para adultos que tenham consentido, mas não para crianças.

Em suas pesquisas Felipe (2003, p. 126), dialogando com Sabat (1999) coloca o fato de que

Somos subjetivados pelo que vemos e ouvimos. Ruth Sabat lembra que as imagens estão carregadas de sentidos, sendo, portanto, educativas, na medida em que nos ensinam como devemos agir, que hábitos podemos cultivar, o que é possível desejar.

Nada mais estamos do que disponibilizando para as crianças um espaço extremamente atraente e divertido, como o são os sites infantis e seus jogos *online*, como também estamos educando-os, educando-os sexualmente, a partir de imagens, desenhos e práticas, representadas performaticamente na forma de jogos lúdicos que tem em seus objetivos as mais variadas possibilidades, desde a representação fiel de nossa sociedade, até as aventuras mais fantasiosas, todas porém calcadas em uma visão de mundo que têm como prática a redução dos corpos de homens e mulheres em objetos a serem consumidos.

No outro jogo selecionado para ilustrar o link que era apresentado ao final do jogo *O Beijo de amor*: temos na cena um casal, deitado, se beijando, sendo o objetivo do jogo, ajudar o casal a se beijar sem que ninguém os veja. Como podemos ver na imagem abaixo:

Figura 35 – *Print* cena de beijo na cama

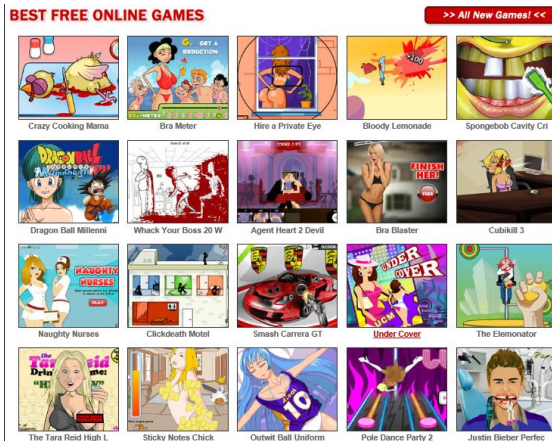


Fonte: <http://www.acool.com/playload/> (Acesso em 15 out. 2013)

A cena mostra, mais uma vez a mulher com o corpo exposto em roupas mínimas, e, dessa vez, também o homem com o tórax a mostra. A cena se passa numa cama, colocando o casal em situação íntima, fazendo referência ao ato sexual, e durante todo o jogo, passa do lado de fora da janela que está no fundo da cena uma pessoa, que não pode ver o casal se beijando.

Nesse mesmo site podemos observar alguns ícones de seu menu de jogos, percebendo como alguns desses são extremamente erotizados, mostrando diversas vezes o corpo da mulher de forma explícita, com poucas roupas, e em cenas íntimas. Tudo acessível para criança a um *clíc*.

Figura 36 – *Print* menu de jogos segundo



Fonte: <http://www.acool.com/playload/> (Acesso em 12 out. 2013)

Tais achados apenas confirmam a necessidade de pais e professores terem conhecimento dos espaços acessados pelas crianças, sabendo de que mesmo sendo um direito das crianças

de terem acesso por ser algo extremamente importante para o seu desenvolvimento psicossocial, é fundamental se ter em mente que o espaço da *internet* é um espaço de portas e janelas, com diferentes rotas e caminhos, e que muitas vezes podem direcionar as crianças a ambientes perigosos. Além de estarmos aqui discutindo os sites disponibilizados especificamente para as crianças com conteúdo dito para as suas idades, não podemos deixar de considerar todos os sites que mascaram seu conteúdo pernicioso e vulgar com imagens e desenhos do mundo infantil, numa tentativa de atrair as crianças, ou mesmo de entreter adultos que possam tem fantasias com o mundo infantil, entrando aí no campo criminal que é a pedofilia.

Dentro dessa categoria de normatização do consumo, temos o delineamento de uma subcategoria, muito forte nos “jogos de meninas”, sendo o estímulo da **vivência do feminino como prática de e para o consumo**.

Como demonstrado nos diferentes jogos anteriormente, a presença do corpo da mulher é uma constante nos jogos *online* tanto na categoria de meninos como de meninas. Porém, além do estímulo ao consumo dos corpos femininos como estereótipos da beleza feminina normatizada, caucasiana, magra, heterossexual, temos também o estímulo do feminino ao consumo, o consumo objetual da beleza, materializada na forma de acessórios e tratamentos para o corpo.

Em diversos jogos, como pudemos observar no menu de “sugestão de jogos para meninas”, apresentado anteriormente nesse capítulo, uma grande variedade de jogos com o objetivo de cuidados com o corpo e compras são apresentados para as brincadeiras das meninas. Temos como exemplo dentro de nossa amostra o jogo *Sophia in Paris*.

Na proposta do jogo *Sophia*, a personagem precisa se preparar e adequar seu estilo para “arrasar na capital mundial da moda”, tendo que assim passar por uma série de tratamentos

de beleza e escolha de roupas e acessórios, como é descrito anteriormente na performance do jogo:

Sophia in Paris: E clicando no *link* “play” podemos iniciar a jogar. Nesse momento o jogo segue para uma tela onde a personagem Sophia aparece usando toalhas de banho no corpo e na cabeça, com a pele do rosto cheia de manchas e marcar. Ao lado uma mesa com diversos itens de cosméticos para a pele. Uma seta vai indicando cada item que o jogador tem que clicar com o auxílio do mouse e depois indica onde clicar no rosto de Sophia. Ao todo, o jogador aplica 8 produtos na pele de Sophia para limpá-la. A cada item aplicado a seta indica o momento de enxaguar com água, e todos os movimentos vão sendo efetuados com apenas um clique do mouse.

Finalizada a limpeza da pele o jogo segue para outra página onde é necessário escolher a maquiagem de Sophia. Mais uma vez o jogador precisa apenas selecionar com um clique qual cor deseja usar, a partir de uma palheta de cores pré-definidas. Após maquiá-la o jogo segue para uma nova aba, onde será necessário arrumar seu cabelo e escolher seus acessórios – sapato, joias, roupa –, também seguindo o mesmo padrão, a partir de um menu fechado com em média 5

opções, sempre clicando e escolhendo o item desejado.

Tal descrição caracteriza o estímulo ao consumo tanto de uma beleza estética artificial, como de um estilo de moda e roupa, que de acordo com o jogo é aquele praticado pelas mulheres que frequentam Paris, a cidade da moda.

E assim como no jogo acima apresentado, pode-se encontrar uma série de outros jogos que seguem a mesma proposta de consumo, porém um consumo identificado exclusivamente como feminino, do mundo da mulher, prática essa bem aceita socialmente como “natural”.

Felipe (2012, p. 89) também aborda o tema em seus estudos:

Os resultados apontam que, no caso de *sites* voltados para as meninas a ênfase recai sobre atividades voltadas ao culto e embelezamento do corpo, aos cuidados de casa e a busca do par perfeito.

Ainda a autora reflete sobre o fato de que as práticas estimuladas em muitos dos jogos de embelezamento destinados as meninas acabam por desenvolver nas mesmas um senso de estética bastante restrito aos modelos e estereótipos propostos nos jogos. Para Felipe (2012, p.90):

As crianças têm também a compreensão de que os padrões estabelecidos para as meninas são praticamente os mesmos para as gerações mais velhas. Apesar da pouca idade, elas costumam classificar quais são as professoras, as mães, as irmãs tidas como bonitas ou feias. As representações articuladas ao “ser gorda” ou ao “ser magra têm um peso importante para

estabelecer o critério de beleza e feiura. Aquelas que não estavam dentro dos padrões eram vítimas de deboches por parte dos demais colegas, recebendo apelidos depreciativos.

Tal fato, ainda nos alerta para as práticas de *bullying* que têm gradativamente aumentado nos espaços escolares, práticas essas que muitas vezes estão diretamente ligadas a depreciação de colegas por suas características físicas, culturais ou étnicas. Mais uma vez somos levados a refletir o que cada um desses jogos está ensinando para as crianças, sobre seus corpos, sobre seus jeitos de ser e viver.

Por fim atento para uma última reflexão, a segunda subcategoria da categoria **normatização do consumo de práticas sexuais como mercadoria** que apresento com base nas análises realizadas ao longo desse capítulo, a **banalização das relações como mercadorias de consumo humano**.

A partir da observação e registro das performances dos jogos, desvelou-se, imbricada em cada um de seus objetivos e práticas, a construção de uma visão banalizada dos seres humanos, tendo então, a compreensão de ser única e exclusivamente por meio do consumo de coisas, práticas e experiências que pode-se atingir o prazer e a felicidade.

Para Nunes (1996, p. 207):

A sexualidade consumista do período contemporâneo criou também seu imaginário de fantasias e de transgressões ideais. A associação com a violência mostrou-se mais forte do que supunham os mais radicais defensores da “catarsys” sexista. A possibilidade de uma sexualidade deserrotizada na vida real, o controle burocrático austero sobre as vidas cotidianas, um trabalho alienante que em nada consegue refletir as carências básicas de convívio e de comunhão humana,

tudo isto provoca a sexualidade, mediatizada pelas liturgias quantitativas, a tornarem-se válvulas de escape para uma incapacidade de amor e de relações mais ou menos duradouras. Tudo está marcado pelo tempo e pela produtividade seriada de corpos e coisas...

Encontra-se em cada um dos jogos, uma prática completamente oposta a vida real, ação, aventura, transgressão de regras e uso excessivo da força nos “jogos de meninos”, e estereótipos femininos de uma beleza padronizada, vivência da sexualidade e da beleza de forma normatizada e ao mesmo tempo erótica e romântica, beijos, namoros e viagens fantásticas nos “jogos de meninas”. Sendo então nessa contraposição de real e virtual constituída uma proposta de vivência da sexualidade humana como negada, regulada, alienada, da realidade, e livre, espontânea e sem limites na virtualidade.

É preciso refletir sobre as práticas estimuladas em cada um dos jogos, e para além dessa reflexão, pensar novas propostas e novas possibilidades de relações mediadoras dos educadores junto às crianças. A presença das tecnologias está cada vez mais forte, e é fundamental para pais, professores, gestores, legisladores, e demais membros da sociedade civil pensar em propostas de educação emancipatória para as mídias, com o intuito de rever o que se tem tido como proposta de jogos e *sites* para crianças. Nas palavras de Nunes (2005, p. 75)

É preciso tentar explicitar novas formas de relação entre os sexos dentro de novas formas de relações sociais. (...) a pessoa humana, integrada, rica em significações, na qual a paixão, o desejo e a sexualidade estão proeminentes como dimensão existencial. Educar para a responsabilidade da existência, e, inserida nesta, a dimensão de responsabilidade

pela sexualidade, que é a mais misteriosa expressão do 'eu' e a mais comprometedora experiência do 'outro', que é todo o mundo circundante.

Por isso a importância das reflexões apresentadas nas páginas que precederam essa discussão, tendo como interesse alertar para o conteúdo dos jogos *online* disponibilizados gratuitamente nos mais diversos sites feitos para crianças.

A vivência plena da dimensão da sexualidade passa pela descoberta de que

o lugar do homem é a corporeidade; a dimensão antropológica primeira é o corpo. É o corpo o lugar híbrido da natureza e da cultura. Por isso nos interessa recuperar uma significação mais digna, lúdica, livre, para o corpo. (NUNES, 2005, p. 117).

No capítulo com o título de Considerações Finais, proponho-me a pensar e refletir integradamente sobre as categorias desveladas durante a análise, com vistas a repensar a dimensão emancipatória e sua fundamental importância para se repensar a educação sexual de crianças e a necessidade de se propor projetos e práticas de educação para as mídias também numa perspectiva emancipatória dos seres humanos, como seres plenos, sexuados.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS



Toda Mafalda

O processo de construção do conhecimento necessariamente passa pela pesquisa, ato inerente à condição humana, pois cada pessoa, desde a mais tenra idade, descobre o mundo por meio de assistemáticos ou sistemáticos passos de exploração, análise e inferência dos mais diversos assuntos e aprendizados. Nesse mundo de explorações e descobertas, a pesquisa científica é apenas um modo detalhado e articulado de fazer com que os seres humanos, em diferentes espaços sociais, culturas e tempos históricos, possam compartilhar suas descobertas a partir de um ponto de vista no qual a humanidade compreenda e consiga também, talvez, seguir os mesmos passos e testar tais descobertas, tornando assim os conhecimentos de outra pessoa também seus conhecimentos.

E é nesse processo de pesquisa, análise e inferência dos dados pesquisados e analisados que surge a produção autoral. A voz de um pesquisado iniciante não passa de nada além de um sussurro, por ser aquele que precisa buscar em seus cúmplices teóricos as palavras que, por conta da falta de voz, não consegue pronunciar sozinho. Essa caminhada conduz o pesquisador pela pesquisa científica, por dos passos já dados por pesquisadores mais experientes, sendo que o iniciante, como uma criança, está aprendendo a caminhar, numa caminhada onde existem tombos, insegurança, obstáculos e desafios quase que intermináveis.

Esse processo também foi vivido por mim, pesquisadora iniciante, em um processo de descoberta da minha voz, na busca por minhas palavras. No diálogo com meus cúmplices teóricos que dividiram as páginas dessa pesquisa, como também minhas descobertas e os resultados, percebo-me lembrando os primeiros passos que dei no mundo científico, como pesquisadora, onde, após alguns tombos e dificuldades e inseguranças, percebo que hoje tenho condições de, nessas páginas, partilhar os resultados com os leitores.

Mas, contar o que aprendi após essa longa caminhada não pode ser apenas um ato dissertativo, impessoal e sem compromisso pedagógico. Precisa ser antes de tudo, um acerto e uma prestação de contas, refletindo sobre toda a caminhada percorrida, articulando o diálogo entre tudo o que foi proposto para ser realizado durante a caminhada científica, e, os resultados e descobertas obtidos ao longo dessa caminhada. Será minha prestação de contas com meus leitores e meus cúmplices teóricos, será a forma como eu poderei então justificar o meu direito à voz autoral nessas breves considerações finais. Assim, no intuito de refletir de forma articulada sobre cada etapa dessa pesquisa, passo a revisar meus objetivos iniciais e retomo alguns dos resultados que obtive por meio da pesquisa sistemática desenvolvida ao longo dos últimos dois anos, caminhada essa extremamente profícua e instigadora.

Recordo-me como se fosse ontem meu primeiro acesso a um site de jogos infantis e o espanto vivido pela experiência. A descoberta desse universo infantil colorido, alegre, musical e divertido, encheu meus olhos, e por pouco não “me cegou” na caminhada investigativa. Para uma visitante inexperiente e despreocupada, é um mar de diversão, mas para uma pesquisadora articulada, deve ser um espaço de análise e

reflexão riquíssimo e pouco explorado até então, como pudemos constatar posteriormente em nossos estudos.

A vivência da experiência de análise de jogos *online*, além de um campo riquíssimo de pesquisa, mostrou-se um desafio. As ferramentas metodológicas que pesquisei já utilizadas pelos mais experientes pesquisadores, mas nunca com o foco que dei em meu trabalho, muitas vezes me deixaram amarrada a um caminho teórico-reflexivo que pouco permitia expor o real mundo desses jogos e das experiências vividas pelas crianças no ato de jogar. A articulação do método dialético expresso no uso da ferramenta metodológica da análise de conteúdo usado na educação, com interfaces com o campo da comunicação, foi então, o caminho por mim desenvolvido e adotado, propondo uma perspectiva de análise que atrelou os passos científicos apresentados por Bardin (2005), com apoio das etapas propostas por Triviños, (1985) também às experiências vividas por pesquisadores da área da comunicação. Pesquisadores esses que há algum tempo se propõem a olhar os diferentes tipos de jogos eletrônicos por meio de uma proposta sistemática, e diria até, mais humana de análise, trazendo também a visão performática vivida pelo jogador em sua experiência concreta de interação com o objeto de análise em questão.

Revisito nesse momento meu objetivo geral de pesquisa, ou seja, o de investigar as vertentes pedagógicas de educação sexual subjacentes aos jogos *online* para crianças, tendo em vista subsidiar estudos e propostas intencionais de educação sexual emancipatória. E reviso também meus objetivos específicos: 1) Realizar estudos sobre as vertentes pedagógicas de educação sexual levantando indicadores para subsídio da análise de conteúdo da amostra da pesquisa. 2) Desvelar os conteúdos de educação sexual de jogos *online* destinados para crianças. 3) Fazer levantamento das normas e regulamentações brasileiras sobre padrões e conteúdo das

mídias para as crianças. 4) Identificar e trabalhar as categorias emanadas das análises sob a perspectiva de interfaces com uma abordagem de educação sexual emancipatória.

Nessa breve retomada, percebo que é também necessário que seja feito aqui o registro de que existem alguns aspectos fundamentais a serem observados sobre o processo de pesquisa desenvolvido, detalhes que, ao longo do texto possam ter passado despercebidos aos leitores. Registro que entendo que pude atender ao meu objetivo geral de pesquisa, ao apresentar uma investigação onde aprofundi os estudos sobre as Vertentes Pedagógicas de Educação Sexual apresentadas por Nunes (1996), abrindo espaço para muitos pais, mães, professores e demais pesquisadores a reflexão crítica sobre o objeto de análise e a possibilidade de se pensar em formas diferentes de se educar e jogar esses jogos *online*, auxiliando reflexões e debates que subsidiem propostas educacionais numa perspectiva da emancipação dos seres humanos de forma integral.

Outro aspecto fundamental para esse acerto de contas, refere-se aos objetivos específicos da pesquisa. Acredito que a coerência que percebo ter conseguido na pesquisa em questão, apenas foi possível pela total imersão no seu campo de análise e no rico diálogo desenvolvido com meus cúmplices teóricos. A proposta de revisitar as vertentes apresentadas pelos estudos de Nunes em sua tese, usando-as como categorias a priori como ponto de partida para a caminhada investigativa, levantando indicadores de cada uma delas, proporcionaram-me o arcabouço teórico necessário para permitir que a análise da amostra da pesquisa fosse mais profunda e pertinente com a proposta metodológica adotada.

A proposta de análise e levantamento de indicadores das vertentes com base na descrição dos jogos foi o primeiro passo para o desvelamento das novas categorias fundamentais que brotaram dos mesmos e a posterior reflexão crítica sobre

elas, podendo então desvendar o conteúdo presente nos jogos *online* e o que os mesmos ensinam para as crianças no que concerne à sua educação sexual. Nesse revisar da caminhada, percebo que não só atingi meus objetivos de análise e desvelamento das categorias como pude compreender mais sobre os processos de aprendizagem que envolvem as crianças na interação com os jogos e ainda tive a oportunidade de apresentar um breve panorama da educação sexual como parte integrante de todas nossas relações, sempre educativas, inclusive na interação com os diversos artefatos tecnológicos midiáticos, como o são os jogos *online*.

Por fim, atenta para as descobertas que fiz em relação ao campo legislativo e os jogos *online*, o que muito me surpreendeu em relação a insipiência da discussão, principalmente levando em consideração a cada vez maior utilização pelas pessoas em todo o planeta, dos computadores e demais dispositivos no acesso à *internet*, seus programas e jogos. Tal aprofundamento revelou ser ainda a grande preocupação, poderíamos dizer até mundial, da utilização da televisão como principal meio de acesso midiático presente no dia-a-dia das crianças, evidenciando ainda um grande desconhecimento sobre as possibilidades e desafios da interação das crianças com o uso que as já mesmas fazem da *internet*.

Como vimos no segundo capítulo, a discussão sobre o uso das mídias por parte das crianças está presente no meio educacional e legislativo, mas longe de ser um debate ativo e coeso entre esses dois espaços, ainda temos as lacunas na indicação de formas de preservar as crianças, suas imagens e sua interação com o ciberespaço, principalmente quando refletimos sobre a rede de conexões que fazem parte do mesmo, com portas e janelas sem fronteiras que levam cada um e todos a viajar pelo planeta por meio de um *clac*.

A mídia jornalística tem diariamente falado sobre casos de pedofilia, pornografia infantil, entre outras formas de violência e violação dos direitos da criança no meio cibernético. O rastreamento e controle desses crimes ainda necessita de ferramentas de controle e leis que adequem e caracterizem as punições necessárias. Mas o principal aspecto dessa discussão não diz respeito ao que o poder legislativo deve fazer ou faz, mas sim como se constroem e se desenvolvem políticas de prevenção e educação para as crianças e como essas afetam o universo educacional em geral, e mais especificamente os sistemas educativos formais e não formais.

Assim, a proposta em questão de análise dos jogos *online* se tornou e é fundamental, ao meu ver, quando passamos a pensar que pais, familiares, comunidade escolar, enfim, a sociedade civil como um todo, precisa (re)conhecer e analisar criticamente o que pode se encontrar na *internet*, e aprender a discernir as armadilhas e as possibilidades educativas que podemos encontrar nesse espaço.

Pensar em propostas de práticas e projetos de educação para as mídias é nesse sentido fundamental, e não podemos pensá-las sem antes conhecer o que já está posto nesse meio. E nesse sentido, pesquisas que se proponham a investigar a *internet*, seus sites, aplicativos e depois, as atividades propostas para a interação tanto de crianças como de adultos, é o primeiro passo para a construção de uma educação para as mídias que permita os seres humanos se empoderarem desse meio com articulação, crítica e domínio.

E mais do que pensar e desenvolver propostas de educação para as mídias, precisamos pensar na formação integral dos seres humanos para se tornarem cidadãos e cidadãs atuantes numa perspectiva emancipatória, sendo que tal processo passa necessariamente pelo desvelamento da sexualidade como dimensão ontológica e a educação sexual

como processo contínuo presente em todas as nossas relações com outros seres humanos, inclusive na interação com as mídias, essas feitas por humanos, para o uso de outros humanos, e então também participantes dos processos de educação sexual.

Acredito, então, ser fundamental cada vez mais refletirmos sobre a necessidade de se pensar propostas de educação sexual numa perspectiva emancipatória dos seres humanos, também tendo em vista a necessidade de se subsidiar projetos de educação para as mídias. Pensar educação sexual, para além de propostas calcadas numa perspectiva biológica reducionista da dimensão da sexualidade humana ao sexo e doenças sexualmente transmissíveis. Essa abordagem também passa pela necessidade de se superar a visão redutora normativa da sexualidade humana ao espaço reprodutivo e à afirmação dos papéis sexuais de modelos padrões pré-definidos de ser homem e mulher, como únicos estereótipos possíveis da vivência da sexualidade.

A construção de uma visão emancipada da sexualidade humana requer, antes de qualquer coisa, compreender sermos nós, seres humanos, sempre seres sexuados, fato esse que muitas vezes é negado ou desconsiderado quando pensamos nas crianças. E se são as crianças seres assexuados, para que educá-las sexualmente? Essa é uma questão equivocada presente na maioria das relações educativas. As pessoas que caminham com essa premissa não percebem que sempre educam sexualmente, mesmo que não percebam, e que não existe ser humano algum que não seja sexuado.

Essa visão redutora da criança deve ser vencida. Nasceremos seres sexuados, e mesmo que tendo essa dimensão negada, estamos sendo criados como homens e mulheres num determinado contexto sócio, histórico e cultural de relações educativas sempre sexuadas, por nossos familiares e pelas demais relações sociais que estabelecemos ao longo de nossas

vidas. Estamos, então, sempre recebendo uma educação sexual não intencional, negada e reduzida de suas possibilidades emancipatórias. O que precisamos compreender nesse contexto é o fato de que estamos sendo educados, quer queiramos ou não, quer saibamos ou não, e, por isso, não estamos tendo um espaço necessário para uma discussão crítica sobre o tema que nos possibilite enfrentar as diversas situações que a vida nos dá, para resolver essas nossas dificuldades.

O ato de brincar, tão natural às crianças, hoje também está presente em sua interação com os computadores. Para elas, como coloca Girardello (2008), as crianças que nasceram nessa nova sociedade, tecnológica e digital, tem a ideia do computador como parte de sua vida, e assim, como também um brinquedo.

E sabendo-se ser por meio da brincadeira que as crianças pequenas aprendem, estão elas também aprendendo em frente a tela de um computador, ou mesmo de um celular e/ou *tablet*. É preciso para isso, educá-las intencionalmente para verem o que está sendo passado nesses meios, e como podem elas aprender mais, de forma positiva, sabendo selecionar tudo o que agrega valor significativo ao seu dia-a-dia.

Assim me recorro de Silva (2001, p. 255), quando aponta a necessidade de se pensar na Educação Sexual Intencional e Emancipatória:

O trabalho de Educação Sexual só pode ser alcançado por quem despertou e percebeu que há muito que apreender sobre Sexualidade para poder colaborar com o trabalho de humanização das relações sociais. O educador deve ultrapassar a tarefa de acumular ou reproduzir meramente as informações. O acumulador de informações nem sempre é aquele organizador e articulador de conhecimento. O mundo globalizado exige desse último, criteriosa e

crítica atitude de pensar e entender as motivações dos fatos e acontecimentos e, com muito mais urgência, no campo da educação. Este modo de organização pedagógica do conhecimento é a grande novidade que temos perseguido. Porém, a capacidade para organizar o conhecimento só virá depois da apropriação construtiva e histórica deste conhecimento.

E essa apropriação construtiva e histórica do conhecimento, que é sempre também um conhecimento sobre a sexualidade humana, passa necessariamente pelo espaço científico dos pesquisadores. A pesquisa pode construir caminhos investigativos que permitam aos seres humanos aprenderem mais sobre si mesmo e sobre o mundo em que vivem, conduzindo-os a experimentos e análises críticas da vida em sociedade, abrindo espaço para a discussão coletiva e para as inferências necessárias sobre o futuro, permitindo essa articulação humana na busca de cada vez mais propostas emancipatórias de se viver e relacionar com o outro no mundo.

A educação sexual que me proponho a subsidiar por meio desse estudo é uma proposta de vivência plena da sexualidade humana, vivência essa que se traduz de forma expressiva nos onze Direitos Sexuais propostos pela *World Association of Sexology* – WAS, como Direitos Humanos Universais em 1999. Tristemente registro não ter encontrado sua expressão nos jogos *online* amostra da pesquisa, já que os utilizei como indicadores da categoria a priori vertente emancipatória de educação sexual.

A vivência plena da sexualidade está calcada diretamente na expressão desses onze direitos: direito à liberdade sexual, à autonomia sexual, integridade sexual e à segurança do corpo sexuado; à privacidade sexual; à igualdade sexual; ao prazer sexual; à expressão sexual; à livre associação sexual às escolhas reprodutivas livres e responsáveis; à

informação baseada no conhecimento científico, à educação sexual compreensiva; à saúde sexual.

É na expressão cotidiana desses onze direitos em nosso viver diário, em nossas relações, sempre educativas, que estaremos promovendo uma educação sexual emancipatória. E dentro do espaço escolar, conhecer a sociedade em que se está inserido, saber de seus desafios e necessidades, e proporcionar um espaço de discussão e abordagem da temática de forma intencional e emancipatória, passa necessariamente pela vivência desses direitos e pela educação calcada nos mesmos para toda a humanidade.

No que concerne ao espaço virtual da *internet*, é preciso que toda e qualquer proposta de educação para as mídias esteja calcada nos Direitos Sexuais como Direitos Humanos Universais. Precisamos aprender e ensinar uns aos outros a entender a rede como também um espaço de relações sociais, que, de forma ampliada, dissemina nossas visões de mundo para todas as partes do planeta. Saber usar a *internet* em favor de propostas educativas emancipatórias, é também saber entender criticamente o conteúdo dessa rede, em suas múltiplas linguagens, dentre elas os jogos *online*, que é também parte de um processo de educação sexual.

Nessas breves páginas de expressão autoral que divido com quem ler meu trabalho pretendo relembrar a proposta central que me move como ser humano: a busca de sensibilizar as pessoas para a compreensão da sexualidade como dimensão ontológica presente em todas nossas relações, sendo essas sempre relações educativas.

E se até nos conteúdos dos considerados inocentes jogos *online* para crianças reproduzimos uma visão reduzida da dimensão humana, como apontam as categorias desveladas pela análise que fizemos, ou seja, 1) normatização de estereótipos sociais sexuais: padronizando o ser Mulher e o ser Homem como forma única de ser Ser Humano, com duas

subcategorias – a) padronização de modelos de perfeição dos corpos de mulheres e homens e b) padronização das práticas ditas para homens e mulheres; e, 2) normatização do consumo de práticas sexuais como mercadorias, também com duas subcategorias – a) vivência do feminino como prática de e para o consumo e b) banalização das relações como mercadorias de consumo humano, quando nos perceberemos no mundo como seres sexuados que somos, se continuarmos a viver de forma reprimida, permeada de preconceitos que desumanizam as pessoas?

Trago nesse estudo um breve recorte do mundo que é na verdade o ciberespaço, espaço hoje inseparável do existir humano, assim como o é a sexualidade. Espero que a leitura das descobertas das verdades provisórias que fiz durante a caminhada possa trazer para o debate a sensibilização sobre as interfaces entre esses temas analisados numa perspectiva emancipatória. Essa proposta pode contribuir com a superação da negação ou repressão dessa rica dimensão humana da sexualidade e para a proposição de projetos intencionais de educação sexual nessa nova abordagem, em vários espaços midiáticos, com o uso crítico de todo tipo de expressões midiáticas, como é o exemplo dos jogos *online*.

Fica aqui o convite e o desafio para que juntos busquemos e construamos esses novos caminhos.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. *Caleidoscópio Revista de Comunicação e Cultura*. Lisboa. 2º Semestre, n. 4, 2003. Disponível em: <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/viewFile/2236/1753>. Acesso em: 08 jan. 2014.

AGÊNCIA DE NOTÍCIAS DOS DIREITOS DA INFÂNCIA (ANDI). Infância e Comunicação: Uma agenda para o Brasil. Brasília, DF: ANDI, 2009. Disponível em: <http://www.andi.org.br/politicas-de-comunicacao/publicacao/infancia-e-comunicacao-uma-agenda-para-o-brasil>. Acesso em: 05 abr. 2012.

AGÊNCIA DE NOTÍCIAS DOS DIREITOS DA INFÂNCIA (ANDI). Regulação de mídia e direito das crianças e adolescentes: uma análise do marco legal de 14 países latino-americanos, sob a perspectiva da promoção e proteção Brasília, DF: ANDI, 2010. Disponível em: http://www.andi.org.br/sites/default/files/Regulacao-de-midia_COMPLETO_13FEV-2012.pdf. Acesso em: 05 abr. 2012.

ANDRADE, E. de. **Jogo do stripquizz**: análise dos conteúdos pedagógicos de educação sexual em um quadro do programa televisivo amor & sexo. 2011. 165 p. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

- ANDRADE, C. M. R. **O dito, o explícito e o oculto na fala das crianças sobre sexualidade humana**. Campinas, SP: [s.n.], 1995.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2005.
- BERNARDI, M. **A deseducação sexual**. (2. ed.). São Paulo: Summus, 1985.
- BUCKINGHAM, David. **Crescer na Era das Mídias: após a morte da infância**. Tradução: Gilka Girardello e Isabel Orofino. Florianópolis. 2006. Trabalho não publicado.
- CARLSSON, U.; FEILITZENORG, C. **A criança e a violência da mídia**. (2. ed.) São Paulo: Cortez: Brasília: UNESCO, 2000.
- CARLSSON, U.; FEILITZENORG, C. **A criança e a mídia: imagem, educação, participação**. São Paulo: Cortez: Brasília: UNESCO, 1999.
- DECKER, I. C. U. **A categoria emancipação em Paulo Freire e suas contribuições para um processo de educação sexual emancipatória**. 2010. 200f. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.
- DIONÍSIO, A. C. O Imaginário Infantil e as Mídias: um estudo das representações de gênero em websites de entretenimento para crianças. **Iniciacom**, v. 1, n. 1, São Paulo, 2006.
Disponível em:
<http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCgQFjAA&url=http%3A%2F%2Fportcom.intercom.org.br%2Fvistas%2Findex.php%2Finiciacom%2F>

[2Farticle%2Fdownload%2F355%2F347&ei= 5b3UunlLeLsyQG294GgCQ&usg=AFQjCNFUbMstkpXFdv3jDvHXmiB3cvK3eQ](http://www.proposicoes.fe.unicamp.br/~proposicoes/textos/42-dossie-felipej_et al.pdf) Acesso em: 05 abr. 2012.

FELIPE, J. Erotização dos corpos infantis na Sociedade de consumo. **Pro-Posições**, v. 14, n. 3 (42). 2003. Disponível em: http://www.proposicoes.fe.unicamp.br/~proposicoes/textos/42-dossie-felipej_et al.pdf Acesso em 25 ago. 2011.

FELIPE, J. Representações de gênero, sexualidade e corpo na mídia. **Revista tecnológica e sociedade**, n. 03. 2006. Disponível em: http://www.ppgte.ct.utfpr.edu.br/revistas/tecsoc/rev03/rev03_artigo08.pdf Acesso em 25 ago. 2011.

FELIPE, J. “Vinde a mim as criancinhas”: pedofilização e a construção de gênero nas mídias contemporâneas. In.: PELÚCIO, L. et al (org). **Olhares Plurais para o cotidiano: Gênero, Sexualidade e Mídias**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 90-98.

FELIPE, J; PRESTES, L. M. Erotização dos corpos infantis, pedofilia e pedofilização na contemporaneidade. In.: **ANPED SUL**, 2012. Disponível em: http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2012/Genero_Sexualidade_e_Educacao/Trabalho/12_42_52_2538-7464-1-PB.pdf. Acesso em 20 nov. 2012.

FIGUEIRÓ, M. N. D. **Educação Sexual**: retomando uma proposta, um desafio. Londrina: Ed. UEL, 2001.

FLORES, C. L. A. **Relações de gênero no site de jogos infantis**: entre a beleza e a força. Trabalho de conclusão de curso. 2013, 49f. Trabalho de Conclusão de Curso, Faculdade

de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/77245> Acesso em:
08 jan. 2014.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA
(UNICEF). A convenção sobre os direitos das crianças. 1989.
Disponível em
https://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf. Acesso em: 05 abr. 2012.

FREIRE, P. **Extensão ou Comunicação?** (13. ed.). São Paulo:
Paz e Terra, 2006.

FREIRE, P. GUIMARÃES, S. **Educar com a mídia:** Novos
Diálogos sobre educação. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GIRARDELLO, G. Produção cultural infantil diante da tela: da
TV à Internet. In.: FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. (orgs.)
Liga, roda clic: Estudos em mídia, cultura e infância.
Campinas: Papyrus, 2008. p. 127 – 144.

GRACIANO, M. Aquisição de papéis sexuais na infância. In:
Cadernos de Pesquisa. Nº 25. 1978. Disponível em:
<http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/394.pdf>
f. Acesso em 20 nov. 2012

HIGHWATER, J. **Mito e Sexualidade.** São Paulo: Saraiva,
1992.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E
ESTATÍSTICA (IBGE). Pesquisa Nacional de por Amostra de
Domicílio. Acesso à Internet e Posse de Telefone Celular para
Uso Pessoal, 2011. Disponível em

http://downloads.ibge.gov.br/downloads_estatisticas.htm.

Acesso em: 05 abr. 2012.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. (5. ed.). Campinas: Papirus, 2009.

KORNATZKI, L. **Educação sexual intencional em livros para a infância: um estudo de suas vertentes pedagógicas**. 2013. 270f. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina. Disponível em:

http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/151/luciana_kornatzki.pdf. Acesso em: 22 set. 2013.

LAVILLE, C. DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

MELO, S. M. M. de. **Educação e Sexualidade**. / Sonia Maria Martins de Melo et al; designe instrucional Carmen Maria Cipriani Pandini – 2 ed. Ver. - Florianópolis: UDESC/CEAD/UAB, 2011.

MELO, S. M. M de. **Corpos no espelho: a percepção da corporeidade em professoras**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2004.

MORAES, J.; SCHMIDT, S. A mídia ensina “coisas de menino e de menina: um estudo sobre consumo, gênero e cultura infantil. In.: **XI Congresso de Ciência da Comunicação na Região Sul**. 2010. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/resumos/R20-0891-1.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2011.

NUNES, C. A. **Filosofia, sexualidade e educação:** as relações entre os pressupostos ético-sociais e histórico-culturais presentes nas abordagens institucionais sobre a educação sexual escolar. 1996. 319f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1996.

NUNES, C.A. **Desvendando a sexualidade.** Campinas: Ed. Papyrus, 2005.

NUNES, C. A. SILVA, E. A. **A educação sexual da criança:** subsídios teóricos e propostas práticas para uma abordagem da sexualidade para além da transversalidade. Campinas: Autores Associados, 2000.

PRENSKI, M. **Aprendizagem baseada em Jogos Digitais.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SUNDIN, E. As crianças *online*: A participação das crianças na internet. In: CARLOSSON, U.; FEILITZENORG, C. **A criança e a mídia:** imagem, educação, participação. São Paulo: Cortez: Brasília: UNESCO, 1999. p. 401 – 416

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua:** repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTOS, B. S. **Um discurso sobre as ciências.** (14. ed.). Porto: Afrontamento, 1995.

SARTORI, A. S.; SOUZA, K. R.; KAMERS, N. J. Desenho animado, TV e YouTube: Reflexões sobre Educomunicação e Linguagens. In.: Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2011. Disponível em:

<http://www.portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?option=trabalho&id=38867>. Acesso em: 10 set. 2013.

SAYÃO, D. T. Pequenos homens, pequenas mulheres? Meninos, meninas? Algumas questões para pensar as relações entre gênero e infância. In **Pro-Posições**, v. 14, n. 3 (42), set./dez. 2003. Disponível em:

<http://mail.fae.unicamp.br/~proposicoes/textos/42-dossie-sayaodt.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2012

SCHWARTZ, G. Sorria: você está sendo jogado! Videogames, educação e moralidade dos ícones na mediapolis. **Significação**, São Paulo, ano 40, n. 39, 2013. Disponível em:

http://www.usp.br/significacao/pdf/Significacao39_12.pdf.

Acesso em: 08 jan. 2014.

SCOTT, J. W. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. Tradução Tomaz Tadeu da Silva. Revista Educação e Realidade, Porto Alegre, v.20, n.2, jul/dez., 1995, p.71-99. Disponível em:

http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/6393/mod_resource/content/1/G%C3%AAnero-Joan%20Scott.pdf. Acesso em: 05 ago. 2013

SETTON, M. da G. **Mídia e Educação**. São Paulo: Contexto, 2011.

SILVA, E. A. **Filosofia, Educação e Educação Sexual: matrizes filosóficas e determinações pedagógicas do pensamento de Freud, Reich e Foucault para a abordagem educacional da sexualidade humana**. Tese (doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP: 2001.

SOUZA, K. R. de. **Desenhos animados e educomunicação:** as brincadeiras das crianças e a prática pedagógica da educação infantil. 242 p. Dissertação (mestrado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Mestrado em Educação, Florianópolis, 2013.

TRIVIÑOS. A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

ZYLBERSZTANJ, J. Regulação de mídia e proteção da infância e juventude. **Revista PPCAAM**. Ano 1, nº 1 – Dezembro 2008. Disponível em <http://www.institutoelo.org.br/site/files/publications/210f7333a99114d56bb6ed0056dea13c.pdf>. Acesso em 05 abr. 2012.