



***JOGOS VIRTUAIS PARA MENINAS: ANALISANDO PEDAGOGIAS  
CULTURAIS***

***JUEGOS VIRTUALES PARA NIÑAS: ANÁLISIS DE LAS PEDAGOGÍAS  
CULTURALES***

***VIRTUAL GAMES FOR GIRLS: ANALYZING CULTURAL PEDAGOGIES***

*Leticia Bordignon de Carvalho Ramos<sup>1</sup>*

*Cristiane Barbosa Soares<sup>2</sup>*

*Fabiane Ferreira da Silva<sup>3</sup>*

**RESUMO**

O ato de jogar/brincar com determinado jogo virtual, pode ser associado apenas com um momento de diversão e entretenimento. Porém, uma atividade que aparenta ser completamente imparcial, pode contribuir na construção de significados acerca do que é ser menina ou menino no mundo, visto que os jogos, como artefatos culturais, possuem caráter pedagógico. Nesse sentido, o presente trabalho teve como proposta analisar os conteúdos de jogos virtuais – disponíveis em *websites* da internet – com o objetivo de problematizar as temáticas desenvolvidas para o público feminino. Com isso, foi observado que esses jogos são capazes de (re)produzir convenções de gênero e concepções de corpo e sexualidade, que reafirmam e naturalizam determinados comportamentos e preferências de feminilidade e masculinidade. Com este trabalho, espera-se contribuir com as discussões sobre pedagogias culturais e sua relação com os estudos de corpo, gênero e sexualidade, colaborando com a literatura acerca dessas temáticas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Pedagogia cultural. Artefatos culturais. Jogos virtuais. Gênero.

**RESUMEN**

El acto de jugar a un determinado juego virtual puede asociarse únicamente a un momento de diversión y entretenimiento. Sin embargo, una actividad que parece ser completamente imparcial, puede contribuir con la construcción de significados sobre lo que es ser una niña o un niño en el mundo, ya que los juegos, como artefactos culturales, tienen un carácter pedagógico. En este sentido, el presente trabajo tuvo como

<sup>1</sup> Licenciada em Ciências da Natureza. Universidade Federal do Pampa. Uruguaiiana. RS. Brasil.

<sup>2</sup> Mestra em Educação em Ciências. Universidade Federal do Pampa. Uruguaiiana. RS. Brasil.

<sup>3</sup> Doutora em Educação em Ciências. Universidade Federal do Pampa. Uruguaiiana. RS. Brasil.

propuesta analizar los contenidos de juegos virtuales - disponibles en sitios de internet - con el objetivo de problematizar las temáticas desarrolladas para el público femenino. Con esto, se observó que estos juegos son capaces de (re)producir convenciones de género y concepciones de cuerpo y sexualidad, que reafirman y naturalizan ciertos comportamientos y preferencias de feminidad y masculinidad. Con este trabajo, esperamos contribuir a las discusiones sobre las pedagogías culturales y su relación con los estudios de cuerpo, género y sexualidad, aportando a la literatura sobre estos temas.

**PALABRAS-CLAVE:** Pedagogía cultural. Artefactos culturales. Juegos virtuales. Género.

#### **ABSTRACT**

The act of playing with a certain virtual game can be associated only with a moment of fun and entertainment. However, an activity that seems to be completely impartial can contribute to the transmission of meanings about what it is to be a girl or a boy in the world, since games, as cultural artifacts, have a pedagogical character. In this sense, the present work aimed to analyze the content of virtual games - available on internet websites - with the objective of problematizing the themes developed for the female audience. Therefore, it was observed that these games are able to (re)produce gender conventions and conceptions of body and sexuality, which reaffirm and naturalize certain behaviors and preferences of femininity and masculinity. With this work, we hope to contribute to the discussions about cultural pedagogies and their relation with body, gender, and sexuality studies, collaborating with the literature about these themes.

**KEYWORDS:** Cultural pedagogy. Cultural artifacts. Virtual games. Gender.

#### **Introdução**

Os jogos virtuais são artefatos culturais – ou seja, entendidos como “o resultado de um processo de construção social” (SILVA, 2005, p. 134) – amplamente difundidos na sociedade brasileira e mundial, onde comumente são vistos apenas como uma atividade de distração e lazer. Porém, devido ao cunho pedagógico dos jogos, essas ferramentas também têm sido propagadas, até mesmo, como auxiliadoras e mediadoras dos processos de ensino- aprendizagem no espaço escolar. Além disso, os jogos também ensinam determinadas formas de ser e estar como menina ou menino na sociedade, a partir das representações de corpo, gênero e sexualidade que aparecem nos mesmos. Nesse sentido, “os artefatos culturais não são produções ‘inocentes’, ou mesmo que se resumem apenas na comercialização de produtos ou informações. Eles também nos educam” (AMARAL et al., 2017, p. 122). Dessa forma, ao observar o caráter pedagógico dos jogos, é possível investigar os significados que são produzidos e reproduzidos através dos mesmos, uma vez que, conforme Tamara Grigorowitschs (2010, p. 232), “o jogo infantil possui sua especificidade porque desempenha papel

fundamental, poderíamos dizer até estruturante, nos processos de socialização infantil e na construção do *self* (eu) da criança”.

Portanto, as construções de gênero são, conseqüentemente, determinadas mediante constituições sociais e culturais, que se manifestam de diferentes formas; as mídias – televisão, filmes, revistas, jogos etc. –, por exemplo, são alguns dos artefatos culturais que acabam por, frequentemente, (re)produzir conceitos que reforçam concepções de corpo, gênero, sexualidade, raça, entre outros marcadores sociais da diferença. Conforme Guacira Louro (2000, p. 11):

Através de processos culturais, definimos o que é – ou não – natural; produzimos e transformamos a natureza e a biologia e, conseqüentemente, as tornamos históricas. Os corpos ganham sentido socialmente. A inscrição dos gêneros – feminino ou masculino – nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura.

Nessa perspectiva, o campo dos estudos culturais em educação e estudos feministas embasam esta pesquisa. Considerando que os estudos culturais em educação concebem a educação como um processo sociocultural de significação e aculturação, definido por relações de poder (SILVA, 1995; 2000), torna-se possível investigar as concepções de gênero e sexualidade produzidas pelos jogos. Já o campo dos estudos feministas (LOURO, 2010; MEYER, 2013; SCOTT, 2017), nos possibilitam questionar e desestabilizar as hierarquias e as desigualdades produzidas historicamente em torno do gênero e da sexualidade.

Assim, tais campos teóricos também nos possibilitam compreender que a educação não se limita apenas ao ambiente escolar, mas que ela se expande a outros espaços do cotidiano dos sujeitos, espaços que também podem ser pedagógicos e que ensinam concepções sobre o mundo, mesmo que de maneira informal.

Tal como a educação, as outras instâncias culturais também são pedagógicas, também têm uma ‘pedagogia’, também ensinam alguma coisa. Tanto a educação quanto a cultura em geral, estão envolvidas em processos de transformação da identidade e da subjetividade. (SILVA, 2005, p. 139).

Conforme destaca Paula Ribeiro (2002, p. 94), “as diferentes práticas culturais ao produzirem e compartilharem determinados significados estão implicadas na constituição de identidades e subjetividades”. Desse modo, procuramos identificar a relação dos artefatos culturais, neste caso, os jogos virtuais, e a sua contribuição na

constituição dos sujeitos, além da (re)produção de significados e conceitos existentes nessas ferramentas.

Assim, buscamos articular os jogos virtuais com a educação de corpo, gênero e sexualidade, investigando os conteúdos dos jogos da categoria intitulada “jogos de meninas” e as representações de feminilidade presentes nesses artefatos. Por exemplo, analisando os corpos que são representados nesses jogos, problematizamos: Que corpos são esses? Que significados eles (re)produzem? Entendendo por corpo tudo aquilo que o constitui, todas as intervenções que nele são feitas, todos os objetos que o adornam e suas subjetividades, não somente seus aspectos biológicos. Conforme destaca Silvana Goellner (2013, p. 31),

Um corpo não é apenas um corpo. É também o seu entorno. Mais do que um conjunto de músculos, ossos, vísceras, reflexos e sensações, o corpo é também a roupa e os acessórios que o adornam, as intervenções que nele se operam, a imagem que dele se produz, as máquinas que nele se acoplam, os sentidos que nele se incorporam, os silêncios que por ele falam, os vestígios que nele se exibem, a educação de seus gestos... enfim, é um sem limite de possibilidades sempre reinventadas e a serem descobertas. Não são, portanto, as semelhanças biológicas que o definem mas, fundamentalmente, os significados culturais e sociais que a ele se atribuem. (GOELLNER, 2013, p. 31).

Olhar o corpo nessa perspectiva implica compreendê-lo não como um dado natural e biológico, mas como uma produção cultural, social e histórica, ou seja, “ele resulta de uma construção cultural sobre a qual são conferidas diferentes marcas em diferentes tempos, espaços, conjunturas econômicas, grupos sociais, étnicos etc.” (GOELLNER, 2010, p. 73).

Além disso, como também foram trabalhadas as representações de gênero nesses jogos, se faz necessário destacar que compreendemos gênero a partir das concepções dos movimentos e estudos feministas. Dessa forma, tomamos gênero como algo diferente de sexo, algo que integra a identidade dos sujeitos, que se constrói e se transforma social e culturalmente. Silvana Goellner (2010), entende e menciona que as concepções de gênero têm implicações sobre o corpo, que é *generificado*, pois as marcas sociais e culturais de gênero se inscrevem sobre ele: “o gênero, portanto, não é algo que está dado, mas é construído social e culturalmente e envolve um conjunto de processos que vão marcando os corpos, a partir daquilo que se identifica ser masculino e/ou feminino” (GOELLNER, 2010, p. 75). Nesse sentido, a partir dos pressupostos de Joan Scott (1995), Guacira Louro (2010), tomamos o conceito de gênero como uma

importante ferramenta analítica e política para se referir à construção social e histórica do feminino e do masculino baseada nas diferenças entre os sexos (que também são construções sociais e históricas). Assim, foram igualmente investigadas e problematizadas as convenções de gênero existentes nos jogos virtuais que compõem esta pesquisa.

Com relação à sexualidade, entendemos a mesma como uma construção histórica, social e cultural que engloba “comportamentos, linguagens, desejos, crenças, identidades, posturas no corpo, através de estratégias de poder/saber sobre os sexos” (RIBEIRO, 2002, p. 13) e que, portanto, pode ser vivenciada de diferentes formas. Conforme destaca Silvana Goellner (2010, p. 76), “o termo *orientação sexual* é utilizado para contemplar a diversidade de possibilidades de viver a sexualidade, pois significa a orientação que cada sujeito dá ao exercício da sua sexualidade”. Nessa perspectiva, foram problematizadas, também, as representações de sexualidade existentes nos jogos analisados, pois as sexualidades, podem ser experienciadas de modo plural, sendo de fundamental importância a representação dessa diversidade.

### Procedimentos Metodológicos

Analisamos, neste trabalho<sup>4</sup>, os conteúdos dos jogos virtuais que são direcionados e desenvolvidos especificamente para o público feminino, com a intenção de problematizar as representações de corpo, gênero e sexualidade que são (re)produzidas por estes jogos.

O trabalho baseou-se nos desdobramentos dos estudos da análise cultural, um método de procedimento em pesquisas, que Ana Luiza Moraes (2011) caracteriza como um instrumento de análise, que se constitui em método de procedimento ou método analítico, que abrange as etapas mais concretas da investigação. Os artefatos culturais estão presentes em diversas esferas do nosso cotidiano e nos deparamos com os mesmos a todo momento. Conforme entendem Ariane Arana e Joanalira Magalhães (2018, p. 338):

---

<sup>4</sup> A presente pesquisa refere-se a um trabalho de conclusão de curso de graduação em Ciências da Natureza – Licenciatura, da Universidade Federal do Pampa, *campus* Uruguaiana, de caráter qualitativa e exploratória, que toma a análise cultural como estratégia de análise de jogos virtuais disponíveis em *websites* na internet.

Todo processo cultural como museus, jornais, revistas, televisão, livros, propagandas publicitárias, currículos escolares, filmes, música, internet, entre outros, são entendidos como artefatos. Todos esses artefatos culturais acabam nos educando, de uma maneira ou de outra somos capturados pelas pedagogias culturais que aí circulam.

Assim, os jogos virtuais foram escolhidos como material de análise que transmitem e (re)produzem significados e determinadas representações de corpo, gênero e sexualidade, contribuindo na constituição dos sujeitos que fazem uso dos mesmos.

A pesquisa foi organizada com base na investigação e análise de jogos gratuitos e disponíveis em *sites* da internet – *Click Jogos*<sup>5</sup>, *Ojogos*<sup>6</sup> e *Poki*<sup>7</sup> – e que se encontram na categoria designada “jogos de meninas”. A partir **da análise** desses artefatos, **realizamos** um levantamento e categorização dos conteúdos contidos nos jogos. Com isso, foi possível problematizar e refletir acerca das temáticas que são mais recorrentes nos jogos analisados. Alicerçado aos estudos das pedagogias culturais e articulando, sempre, com a literatura de corpo, gênero e sexualidade, **fizemos** uma análise cultural dos jogos virtuais desenvolvidos e projetados para as meninas, com o propósito de problematizar as representações, (re)produções e concepções de feminilidade transmitidas pelos mesmos.

Para a produção dos dados, **analisamos**, nos *sites* acima citados, como estão expostas e descritas as categorias dos jogos disponíveis, uma vez que, na própria categorização dos gêneros dos jogos, estão presentes determinadas convenções de gênero. As categorias estão organizadas para demonstrar os diferentes tipos de jogos: ação, aventura, estratégia, habilidade, esportes etc.

A partir da observação preliminar, **realizamos** um levantamento e breve descrição de um jogo do *site* *Click Jogos*, um jogo do *site* *Ojogos* e dois jogos do *site* *Poki*. Após esta etapa, foram construídas categorias com os assuntos que foram mais recorrentes. Assim, analisamos as temáticas previamente catalogadas, a partir das categorias construídas, para realização do aprofundamento dos dados coletados, problematizando as representações de corpo, gênero e sexualidade que são (re)produzidas por esses artefatos, que acabam por ensinar, informal ou não, concepções sobre o que é ser menina.

<sup>5</sup> Click Jogos: <https://www.clickjogos.com.br/>, (acessado em out/2021).

<sup>6</sup> Ojogos: <https://www.ojogos.com.br/>, (acessado em out/2021).

<sup>7</sup> Poki: <https://poki.com.br/>, (acessado em out/2021).

## Apresentando os jogos

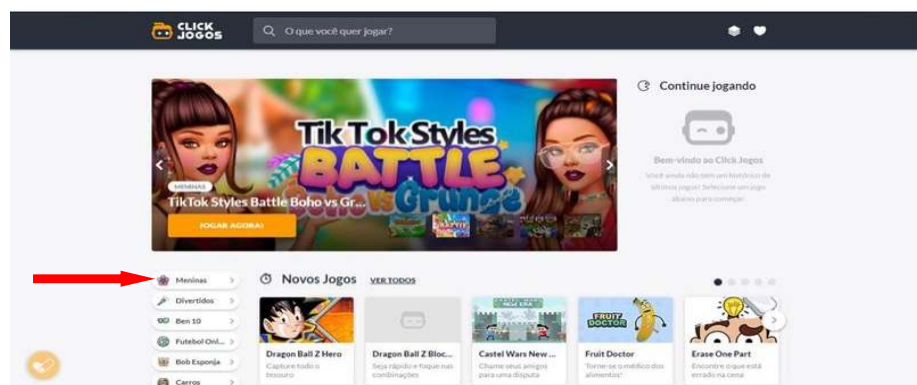
**Escolhemos** os jogos virtuais como objetos de análise devido à existência de uma familiaridade e experiência prévias com os mesmos. Assim, os *sites* foram selecionados através de uma breve pesquisa no Google por “jogos para jogar” e “jogar jogos grátis”, a qual culminou em aproximadamente 4.570.000 resultados. Os primeiros *sites* que surgiram – logo na primeira página – foram selecionados para a análise, pois são categorizados como os mais acessados e populares a partir do critério de busca realizado. Dessa forma, escolhemos os *sites* *Click Jogos*, *Ojogos* e *Poki*. Após essa seleção, exploramos as categorias de jogos, tipos de jogos e jogos disponíveis de cada um dos três *sites* selecionados. A partir dessa análise prévia definimos os jogos a serem problematizados para esta pesquisa.

A seleção dos jogos para análise, aconteceu da mesma forma em todos os *sites* visitados, consideramos a popularidade desses jogos, os títulos e as imagens de capa de cada um deles. É importante salientar que o critério de popularidade é constituído a partir do número de acessos e relevância temática que cada um dos jogos apresenta. Dessa forma, selecionamos os primeiros jogos da listagem que o *site* apresentava assim que a categoria era acessada, pois estes são ordenados pela quantidade de acessos, sendo os mais visitados, os primeiros na listagem das páginas.

### 1º website – *Click Jogos*

O *site* *Click Jogos* possui, em seu visual estético, um plano de fundo de cor cinza claro. As categorias dos jogos estão posicionadas do lado esquerdo da tela, em uma lista vertical, onde a primeira a aparecer é denominada “meninas”, conforme mostra a figura 1.

**FIGURA 1:** Captura da tela inicial do *site* *Click Jogos*.



Fonte: *Site* *Click Jogos* - <https://www.clickjogos.com.br/>

Ao selecionarmos a categoria “Meninas”, somos dirigidos a uma nova tela, com diferentes atividades desenvolvidas para o público feminino. O jogo *Princess Valentine's Day Catfish* (O Golpe da Princesa no Dia dos Namorados), demonstrado na figura 2, foi selecionado para a análise, seguindo os mesmos critérios de acessos e popularidade, já mencionados.

**FIGURA 2:** Captura de tela da capa do jogo *Princess Valentine's Day Catfish*.



Fonte: Site Click Jogos (jogo indisponível no site<sup>8</sup>).

### ***Princess Valentine's Day Catfish:***

O jogo *Princess Valentine's Day Catfish* inicia com uma pequena história, em que a personagem principal, representada como uma mulher cis, branca, magra e de cabelos brancos/azulados, como mostra a figura 2, recebe um convite para um encontro, através de uma rede social. O convite foi realizado pelo personagem masculino do jogo, representado por um homem cis, branco, magro e de cabelos brancos/acinzentados. Este, ao fazer o pedido de encontro, elogia a aparência física da protagonista do jogo e ela aceita o convite, conforme mostra a figura 3.

<sup>8</sup> Após a seleção dos jogos para esta pesquisa, esse jogo foi hospedado em outro *site* para jogos *online* gratuitos. Portanto não está mais disponível no *site* Click Jogos, mas ainda se encontra disponível na internet.

**FIGURA 3:** Captura de tela do jogo *Princess Valentine's Day Catfish*.

Fonte: *Site Click Jogos* (jogo indisponível no *site*<sup>9</sup>).

Após as investidas rápidas de forma *online*, os dois se encontram. Ao encontrá-la pessoalmente, o rapaz demonstra nojo e diz que ela não é a mesma garota das fotos, dizendo que ela deu um “golpe” e vai embora. Assim, a personagem fica chorando e diz que precisa fazer uma “reforma”, antes que ele encontre outra pessoa para passar o dia dos namorados.

Sendo assim, somos direcionados para o primeiro nível do jogo, onde removemos a maquiagem da garota; tiramos as “espinhas” do rosto; aplicamos uma máscara facial; passamos corretivo para remover as olheiras; usamos a pinça para redesenhar a sobrancelha; aplicamos base e pó compacto na pele. Depois, vamos para o segundo nível, em que devemos escovar, lavar e hidratar os cabelos. A seguir, então, somos conduzidas(os) ao terceiro nível, que nos possibilita escolher a maquiagem que a personagem vai utilizar: *blush* para as bochechas; sombra para os olhos; máscara de cílios; iluminador; formato da sobrancelha e cor do batom. Posteriormente, passamos para o quarto nível, onde escolhemos a cor e decoração das unhas.

Enfim, chegamos ao quinto e último nível do jogo, em que selecionamos o penteado, a roupa, os acessórios e os sapatos que serão usados. Portanto, depois de realizarmos todas essas práticas de embelezamento do corpo feminino, os dois personagens encontram-se novamente. Dessa vez, o garoto menciona que a menina está diferente, ao passo que ela responde: “Viu? Eu disse que era eu!”. Então, os dois saem novamente juntos.

<sup>9</sup> Após a seleção dos jogos para esta pesquisa, esse jogo foi hospedado em outro *site* para jogos *online* gratuitos. Portanto não está mais disponível no *site Click Jogos*, mas ainda se encontra disponível na internet.

O site *Click Jogos* foi o único que possibilitou a visualização de quantas pessoas estavam jogando esse jogo naquele momento, que eram aproximadamente 188 jogadoras(es).

## 2º website – Ojogos

O site *Ojogos* apresenta um fundo branco simples, com as mesmas miniaturas interativas que existem nos outros sites visitados. Na parte superior, estão as categorias de jogos, dispostas na horizontal: novo, meninas, ação, quebra-cabeça, *multiplayer*, etc. Novamente, escolhemos a categoria direcionada para o público feminino e, assim, os jogos são apresentados. Nesse site, selecionamos para análise o jogo denominado *Goldie: Preenchimento Labial*, cuja tela inicial é demonstrada pela figura 4:

**FIGURA 4:** Captura de tela da capa do jogo *Goldie: Preenchimento Labial*.



Fonte: Site *Ojogos* - <https://www.ojogos.com.br/jogo/goldie-preenchimento-labial>.

### **Goldie: Preenchimento Labial:**

Ao clicarmos no botão *play* do jogo *Goldie: Preenchimento Labial*, passamos para uma nova imagem, em que a personagem<sup>10</sup> se encontra em um consultório e, ao seu redor, estão dispostos alguns produtos para serem utilizados. As primeiras etapas do jogo são: esfoliar os lábios da personagem; depilar o buço, utilizando cera; passar um produto para remover a vermelhidão da pele; tirar as medidas da boca com a fita métrica; fazer as demarcações para a realização do procedimento.

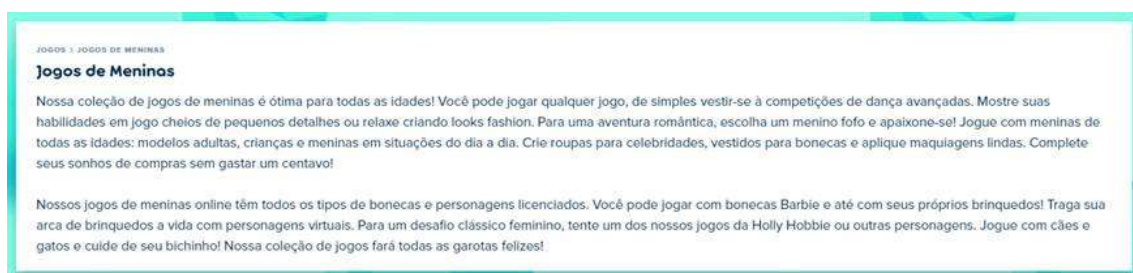
<sup>10</sup> Princesa Rapunzel, protagonista do filme de animação infantil *Enrolados*, produzido pela *Walt Disney Animation Studios*.

Após finalizar os primeiros passos, avançamos para o próximo nível, que é o da execução do preenchimento labial. Primeiro, passamos uma pedrinha de gelo nos lábios da paciente; a seguir, administramos uma espécie de pomada/anestésico; depois, aplicamos o produto com seringa e agulha e, para finalizar, colocamos curativos nas partes da pele que ficaram machucadas. Por último, somos direcionadas(os) para a última etapa do jogo, onde maquiamos a protagonista com lápis para contornar os lábios; batom; sombra para as pálpebras; rímel e um tipo de brilho labial. Ao finalizar o jogo, a personagem continua no mesmo ambiente, mas, agora, com a aparência modificada, devido aos procedimentos estéticos que desempenhamos ao longo do jogo.

### 3º website – Poki

Ao acessar o *site Poki*, nos deparamos com uma tela de fundo verde claro, com diversas imagens em miniatura, referentes aos jogos disponíveis no *site*. Ao movimentar a barra de rolagem para baixo, podemos notar as categorias: jogos de ação, jogos de corrida, jogos de habilidade, jogos de meninas, entre outras. Ao selecionar a categoria “jogos de meninas” encontramos uma tela da mesma cor do *site*, mas com imagens de jogos diferentes, agora direcionados para o público feminino. Dentre esses jogos, também existem algumas subcategorias mais específicas, como: jogos de vestir, jogos da *Disney*, jogos de culinária, jogos de bebê, etc. Ainda, na parte inferior da tela, podemos observar um pequeno texto, que discorre sobre a coletânea de jogos, conforme pode ser observado na figura 5.

**FIGURA 5:** Captura de tela da descrição dos “jogos de meninas”.



Fonte: *Site Poki* - <https://poki.com.br/meninas>.

Após a exploração do *site* e suas categorias de jogos, foram selecionados os jogos *My Perfect Wedding* (Meu Casamento Perfeito) e *Valentine's Cheating Jasmine* (Traição do Dia dos Namorados com Jasmine) para análise e problematização.

### ***My Perfect Wedding:***

No momento em que iniciamos o jogo *My Perfect Wedding*, a primeira imagem que se destaca é a de um personagem masculino – representado, mais uma vez, como um homem cis, branco, magro, mas de cabelos castanhos – de joelhos, pedindo a personagem feminina – que está em pé, com expressão de surpresa e felicidade – em casamento. A personagem do gênero feminino é representada como uma mulher cis, branca e magra, mas de cabelos ruivos. Quando clicamos na tela com o *mouse*, surge uma nova imagem do lado direito, que mostra a mesma personagem exclamando “Ah! Esse casamento vai ser perfeito!”, como mostra a figura 6.

**FIGURA 6:** Captura de tela do jogo *My Perfect Wedding*.



Fonte: *Site Poki* - <https://poki.com.br/g/my-perfect-wedding>.

Ao clicarmos novamente, somos dirigidas(os) à uma nova imagem, com fundo branco e algumas flores na parte inferior. Nesse quadro, também constam cinco pequenos ícones, cada um retratando uma etapa do jogo. Em um primeiro momento, apenas o primeiro ícone está disponível para interação. Desse modo, somos levadas(os) a selecionar o primeiro passo, que é o de escolher a maquiagem da protagonista: primeiramente, escolhemos a tonalidade do *blush* (usado para corar as bochechas); em seguida, fazemos a escolha do rímel, onde decidimos o tamanho e formato dos cílios; depois, passamos para a cor da sombra que será aplicada nas pálpebras; e, por fim, definimos a cor do batom.

Sendo assim, a próxima fase – ou seja, o segundo ícone – é a de escolha do penteado, do vestido, do véu, da tiara/coroa, do buquê e dos acessórios da noiva. A terceira etapa do jogo, então, é o momento de escolher o penteado, o *smoking* (traje

formal, com gravata borboleta e paletó), a gravata e os sapatos do noivo. Logo após, vamos para a penúltima fase, em que escolhemos a massa, recheio, cobertura e decoração do bolo de casamento. Para finalizar o jogo, o último ícone corresponde à escolha do ambiente e da decoração onde deve acontecer a cerimônia de casamento.

### *Valentine's Cheating Jasmine:*

A imagem inicial do jogo *Valentine's Cheating Jasmine*, é a de três personagens sentadas(os) um ao lado do **outro**<sup>11</sup>. As(os) personagens se encontram em um cenário de praia, com um iate ao fundo. Ao iniciar o jogo, o objetivo de quem joga é fazer com que Kristoff paquere Jasmine, enquanto sua namorada está distraída, fazendo *selfies* em seu *smartphone*.

A mecânica do jogo é bastante simples, pois devemos apenas clicar em qualquer lugar da tela e segurar o botão do *mouse*, sempre que Aurora não demonstrar desconfiança e estiver desatenta. Enquanto isso, dentro de um relógio em formato de coração, o tempo vai passando. Existem duas formas de perder o jogo: a primeira é se o tempo acabar e não completarmos a barra de paquera – que vai enchendo conforme as(os) personagens flertam – e a segunda acontece caso a namorada suspeite e acabe descobrindo a traição. Dessa forma, a única maneira de vencer o jogo, é completando a barra antes que o tempo acabe. Observe a cena demonstrada pela figura 7, onde Kristoff paquera Jasmin, enquanto Aurora está distraída e a barra de paquera está se completando conforme o tempo.

**FIGURA 7:** Captura de tela do jogo *Valentine's Cheating Jasmine*.



Fonte: Poki (jogo indisponível no site<sup>12</sup>).

<sup>11</sup> Da esquerda para a direita, estão: a princesa Aurora, da animação infantil *Bela Adormecida*; o personagem *Kristoff*, do musical infantil *Frozen*, e a princesa *Jasmine*, do filme *Aladdin*.

<sup>12</sup> Após a seleção dos jogos para esta pesquisa, esse jogo foi hospedado em outro *site* para jogos online gratuitos. Portanto não está mais disponível no *site Poki*, mas ainda encontra-se disponível na internet.

Além disso, também existe um pequeno texto com a descrição dos objetivos do jogo, que trata a traição do personagem como algo habitual e até mesmo divertido: “Flerte com a Princesa Jasmine na praia! Esse jogo de preguiça te desafia a ser traíçoeiro perto de sua namorada. Quando ela não estiver olhando, você pode se divertir por suas costas. Não arrume problemas no 14 de fevereiro em *Valentines Cheating Jasmine!*”

Após essa breve descrição dos conteúdos e histórias dos jogos e *sites* escolhidos, **organizamos** duas categorias a serem discutidas e problematizadas, com base naqueles aspectos que apareceram constantemente nesses artefatos.

### **Análise dos jogos**

Na análise dos jogos ficaram evidentes a presença de alguns marcadores sociais da diferença tais como gênero, sexualidade, corpo e raça. Compreendendo que marcadores da diferença se referem a um conjunto de valores histórica e socialmente constituídos de variáveis, tais como gênero, sexualidade, entre outros, que atuam nos processos de diferenciação social e de posicionamento dos sujeitos na estrutura social, pensamos em duas grandes categorias para problematização e discussão: as representações de corpo e convenções de gênero e sexualidade.

Os jogos, em todos os *sites*, estão organizados em categorias que apresentam os tipos dos jogos existentes (ação, raciocínio, corrida, habilidade, etc.). Entre essas categorias, existe uma, que pode aparecer como “meninas” ou “jogos de meninas”, na qual se encontram diversos jogos que enfatizam uma diferenciação do que é direcionado para meninos e para meninas. Dentro dessa categoria principal, estão relacionadas mais algumas subcategorias, pensadas exclusivamente para o que é entendido como de interesse feminino: maquiagem, moda, decoração, beleza, cozinha, cuidados com bebês, namoro, casamento, etc.

Essa distinção entre o que é feito para meninos e para meninas, acaba por reforçar convenções de gênero que estipulam aquilo que é adequado para meninas e para meninos, refletindo a cultura da sociedade, pois “as identidades, perspectivas e concepções de gênero na sociedade brasileira são construídas comumente a partir de estereótipos, o que limita a visão tanto de homens quanto de mulheres acerca de si mesmos e de suas potencialidades” (LIMA *et al.*, 2017, p. 37). Aliás, essa concepção se

aplica não só para a sociedade brasileira, mas para outras sociedades que também constroem essas subjetividades a partir desses padrões.

Ainda que, no Brasil, as mulheres – de diferentes faixas etárias – joguem mais do que homens, a área dos *games* é hegemonicamente masculina, no sentido da aceitação. Segundo a Pesquisa *Game Brasil*, PGB 2021, “72% dos entrevistados disseram ter o costume de jogar. Desse total, 51,5% são mulheres e 48,5% homens” (LARGHI, 2021 – *online*). Dentre as modalidades de jogos existentes, as mulheres são mais adeptas ao *smartphone*, correspondendo a 60,4% das(os) entrevistadas(os) pela Pesquisa *Game Brasil*, PGB 2022 (CANELLA, 2022 - *online*).

Apesar disso, apenas os meninos/homens se consideram ou são considerados, de fato, *gamers* (pessoas que jogam *videogames* regularmente). Nessa mesma pesquisa, alguns comentários, feitos por meninos/homens no final da matéria, evidenciam essas questões, como por exemplo: “O problema é que o termo *gamer* sempre foi pra quem joga ‘jogos de verdade’, e não colheita feliz no celular. Então tudo depende de como você usa esse termo” ou “A mulherada joga *Candy Crush* e o especialista acha que elas são *gamers*?!?” (LARGHI, 2021 – *online*).

Com base na análise dos *sites* investigados, **verificamos** que os jogos que estão nas categorias principais (aquelas que identificam os tipos de jogos), são aqueles que estimulam a aventura, o raciocínio e auxiliam no desenvolvimento da coordenação motora fina – pois a jogabilidade desses jogos é, normalmente, mais elaborada e complexa. Em contrapartida, os jogos direcionados para o público feminino dos *sites*, estão sempre agrupados em uma categoria específica, designada “meninas” ou “jogos de meninas”, remetendo, automaticamente, à uma separação entre o que é apropriado para meninos e para meninas jogarem. Nos *sites* escolhidos, os jogos para meninos não estão associados em qualquer categoria, evidenciando ainda mais que o universo dos jogos existente ali, é quase completamente confeccionado para os mesmos. Ainda, os jogos para o público feminino, possuem uma mecânica e jogabilidade bastante simples, sem muitas dificuldades, basta clicar nos objetos e na tela ou clicar e arrastar itens com o *mouse*. Esse aspecto acaba diferenciando, além de tudo, as habilidades e capacidades entre meninos e meninas.

**Observamos** que as cores rosa e lilás – em diferentes tonalidades – são predominantes nas categorias dos jogos analisados, reproduzindo convenções de gênero, que atribuem **funções** e predileções exclusivas, determinando que meninas devem apreciar e utilizar essas cores, bem como devem demonstrar interesse natural pelas áreas

da moda, cozinha, família, namoro etc. – categorias reservadas para elas. A presença de elementos que manifestam delicadeza e meiguice, como flores, estrelas, corações, brilhos, entre outros, também foram percebidos como componentes muito presentes nos jogos, que acabam por expressar a perspectiva de que garotas devem ter uma postura e aparência sensível e frágil. Nessa perspectiva, encontramos respaldo em Sandra Andrade, quando afirma que:

[...] os sujeitos são continuamente inseridos em um reforçamento binário do que parece ser negativo ou positivo para meninos e meninas, para homens e mulheres nos espaços sociais em que se movimentam, isso porque tais atributos estariam inscritos na “natureza” de cada gênero, inscritos no corpo de cada um/a. (ANDRADE, 2013, p. 110).

Já os corpos que são retratados nos jogos são, sempre, corpos magros, “sarados”, em sua grande maioria brancos, ou seja, corpos que atendem ao modelo de “corpo ideal”, aquele corpo dentro do padrão ocidental – cis, branco, magro e heterossexual – inalcançável, mas que é enaltecido e divulgado pelos diversos artefatos culturais. Os corpos que ali estão, não apresentam qualquer representatividade, pois são corpos que refletem um modelo e ideal de beleza inatingíveis. Os jogos, como pedagogias culturais, são capazes de ensinar, através de mensagens que reproduzem, significados sobre nós e sobre nossos corpos. De acordo com Silvana Goellner (2013, p. 31):

Filmes, músicas, revistas e livros, imagens, propagandas são também locais pedagógicos que estão, o tempo todo, a dizer de nós, seja pelo que exibem ou pelo que ocultam. Dizem também de nossos corpos e, por vezes, de forma tão sutil que nem mesmo percebemos o quanto somos capturadas/os e produzidas/os pelo que lá se diz.

Sendo assim, podemos entender que esses artefatos estão (re)produzindo concepções de corpo, gênero e sexualidade e influenciando na construção de seus significados, tanto pelo que mostram, quanto pelo que invisibilizam. O fato de esses jogos apenas exibirem corpos que se encaixam dentro de padrões ideais, esquecendo-se da pluralidade e diversidade dos corpos, faz com que as meninas – ou meninos – que acessam esses jogos, aprendam, mesmo que de forma inconsciente, a não reconhecer beleza em seus próprios corpos, pois estes padrões estéticos são inalcançáveis.

Os jogos analisados não mencionam muitos aspectos subjetivos de cada personagem, relativos ao “eu” de cada uma/um. As subjetividades trazidas por esses jogos, conversam sobre os adornos corporais, como roupas, acessórios, procedimentos estéticos etc. Isso pode ser compreendido, visto que esses são jogos rápidos e não

aprofundam suas histórias, mas seria interessante que abordassem mais particularidades das(os) suas/seus personagens, como uma forma de se aproximar dos corpos e identidades das crianças que os jogam, fazendo com que estas(es) se identifiquem com as histórias e protagonistas ali representadas(os). Pois, como afirma Silvana Goellner (2010, p. 72), “corpo não é algo que *temos*, mas algo que *somos*. Portanto, não há como falar de corpo sem falar de nós mesmos, de nossa subjetividade, daquilo que somos ou que gostaríamos de ser”.

O jogo *Princess Valentine's Day Catfish*, retrata a mudança de aparência da personagem feminina, para que a mesma não perca o encontro de dia dos namorados com o garoto que a convidou – o qual ficou bastante desagradado pelo fato de a menina estar com espinhas no rosto, sobrancelha natural e cabelo “bagunçado”. A mesma, mesmo após ser rejeitada – com expressão de desgosto – realiza todos os procedimentos embelezadores necessários para que seja aceita pelo rapaz. No final do jogo, ela o encontra novamente e os dois saem juntos para um encontro. A personagem, em momento algum, cogitou a possibilidade de não sair com o menino, mesmo depois de o mesmo ter reprovado a sua aparência. Chorando, a protagonista pensa em uma forma de não o perder, mesmo que, para isso, precise modificar aspectos da própria aparência. Essas coisas nos levam a pensar que mensagens esses jogos estão transmitindo para as meninas que os jogam? Que ensinamentos estão contidos ali, naqueles artefatos?

Essas meninas são ensinadas por esses jogos, mesmo que indiretamente, de que precisam da aprovação masculina para serem validadas, embora, para isso, precisem transformar sua imagem. Ainda, o fato de os personagens masculinos dos jogos reagirem à aparência das personagens femininas com nojo e desprezo, transmite a mensagem de que os meninos/homens estão autorizados a fazer comentários, expressar opiniões, avaliar e aprovar ou desaprovar características acerca dos corpos de meninas/mulheres, legitimando ou não aqueles corpos. Como enfatizado por Liliane Madruga Prestes (2014), às repercussões do culto ao corpo veiculadas por instâncias e artefatos culturais e pedagógicos recaem principalmente sobre as mulheres, representadas como objetos do desejo masculino. A autora destaca, ainda, que o enaltecimento desses padrões de beleza pelos artefatos culturais consumidos especialmente por meninas, produzem modos “aceitáveis” de performar a feminilidade, visto que estão veiculando e as ensinando de que forma devem se comportar para serem valorizadas socialmente.

O jogo *Goldie*: Preenchimento Labial, traz em seu conteúdo, um procedimento estético mais invasivo e muito popular, principalmente entre celebridades e *digital influencers*. Segundo dados da Sociedade Internacional de Cirurgia Plástica Estética (ISAPS), no ano de 2018, mais de 969 mil procedimentos estéticos não cirúrgicos foram realizados no Brasil. Os procedimentos estéticos são procurados, normalmente, para a correção de rugas, redução de sulcos no rosto, aumentar o tamanho dos lábios, entre outras coisas (COLTRO, 2021 – *online*). O jogo sobre preenchimento labial está entre os mais populares do *site* Ojogos e é um dos primeiros da lista de sugestão do *site* ao acessarmos a categoria “meninas”, o que reforça e incentiva ainda mais a prática desses procedimentos. De acordo com Raquel Quadrado (2012, p. 12), “nessa cultura de culto ao corpo, os sujeitos são convocados a tornarem-se peritos e *experts* de si mesmos, sendo responsáveis por produzirem e modelarem sua aparência”. Sendo assim, quando esses jogos falam com as meninas que os jogam, eles reafirmam essa cultura e promovem a ideia da remodelagem, do ajuste, do “aprimoramento” do corpo e da busca pela adequação ao padrão de beleza (QUADRADO, 2012).

A prática e realização de procedimentos estéticos tem se tornado comum entre pessoas de diversos contextos socioculturais. O fato de existir um jogo que aborda essas práticas, é um indicativo de que essas intervenções estão, cada vez mais, presentes no dia a dia da população, além de ser capaz de agir como influenciador dessas práticas. A execução desses procedimentos faz parte de uma tentativa de fazer com que pessoas, que antes eram reprovadas socialmente, ou que se sentiam deslocadas por suas características físicas, se sintam mais aceitas e até legitimadas pela sociedade. Raquel Quadrado (2012, p. 13), entende que:

Através das inúmeras práticas que produzem os corpos, como as cirurgias plásticas, por exemplo, é possível remodelar a si mesmo, “aprimorando” aspectos que posicionavam o sujeito em um lugar marginalizado ou marcado como não desejável dentro dos grupos sociais. Ao remodelar o corpo, remodela-se, também, as marcas sociais de masculinidade e feminilidade e, com isso, aspectos da própria subjetividade. [...] Ser visto é condição fundamental para a existência no mundo contemporâneo; mas não basta estar disponível ao olhar dos outros, é preciso exibir um corpo que ostente as marcas do autocuidado e do autoinvestimento que se fez na busca pela produção de um “eu” que corresponda, ou que se aproxime o máximo possível dos modelos de perfeição culturalmente instituídos.

As mulheres e meninas são, normalmente, muito mais cobradas e rejeitadas/excluídas devido suas características e aparência físicas, sendo, portanto,

aquelas que mais se submetem a esses procedimentos. Segundo Ana Carolina Malvão (2021 – *online*), informações da Sociedade Internacional de Cirurgia Plástica Estética (ISAPS) confirmam que as mulheres, no ano de 2018, foram responsáveis por 87,4% dos procedimentos estéticos realizados no mundo. Sendo assim, quando essas pedagogias culturais (re)produzem tais temáticas, elas acabam naturalizando a busca pela adequação ao padrão de beleza imposto pela sociedade, perpetuando ou gerando dificuldades de aceitação naquelas crianças que fazem uso desses jogos.

O constante apelo à beleza, que se expressa através de um corpo magro e jovem, e que, para se manter dentro desses padrões, precisa cada vez mais se submeter a sacrifícios e cuidados, tem encontrado acolhida não só entre mulheres mais maduras, mas também entre as jovens e meninas. Elas frequentam cada vez mais cedo as academias de ginástica, submetem-se a cirurgias plásticas, fazem dietas, estabelecem pactos entre as amigas (ficar dois meses sem tomar refrigerantes, por exemplo), tudo em nome da beleza. (NECKEL, 2013, p. 56).

A objetificação dos corpos das personagens femininas também foi um aspecto que se mostrou muito presente nos jogos, tanto nos que foram selecionados para análise, como nos que não foram. Roupas muito curtas, muito decotadas ou muito justas, são componentes evidentes em todos os jogos e que transmitem a erotização do corpo feminino, a qual já é observada em diversos outros artefatos culturais, como propagandas, filmes, videoclipes musicais, revistas etc. A personagem que transforma sua aparência – no jogo *Princess Valentine's Day Catfish* –, realizando procedimentos de embelezamento para não perder o interesse do rapaz, também reforça essa objetificação e ideia de que as meninas/mulheres devem estar sempre disponíveis e dispostas a agradar os meninos/homens. Assim, Liliane Machado Prestes (2014, p. 7), salienta “que os sites de jogos infantis, enquanto artefatos culturais, também atuam como pedagogias de gênero e sexualidade, estando permeados por todo um aparato discursivo que ao mesmo tempo em que é produzido também produz identidades” - por exemplo, ao definirem o que é categorizado como jogo de menina.

As meninas e mulheres têm seus corpos constantemente sexualizados pelas mídias e pelos demais artefatos culturais que circulam entre nós. Jane Felipe e Bianca Salazar Guizzo (2003) e Bianca Salazar Guizzo e Dinah Quesada Beck (2011), já alertavam que os corpos vêm sendo instigados a uma crescente erotização, amplamente veiculada pelas diversas instâncias sociais e artefatos culturais que consumimos. Ainda, segundo as autoras, “o processo de erotização tem produzido efeitos significativos na construção

das identidades de gênero e de identidades sexuais das crianças, especialmente em relação às meninas” (FELIPE; GUIZZO, 2003, p. 128). Essas questões, muitas vezes, passam despercebidas pela maioria das pessoas, pois são tomadas como “normais”. A importância de se pensar nesses assuntos surge, principalmente, devido à naturalização da erotização e objetificação dos corpos femininos, que são tratados, muitas vezes, como objetos que podem ser manipulados, desrespeitados e invadidos.

Outro aspecto muito evidente nos jogos analisados, foi a ausência de representações de raça/etnia dentro desses artefatos, que são mínimas. As(os) personagens que estão nos jogos, são representadas(os) como brancas(os), dentro do padrão ocidental. A falta dessa representatividade racial/étnica reflete algo estabelecido historicamente, que classifica e hierarquiza pessoas. Ainda, as(os) personagens dos jogos sempre estão colocadas(os) em uma posição de alto poder aquisitivo, pois elas/eles adquirem coisas a todo momento. Essas representações e reproduções de poder, atribuídas à branquitude, reforçam uma construção sociocultural racista, na qual as pessoas brancas são aquelas que dispõem de privilégios em detrimento de outras.

É na cultura e na vida social que nós aprendemos a enxergar as raças. Isso significa que aprendemos a ver as pessoas como negras e brancas e, por conseguinte, a classificá-las e a perceber suas diferenças no contato social, na forma como somos educados e socializados, a ponto de essas ditas diferenças serem introjetadas em nossa forma de ser e ver o outro, na nossa subjetividade, nas relações sociais mais amplas. Aprendemos, na cultura e na sociedade, a perceber as diferenças, a comparar, a classificar. Se as coisas ficassem só nesse plano, não teríamos tantos complicadores. O problema é que, nesse mesmo contexto, aprendemos a hierarquizar as classificações sociais, raciais, de gênero, entre outras. Ou seja, também vamos aprendendo a tratar as diferenças de forma desigual. (GOMES, 2010, p. 23).

Essa compreensão possibilita entender a importância de visibilizar diferentes tipos e formas de corpos, para que possa existir uma identificação ali, para que as crianças que utilizam os jogos possam olhar para os mesmos e se reconhecer naquelas/naqueles personagens, para que possam enxergar seus corpos representados e legitimados por esses artefatos.

Outros dois jogos selecionados também veiculam a temática relacionamento, mas abordam o casamento e a traição. O primeiro, *My Perfect Wedding*, aborda o planejamento de um casamento, enquanto o outro, *Valentine's Cheating Jasmine*, trata de um desafio de traição. No primeiro jogo mencionado, não está explícito qual das personagens planeja e escolhe os pormenores do evento. Porém, depois do pedido de

casamento, que acontece logo no início, quem aparece, dizendo “Ah! Esse casamento vai ser perfeito!” – cuja fala remete ao nome do jogo –, é a personagem feminina, a noiva. Conseqüentemente, isso nos faz entender que ela seria a responsável pelo planejamento da festa.

Isso reflete as concepções histórica e culturalmente construídas de que a mulher é a pessoa que sonha, desde pequena, com o casamento e a construção de uma família. As clássicas cenas de filmes, em que meninas são representadas brincando de noivas, usando vestido e véu, sonhando com um “príncipe encantado” e com a sua grande festa de casamento, é um exemplo da reprodução dessas convenções de gênero, que propagam a ideia de que a mulher precisa sonhar em casar, constituir família, ter filhas(os). Além de manifestar a idealização de uma festa em que a mulher tenha um dia de princesa e seja semelhante à uma, fazendo alusão aos contos de fadas.

O outro jogo, sobre traição, trata essa temática de forma comum, natural e a sugere como uma prática divertida, um desafio. O objetivo do jogo naturaliza a traição nos relacionamentos, sendo capaz de ensinar e incentivar essa atitude, além de difundir a ideia de que o homem tem um “instinto” ou “impulso” quase incontrolável, que precisa ser satisfeito. Ainda, reforça a ideia de uma competição feminina, algo construído socialmente, que estimula a disputa entre as mulheres, as induzindo a competir por diversas coisas – dentre elas, por homens/namorados –, enxergando outras mulheres como potenciais rivais. Tal prática é reflexo de uma construção patriarcal machista, que incentiva desavenças entre meninas e mulheres “para que estejam em eterna disputa, envolvendo-se em intrigas e comentários preconceituosos que destroem as subjetividades umas das outras” (BERNARDES *et al.*, 2016 – *online*), impedindo a construção de uma relação de união e apoio entre as mesmas.

Todos esses aspectos são responsáveis por contribuir na constituição das identidades das meninas que fazem uso desses jogos. Conforme destaca Andrade (2013, p. 115), “as identidades, assim como o corpo, não são produtos finais, completos ou prontos, ambos são objetos de uma contínua construção que é constituída no interior da representação”. Sendo assim, a forma como são representadas as feminilidades nos artefatos analisados, também são capazes de ensinar e constituir subjetividades.

Nesse contexto, as únicas sexualidades que foram evidenciadas e influenciadas nos jogos analisados foram as heterossexuais. A heteronormatividade é amplamente difundida por todas as instâncias sociais e artefatos culturais, não sendo diferente nos

jogos virtuais examinados, que também não trazem outras representações e expressões de sexualidades. Para Louro (2000, p. 15),

A heterossexualidade é concebida como “natural” e também como universal e normal. Aparentemente supõe-se que todos os sujeitos tenham uma inclinação inata para eleger como objeto de seu desejo, como parceiro de seus afetos e de seus jogos sexuais alguém do sexo oposto. Consequentemente, as outras formas de sexualidade são constituídas como antinaturais, peculiares e anormais.

A construção dessa heterossexualidade hegemônica, interfere e influencia diretamente a construção das subjetividades relacionadas à sexualidade e às identidades de gênero das meninas(os) que utilizam os jogos, pois essas “disposições heteronormativas se voltam a naturalizar, impor, sancionar e legitimar uma única sequência sexo-gênero-sexualidade: a centrada na heterossexualidade e rigorosamente regulada pelas normas de gênero” (JUNQUEIRA, 2013, p. 483). De acordo com esse entendimento, a falta de representação de outras expressões de sexualidades retrata, mais uma vez, construções históricas (re)produzidas pela cultura e sociedade, que ensinam determinadas formas de ser e estar no mundo como menina.

### Considerações Finais

Os marcadores de corpo, gênero e sexualidade estão presentes no nosso cotidiano e circulam entre nós, através das diversas instâncias culturais e sociais, que os produzem e reproduzem. Essas convenções, nos interpelam e acabam nos ensinando, seja direta ou indiretamente modos de vivenciarmos o gênero, a sexualidade, o corpo e como compreendê-los. Dessa forma, é importante problematizar os conteúdos dos jogos virtuais, visto que esses são artefatos pedagógicos, que atuam também como educadores e construtores das nossas identidades e subjetividades, através da (re)produção de concepções de feminilidades e masculinidades. Sendo assim, esses marcadores sociais e as diferenças de gênero

[...] são engendradas nas crianças pouco a pouco por diversos mecanismos que envolvem suas interações com os adultos, as outras crianças, a televisão, o cinema, a música etc. A demarcação do que cabe aos meninos ou às meninas se inicia bem cedo e ocorre pela materialidade e também pela subjetividade. Essas relações influenciam nas elaborações que as crianças fazem sobre si, os outros e a cultura, e contribuem para compor sua identidade de gênero. (SAYÃO, 2006, p. 5).

Nessa perspectiva, é pertinente perceber que essas convenções de gênero e de sexualidade, que vêm sendo amplamente difundidas nos artefatos analisados, também são responsáveis por ensinar determinados conceitos a respeito de corpo, gênero, sexualidade, raça, além de diversos outros marcadores sociais da diferença, que são construídos ao longo da vida e que a interação com esses artefatos é capaz de interferir em nossa constituição como sujeitos. “Olhar para estas produções é estabelecer conexões com os contextos político, cultural e social nos quais estamos inseridos/as, e nos quais esses artefatos circulam e são (re)produzidos” (AMARAL *et al.*, 2017, p. 128).

Em cada um dos jogos analisados, percebemos aspectos que (re)produzem conceitos capazes de ensinar modos de ser e estar como menina na sociedade, espelhando construções sociais e culturais. As temáticas dos jogos refletem o que é visto como inerente ao ser menina/mulher. Predileções, comportamentos e aparências devem corresponder ao que é aceito e instituído social e culturalmente como feminino.

Ainda, o jogo *Princess Valentine's Day Catfish* – que em tradução livre significa algo como O Golpe da Princesa no Dia dos Namorados – transmite a mensagem de que as meninas/mulheres devem sempre buscar atender às “preferências” masculinas para não serem rejeitadas, mesmo que, para isso, sua própria aparência deva ser alterada. Ainda, utiliza o termo “golpe” (*catfish*) em seu título, que subjetivamente nos faz entender que a protagonista enganou propositalmente o rapaz que a convidou para sair, apenas por se parecer diferente do que era nas fotografias apresentadas em sua rede social. O segundo jogo, *Goldie: Preenchimento Labial*, amplia a ideia das intervenções corporais, tratando-as como alternativa para as meninas/mulheres serem mais aceitas e admiradas socialmente, tudo para ficarem mais próximas do padrão de beleza preestabelecido.

Os jogos *My Perfect Wedding* e *Valentine's Cheating Jasmine* também utilizam, como plano de fundo, os relacionamentos amorosos, porém, a temática principal do primeiro jogo é o casamento, enquanto a do outro é a traição. A personagem feminina é quem realiza os preparativos para a festa em *My Perfect Wedding* e também quem se imagina usando vestido de noiva em *Valentine's Cheating Jasmine*, (re)produzindo o conceito de que as meninas/mulheres possuem o desejo intrínseco de se casar, sendo representadas dessa forma nos jogos. Além do mais, o segundo jogo naturaliza a traição vinda por parte do personagem masculino, tornando-a um desafio a ser superado no jogo.

Todas as instâncias que circulamos e com as quais interagimos são capazes de transmitir ensinamentos sobre o mundo e sobre como devemos nos expressar perante o mesmo. Com os jogos virtuais analisados neste trabalho não foi diferente, pois estes também possuem uma pedagogia e são capazes de ensinar e perpetuar, indiretamente, conceitos racistas, machistas, heteronormativos, gordofóbicos, etc. São, também, capazes de (re)produzir convenções sociais de gênero e de sexualidade, interferir na construção das identidades e subjetividades dos sujeitos e de influenciar na autoaceitação e autoestima das meninas que acessam os jogos.

Dessa forma, devemos nos atentar para esses artefatos e compreendê-los como pedagogias culturais “produtoras de um certo corpo de conhecimentos que vêm interpelando os sujeitos (re)afirmando práticas e identidades hegemônicas e outras como desviantes” (AMARAL *et al.*, 2017, p. 130-131). Isto é, devemos problematizar e reconhecer que todas as instâncias e artefatos culturais – os jogos virtuais, neste caso – são capazes de ensinar, incentivar e constituir determinados conceitos, comportamentos, formas de viver e enxergar o mundo.

Assim, com essa pesquisa percebemos a importância de problematizar e investigar as interpelações que esses jogos – que, inicialmente, podem parecer inofensivos – produzem sobre as meninas que os jogam, os significados e concepções que eles inscrevem sobre seus corpos, sobre suas identidades e as marcas sociais e culturais que eles engendram.

## Referências

AMARAL, Caroline Amaral; CASEIRA, Fabiani Figueiredo; MAGALHÃES, Joanalira Corpes. Artefatos culturais: pensando algumas potencialidades para discussão dos corpos, gêneros e sexualidades. In: RIBEIRO, Paula Regina Costa; MAGALHÃES, Joanalira Corpes. *Debates contemporâneos sobre educação para a sexualidade*. Rio Grande: Editora da FURG, 2017. p. 121-133.

ANDRADE, Sandra dos Santos. Mídia impressa e educação de corpos femininos. In: LOURO, Guacira Lopes; NECKEL, Jane Felipe; GOELLNER, Silvana Vilodre. *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 109-123.

ARANA, Ariane Pickersgill; MAGALHÃES, Joanalira Corpes. “Filhos transgêneros merecem aceitação, respeito e amor”: análise da reportagem do *site* Dicas de Mulher. *Revista Momento: Diálogos em Educação*, v. 27, n. 1, p. 335-350, jan./abril. 2018.

Disponível em:

<https://periodicos.furg.br/momento/article/view/6859/5247>. Acesso em: 10 nov. 2020.

BERNARDES, Célia Regina Ody; et al. O que é sororidade e por que precisamos falar sobre? Carta Capital. 2016. Disponível em: <http://www.justificando.com/2016/06/02/o-que-e-sororidade-e-por-que-precisamos-falar-sobre/>. Acesso em: 11 nov. 2021.

CANELLA, Clara. PGB 2022: Negros e mulheres são maioria entre *gamers* brasileiros. IGN Brasil. 2022. Disponível em: <https://br.ign.com/brasil/97784/news/pgb-2022-negros-e-mulheres-sao-maioria-entre-gamers-brasileiros>. Acesso em: 15 jul. 2023.

COLTRO, Pedro. O Brasil ultrapassou os Estados Unidos e se tornou o país que mais realiza cirurgias plásticas no mundo. SBCP Blog. 2020. Disponível em: <http://www2.cirurgiaplastica.org.br/blog/2020/02/13/lider-mundial/>. Acesso em: 11 nov. 2021.

FELIPE, Jane. GUIZZO, Bianca Salazar. Erotização dos corpos infantis na sociedade de consumo. *Pro-Posições*, v./4, n.3 (42) - set./dez. 2003. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8643865/11342> Acesso em: 15. jul. 2023

GOELLNER, Silvana Vilodre. A educação dos corpos, dos gêneros e das sexualidades e o reconhecimento da diversidade. *Cadernos de Formação RBCE – Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 1, n. 2, p. 71-83, mar. 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/105085>. Acesso em: 05 dez. 2020.

GOELLNER, Silvana Vilodre. A produção cultural do corpo. In: LOURO, Guacira Lopes; NECKEL, Jane Felipe; GOELLNER, Silvana Vilodre. *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 30-42.

GOMES, Maria Lino. Educação, relações étnico-raciais e a Lei nº 10.639/03: breves reflexões. In: BRANDÃO, Ana Paula. *Modos de Fazer: caderno de atividades, saberes e fazeres*. 1. ed. Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2010. p. 19-25.

GUIZZO, Bianca Salazar. BECK, Dinah Quesada. Corpo, gênero, erotização e embelezamento na infância. *Textura - revista de educação e letras*, n. 24, p. 16 - 36, jul./dez. 2011. Disponível em <http://posgrad.ulbra.br/periodicos/index.php/txra/article/view/875/651> Acesso em: 15. jul. 2023.

GRIGOROWITSCHS, Tamara. Jogo, mimese e infância: o papel do jogar infantil nos processos de construção do *self*. *Revista Brasileira de Educação*, v. 15, n. 44, p. 230-406, maio/ago. 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782010000200003>. Acesso em: 28 out. 2020.

JUNQUEIRA, Rogério Diniz. Pedagogia do armário: a normatividade em ação. *Revista Retratos da Escola*, v. 7, n. 13, p. 481-498, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.22420/rde.v7i13.320>. Acesso em: 06 nov. 2021.

LARGHI, Nathália. Mais mulheres jogam jogos digitais; no entanto, mais homens se dizem '*gamers*'. Valor Investe. 2021. Disponível em:

<https://valorinveste.globo.com/mercados/brasil-e-politica/noticia/2021/04/10/mais-mulheres-jogam-jogos-digitais-no-entanto-mais-homens-se-dizem-gamers.ghtml>. Acesso em: 04 nov. 2021.

LIMA, Flaviane Izidro Alves de; VOIG, Ana Elisa Gambarti Teixeira; FEIJÓ, Marianne Ramos; CAMARGO, Mario Lázaro; CARDOSO, Hugo Ferrari. A influência da construção de papéis sociais de gênero na escolha profissional. *DOXA: Revista Brasileira de Psicologia e Educação*, v. 19, n. 1, p. 33-50, jan./jun. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.30715/rbpe.v19.n1.2017.10818>. Acesso em: 28 out. 2020.

LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da sexualidade. In: LOURO, Guacira Lopes. *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 7-34.

LOURO, Guacira Lopes. *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

MALVÃO, Ana Carolina. Por trás da busca pela “perfeição”. Futura. 2021. Disponível em: <https://www.futura.org.br/por-tras-da-busca-pela-perfeicao/>. Acesso em: 06 nov. 2021.

MEYER, Dagmar Estermann. Gênero e educação: teoria e política. In: LOURO, Guacira Lopes; NECKEL, Jane Felipe e GOELLNER, Silvana Vilodre. *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 9-27.

MORAES, Ana Luiza Coiro. A análise cultural: um método de procedimento em pesquisas. *Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Educação*, v. 4, n. 7, p. 28-36, jan./jun. 2016. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/questoes/article/view/12490>. Acesso em: 10 nov. 2020.

NECKEL, Jane Felipe. Erotização dos corpos infantis. In: LOURO, Guacira Lopes; NECKEL, Jane Felipe; GOELLNER, Silvana Vilodre. *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 54-66.

PRESTES, Liliane Madruga. Jogos de meninas: (re) produzindo padrões estéticos e relações desiguais de gênero. In: ANPED SUL, X., Florianópolis, 2014. *Anais - online*. p. 1- 16. Disponível em [http://xanpedsul.faed.udesc.br/arq\\_pdf/2219-0.pdf](http://xanpedsul.faed.udesc.br/arq_pdf/2219-0.pdf) Acesso em 15. jul. 2023.

QUADRADO, Raquel Pereira. Práticas bioascéticas contemporâneas: notas sobre a produção dos corpos nas diversas instâncias sociais. In: SILVA, Fabiane Ferreira da; FREITAS, Diana Paula Salomão de. *II Seminário corpos, gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais na educação*. 1. ed. Uruguaiana: Unipampa. 2012. p. 10-24.

RIBEIRO, Paula Regina Costa. Inscrevendo a sexualidade: discursos e práticas de professoras das séries iniciais do Ensino Fundamental. *Tese de Doutorado*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Ciências Básicas da Saúde.

Programa de Pós-Graduação em Ciências Biológicas: Bioquímica. Porto Alegre, 2002. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/1855>. Acesso em: 28. out. 2020.

SABAT, Ruth. Pedagogia cultural, gênero e sexualidade. *Revista Estudos Feministas*, v. 9, n. 1, p. 9-21. 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2001000100002>. Acesso em: 25 out. 2020.

SAYÃO, Deborah Thomé. A construção de identidades e papéis de gênero na infância: articulando temas para pensar o trabalho pedagógico da Educação Física na Educação Infantil. *Revista Pensar a Prática*, v. 5, p. 1-14. 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.5216/rpp.v5i0.43>. Acesso em: 19 mar. 2021.

SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Alienígenas na sala de aula* -Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

SILVA, Tomaz Tadeu da. *Teoria cultural e educação: um vocabulário crítico*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SILVA, Tomaz Tadeu da. *Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, [S. l.], v. 20, n. 2, 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721>. Acesso em: 12 jul. 2023.

Revista  
Diversidade  
& Educação

Recebido em fevereiro de 2023.  
Aprovado em julho de 2023.