

ESPAÇO EDUCATIVO

ENTRE BARBIE E BEN10

PROBLEMATIZANDO JOGOS INTERATIVOS

ONLINE

Ana Karolina Flores Bibiano*

Resumo

Ao longo da história observa-se uma grande evolução no campo da ciência e da tecnologia, inovando e facilitando a vida das pessoas. Paralelo a esse processo as pessoas transformaram alguns hábitos e em especial, as crianças modificaram “o seu brincar”, ou seja, além das brincadeiras de esconder, pegar, brincar de boneca, elas também brincam com jogos virtuais, videogames, laptops como os da barbie e do max steel. Nesse sentido, hoje desde muito cedo as crianças manuseiam com facilidade controles remotos, celulares e computadores. Nesta perspectiva, elas vem ganhando espaço em sites de entretenimento e jogos infantis, os quais estão atentos a esta demanda ampliando cada vez mais a oferta e variedades de jogos

Este estudo busca problematizar as questões de gênero observadas em jogos interativos online para o público infantil a fim de compreender como esses jogos ensinam modos de ser, de se relacionar, dos lugares e espaços a ocupar de homens e mulheres em nossa sociedade. Como principal material de pesquisa, utilizamos três sites endereçados ao público infantil: <<http://www.girlsgogames.com.br>> direcionado as meninas; <<http://www.jogsdemenino.org>> foi criado para os meninos; <<http://clickjogos.uol.com.br>> é para ambos os gêneros. Em cada site procuramos analisar as representações de gênero que instituem determinadas formas de ser menina e menino Assim, o estudo está fundamentado

*Bolsista Iniciação Científica/ CNPq – Acadêmica do Curso de Letras Licenciatura

em posicionamentos que utilizam o conceito de gênero como construções sócio-histórica (LOURO, 1997, 1998, 1999; SCOTT, 1995). O que vale dizer que a masculinidade e a feminilidade, ao contrário do que algumas correntes defendem, não são constituídas propriamente pelas características biológicas, mas são produtos de tudo o que se diz ou se representa dessas características.



No site < <http://www.girlsgogames.com.br>>, nos deparamos com a cor rosa dominando o ambiente e, no centro da página temos vários ícones de bonecas e animais para a criança selecionar. O site tem no seu lado esquerdo o menu com separações dos jogos como de culinária, bonecas, vestir, maquiagem, entre outros. Já no lado direito a criança tem a possibilidade de selecionar os jogos mais populares do site.



No site <<http://jogsdemenino.org>>, visualizamos a cor azul como plano de fundo. O menu dos jogos está localizado de maneira horizontal na parte central da página, logo abaixo

temos o título “Jogos Novos” e alguns quadrados com fotos de carros, motos e alguns personagens masculinos, abaixo temos o título “Jogos Mais Jogados” e mais fotos de esportes, carros e personagens masculinos.



O site <<http://clickjogos.uol.com.br>> difere dos outros dois pois, tem seu plano de fundo na cor branca. A página tem dois menus, um na posição horizontal, na parte central e outro no lado esquerdo, na vertical. Os menus são separados pelos personagens, jogos de criança, jogos de meninas, tiros, carros, corridas, entre outros. No centro da tela vários quadrados com imagens dos respectivos jogos e algumas classificações como “Jogos em Destaque” e “Jogos Populares”.

Como resultado é possível perceber que independente do quanto o mundo evolui tecnologicamente e que as infâncias se constituam de diferentes formas, ainda existe um impasse dos espaços que meninos e meninas devem se limitar a ocupar. As crianças de hoje apenas mudaram a sua maneira de brincar mas, a separação dos gêneros por cores e tipos de brincadeiras permitidas para cada um continua igual. Entretanto, apesar de todo o desenvolvimento tecnológico e científico, em alguns aspectos verificase que a visão cultural que divide os gêneros não acompanhou estas modificações, ou seja, ainda são atribuídas às meninas brincadeiras que retratam ações domésticas da mulher como cozinhar, não deixar o bolo queimar ou determinando para as meninas cuidar os cabelos, maquiagens, unhas, corpo da personagem do jogo, enquanto para os meninos são criados jogos em que estes ocupam papéis de poder, pilotando, lutando e praticando esportes; em geral, jogos competitivos ou

violentos.

Ao analisarmos os sites, percebemos que esse artefato tecnológico vem interpelando e produzindo diferentes modos de ser criança, bem como, de viverem suas infâncias. Nos sites com jogos infantis observamos a presença de um determinado modo de ser menino e menina e de viverem as suas masculinidades e feminilidades nos espaços sociais. Por esse viés, faz-se necessário problematizar essas questões a fim de que as mesmas não continuem sendo naturalizadas e reforçadas na sociedade provocando preconceitos e discriminações aos que escapam a esses modos.

Referências

CLICK JOGOS. Disponível em: www.clickjogos.uol.com.br. Acesso em 15 de junho de 2013.

GIRLS GO GAMES. Disponível em www.girlsgogames.com.br. Acesso em 15 de junho de 2013.

JOGOS DE MENINO. Disponível em www.jogosdemenino.org. Acesso em 15 de junho de 2013.

LOURO, Guacira. Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

_____. Sexualidade: lições da escola. In: MEYER, Dagmar (Org.). Saúde e sexualidade na escola. Porto Alegre: Mediação, 1998. p. 85-96.

_____. Pedagogias da sexualidade. O corpo educado. Belo Horizonte: Autêntica, 1999. p. 9-34.

_____. Corpo, escola e identidade. Educação e Realidade, v. 25, n. 2, p. 59-76, jul-dez., 2000.

SCOTT, Joan. Gênero uma categoria útil de análise. Educação e Realidade, v. 20, n. 2, p. 71-100, jul-dez, 1995.