

Gênero e diversidade sexual em um jogo infantil

Natália Ferraz Menezes¹

Luís Afonso Cunha²

Rodrigo Campanella G. Barbosa³

Universidade Federal de Ouro Preto, Departamento de Ciências Sociais, Jornalismo e Serviço Social, Brasil¹

Universidade Federal de Minas Gerais, Departamento de Comunicação Social, Brasil^{2,3}

RESUMO

É importante educar as crianças sobre gênero e diversidade sexual com conteúdos e materiais que não são estereotipados nem discriminatórios para fazê-las compreender logo cedo as minúcias do corpo e das questões sociais e políticas que circundam esses conceitos. Assim, é essencial incentivar e valorizar as expressões da diversidade na infância e enfrentar o preconceito e a discriminação antes que eles sejam consolidados e naturalizados durante o decorrer da vida. Este artigo apresenta o projeto para desenvolvimento de Diverlândia, um jogo para dispositivos móveis que aborda, de maneira introdutória, apropriada e lúdica, questões relacionadas a gênero e diversidade sexual, como a existência de diferentes configurações familiares, a desconstrução de papéis atribuídos a cada gênero e homo e bissexualidade. O produto é direcionado para crianças em fase de alfabetização ou recém-alfabetizadas, isto é, que estão cursando o Ensino Fundamental I.

Palavras-chave: jogo digital, diversidade, gênero, sexualidade, infância.

1 INTRODUÇÃO

A educação sobre gênero e sexualidade ainda na infância, em uma fase em que preconceitos ainda não estão (fortemente) arraigados, é imprescindível para que definições culturais não sejam naturalizadas nas crianças. Projetos como o Diverlândia, além de contribuir com a aceitação e com a compreensão de problemáticas sociais, podem também ajudar crianças que têm problemas com sua autoconcepção de gênero a entenderem que a não aceitação desse processo vem de negociações sociais — não de questões naturais. Por meio desses recursos é possível auxiliar as crianças a perceberem e a questionarem essas negociações, uma vez que elas envolvem outras pessoas e ultrapassam o reconhecimento da própria criança — um autorreconhecimento que muitas vezes é subjugado pelos demais.

Com maior número de ferramentas de aprendizado e compartilhamento de informações à disposição, os membros da Geração Z (definição sociológica para pessoas nascidas a partir dos anos 2000) estão influenciando o processo de atualização dos métodos de educação. Profissionais da área buscam entender e acompanhar a forma com que essas crianças e jovens compreendem e apreendem o mundo. Nesse contexto, os aplicativos e jogos têm sido uma alternativa para auxiliar na educação, tendo em vista que estão se tornando cada vez mais acessíveis.

Diverlândia poderia servir como uma ferramenta para introduzir crianças a temáticas de gênero e diversidade sexual, fazendo com que elas pensem sobre essas questões, que tenham curiosidade e criatividade instigadas. O aplicativo funcionaria como um recurso

para que as crianças possam entender essas preocupações e discussões de maneira interessante e menos impositiva.

2 GÊNERO E DIVERSIDADE SEXUAL

A sexualidade é uma construção discursiva que se inicia ainda na infância e se estende por toda a existência dos indivíduos, atravessando o período da adolescência, da vida adulta e também da terceira idade. Apesar disso, muitas pessoas, incluindo familiares, educadores e outros responsáveis, acreditam na ideia de que as discussões acerca da sexualidade devem acontecer apenas quando os jovens começam a desenvolver suas características sexuais. “Esse entendimento educacional é limitado e parece se amparar na ideia de que a ‘iniciação sexual’ só é possível a partir da capacidade reprodutiva (puberdade)” [3].

Tal como apontado por Louro [5], o corpo serviu durante muito tempo como uma referência para a definição da identidade dos indivíduos: “Nossos corpos constituem-se na referência que ancora, por força, a identidade. E, aparentemente, o corpo é inequívoco, evidente por si; em consequência, esperamos que o corpo dite a identidade, sem ambigüidades nem inconstância. Aparentemente se deduz uma identidade de gênero, sexual ou étnica de ‘marcas’ biológicas” [5].

Em outras palavras, essa concepção reduz o entendimento de educação sexual a determinadas questões biológicas, como dúvidas sobre o desenvolvimento dos órgãos sexuais e sobre o ato reprodutivo em si. Nós, por outro lado, acreditamos que a educação sexual — inclusive para crianças — perpassa esses e outros tópicos: bem-estar das pessoas com o seu próprio corpo; respeito aos membros da família e às outras crianças; entendimento do conceito de privacidade; tomada de decisões adequadas à idade; preparação para a puberdade.

Por esses motivos defendemos a importância da presença da educação sexual — com todos os pontos que envolvem as questões de corpo, de gênero e de diversidade sexual — nas discussões dentro do lar e também nos currículos escolares desde cedo. Para nós, trata-se de deixar claro que a sexualidade envolve a aceitação do seu próprio corpo, que as suas atitudes impactam as outras pessoas, que as suas escolhas devem ser conscientes e que deve haver respeito com os demais. Furlani [3] traduz essa ideia da seguinte maneira: “Quando falo em educação sexual entendo que os direitos sexuais não passam apenas pelas práticas sexuais ou pela identidade sexual (orientação hétero, homo ou bissexual), mas também pela incorporação do conceito de gênero e, neste sentido, pela equidade nas relações sociais entre homens e mulheres”. [3]

Encarar a educação sexual como um ato político, tal como apresentamos aqui, não é uma posição sem embasamento. Tal como apontado por Altmann [1], “hoje em dia, também os movimentos sociais e a produção de conhecimento buscam dar visibilidade à diversidade sexual. De modo semelhante, pesquisas ligadas à homofobia, à diversidade sexual, aos estudos queer,

*e-mail: nataliaferrazm@gmail.com

email: c.luisafonso@gmail.com

email: rodrigo.pilula@gmail.com

entre outros, surgem numa estreita relação com os movimentos sociais, inicialmente chamados de “movimento gay”, mas que receberam várias nomenclaturas, podendo hoje ser denominados de movimentos sociais LGBTTIQ (lésbico, gay, bissexual, transexual, transgênero/travesti, intersexual e queer)” [1].

Ou seja, muitos movimentos foram fundamentais não somente para dar visibilidade às diferenças e às desigualdades sociais, mas também foram importantes para levantarem bandeiras de contestação e de resistência contra modelos autoritários e excludentes, que impediam determinados sujeitos de terem acesso a saberes e, principalmente, de construir esses saberes a partir da autorrepresentação.

Por isso, é muito importante incentivar e valorizar as expressões da diversidade na infância e enfrentar o preconceito e a discriminação antes que eles sejam consolidados e naturalizados durante o decorrer da vida. Essa é uma maneira de construir uma formação social mais justa e igualitária.

3 JOGOS E EDUCAÇÃO

A proposta de Diverlândia está baseada na intenção de que o jogo pudesse ser usado como uma ferramenta para adultos discutirem os temas que escolhemos com as crianças com as quais eles convivem. De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2015 [6], 90,6% dos filhos dos entrevistados jogam jogos eletrônicos e 82,1% dos pais consultados costumam jogar esse tipo de game com seus filhos.

Diverlândia não é um material didático convencional, não é educativo de maneira explícita e nem possui um sistema de avaliação da aprendizagem dos usuários. Entretanto, gostaríamos que ele pudesse agregar algo às crianças mesmo quando fosse utilizado por elas de forma autônoma — e isso é feito na maneira em que ele contempla representações que outros produtos infantis ignoram. Escolhemos o formato dos jogos digitais pois acreditamos se trata de uma boa estratégia para ganhar o interesse dos públicos que gostaríamos de alcançar.

Huizinga [4] afirma que o jogo é um elemento anterior à cultura, tendo em vista que antes dos homens os animais já realizavam o ato de brincar. Para o autor, o jogo acompanha e marca a cultura desde as mais distantes origens, estando presente em grandes atividades arquetípicas da sociedade, como o desenvolvimento das linguagens e a criação de mitos.

A importância social dos jogos e a relação próxima das pessoas com eles fez com que passassem a ser utilizados em uma série de atividades da vida cotidiana, e a educação é uma delas. O uso de jogos na escola ou na educação informal data de muito tempo, e existe uma série de materiais didáticos lúdicos para facilitar que essa relação aconteça.

Com o desenvolvimento tecnológico, os jogos analógicos passaram a dividir espaço com os jogos digitais, inclusive no âmbito da educação. Ainda que possa existir, especialmente em um país como o Brasil, de grande desigualdade social, uma ideia errônea de que produtos tecnológicos estão acessíveis a quase todas as pessoas, não se pode desconsiderar a difusão que eles têm tido nos últimos anos. Junto com a popularização dos dispositivos caminha a popularização dos jogos, que agora são mais facilmente produzidos e distribuídos.

Existem inúmeras críticas aos jogos digitais e ao uso deles na educação, relacionadas principalmente a questões como o aumento da violência, o vício e o sedentarismo. Entretanto, há também inúmeros estudos que rebatem essas críticas. Seabra e

Santos [7], por exemplo, argumentam que mesmo jogos violentos, como Counter Strike, Medal of Honor e Everquest, funcionam como emuladores de informação e podem colaborar com a aprendizagem, seja na aproximação com as temáticas, com o desenvolvimento de habilidades motoras ou em questões como melhoria do raciocínio lógico.

Autores favoráveis ao uso dos jogos na educação também fazem críticas ao que vem sendo produzido em termos educacionais. O “edutretenimento” (conceito relacionado a produtos que oferecem conteúdo educativo por meio do entretenimento) muitas vezes é produzido sob uma abordagem behaviorista que em vez de ensinar o jogador sobre uma certa área, foca no treinamento e em operações mecânicas, o que leva à memorização e não a uma compreensão profunda da habilidade ou do conteúdo.

Alves [2] enfatiza que existe um desencontro entre o que é pedagógico e aplicável em práticas escolares e as narrativas dos jogos que seduzem a geração dos nativos digitais, o que “tem levado à produção de jogos com baixa qualidade que buscam enfatizar conteúdos curriculares, sem se preocupar com a interface, com a qualidade das imagens, jogabilidade e interatividade” [2].

Acreditamos que qualquer jogo pode ser usado para fins pedagógicos, tendo sido ou não desenvolvido com esse propósito. Vale destacar, porém, que os jogos digitais podem ser usados para criar experiências de aprendizagens profundas, mas eles não fornecem a experiência completa [8]. Quando reflete sobre o uso de jogos na escola, Alves [2] explica que a ideia é “os professores identificarem nos discursos interativos dos games, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc. que podem ser exploradas e discutidas com os discentes, ouvindo e compreendendo as relações que os jogadores, nossos alunos, estabelecem com estas mídias, questionando, intervindo, mediando à construção de novos sentidos para as narrativas” [2].

Nossa perspectiva é a mesma da autora, mas ampliada no sentido de que, para nós, os jogos podem ser usados como ferramentas pedagógicas não apenas na escola, dentro da relação docente-discente, mas em qualquer contexto em que exista uma experiência voltada à reflexão crítica e à educação.

4 DESENVOLVIMENTO

Formulada nossa proposta, iniciamos o desenvolvimento do projeto do aplicativo Diverlândia, apresentado como Trabalho de Conclusão do Curso de Comunicação Social. Logo de início, buscamos superar os problemas e indagações que tínhamos a partir da leitura de referências bibliográficas ligadas aos nossos temas de interesse (ambiente virtual, aplicativos, crianças, gênero, jogos, sexualidade etc.). Além das referências bibliográficas, fizemos um levantamento vasto de referências de produtos. Nossas buscas foram orientadas pelos seguintes tópicos: jogos e aplicativos voltados para o público que pretendíamos alcançar; produtos sobre gênero e sexualidade de maneira geral; produtos para crianças que abordassem os temas que definimos e outros assuntos sérios (como fome, violência sexual e bullying).

A partir dessas referências pudemos compreender melhor que linguagens verbais e visuais deveríamos utilizar para dialogar com o nosso público prioritário. Outro passo importante que ajudou a moldar a proposta foi o contato contínuo com notícias, artigos, postagens em blogs, vídeos e filmes que nos serviram de apoio para compreender melhor o universo temático e abordar os temas.

4.1 Definição dos temas

“Gênero” e “sexualidade” são palavras que contemplam muitos significados e discussões, muito mais do que seríamos capazes de abordar em um projeto como esse e talvez também mais do que seja adequado para o público que definimos. Por isso, optamos

por fazer alguns recortes dentro da nossa proposta mais geral. Alguns tópicos que achamos importante incluir foram:

4.1.1 Orientação sexual e afetividade

Como a compreensão de que a orientação sexual não está relacionada ao sexo biológico é importante, decidimos que deveríamos abordar esse tema em nosso produto. Entretanto, por ser uma questão complexa, que demandaria conhecimentos que não temos, optamos por não abordar a sexualidade infantil. Por isso, ela aparece na representação de configurações familiares que não se encaixam no padrão pai, mãe e filho(s), com a orientação sexual conotada no amor e sempre relacionada aos adultos.

4.1.2 Diversidade dos corpos

À primeira vista, as questões sobre corpo são tratadas em Diverlândia apenas no jogo de dress up, visto que pensamos em um game que permite ao jogador experimentar diferentes construções de um avatar. Há a liberdade, por exemplo, de decidir qual será a cor dos olhos, o formato no nariz e o estilo de cabelo de um personagem. No entanto, também buscamos contemplar a diversidade dos corpos na concepção de todas as ilustrações do aplicativo. Há personagens com cor de pele, peso e estrutura corporal diferentes. São figuras que estão em praticamente todas as telas de Diverlândia e, sutilmente, mostram para o jogador que a diversidade é uma realidade, que ela é boa e que deve ser respeitada.

4.1.3 Papéis sociais femininos e masculinos

Houve um esforço em desconstruir, nos jogos de Diverlândia, a ideia de que existem certos papéis que garotas e garotos devem desempenhar. Além disso, buscamos mostrar que cada criança tem direito de se expressar como preferir — em relação aos seus brinquedos, roupas, sonhos profissionais, hobbies, entre outros. A intenção é tentar mostrar que essas questões não são definidoras de gênero e sexualidade e que as diferenças são construções sociais, não naturais.

4.2 Definição dos minigames

Tendo em vista que o entretenimento não era o principal objetivo do nosso aplicativo, optamos por utilizar estilos de jogos que já tivessem mecânicas consolidadas e bem difundidas, que os usuários provavelmente já conheceriam. Nossa intenção era que a ambientação e os assuntos tratados não perdessem espaço para uma possível necessidade de aprendizagem de mecânica ou o desenvolvimento de habilidades motoras. Escolhemos, então, utilizar jogos que não são essencialmente digitais, mas que já são tradicionalmente adaptados para esses meios. As principais referências foram dois aplicativos de grande sucesso: Playkids e Angry Birds.

4.2.1 Dress up

O dress up game, conhecido no Brasil como “jogo de vestir”, foi escolhido para incentivar que os usuários experimentem a utilização de diversos tipos de roupas e acessórios nos seus personagens. Nesse tipo de jogo, normalmente é necessário escolher o sexo do personagem previamente para que as roupas referentes a ele sejam carregadas pelo sistema.

Na nossa proposta modificamos esse funcionamento para mostrar que o vestuário não deve estar relacionado a determinado sexo ou gênero. Todas as opções estão sempre disponíveis para serem equipadas no personagem — que, representado por um corpo infantil, também não possui distinção de sexo.

Para as roupas, pensamos em diversas cores e em estampas que remetessem a temas como ciência, matemática, natureza, navegação, entre outros. Assuntos que fazem parte do imaginário e do cotidiano infantil, mas que muitas vezes não estão presentes

em peças de vestuário de ambos os sexos. Por que não um vestido com dinossauros ou uma bermuda florida? A ideia foi inspirada na marca norte-americana Princess Awesome¹, que produz roupas para meninas com estampas não convencionais.

Outra decisão que fizemos foi a de extrapolar a ideia do “jogo de vestir” incluindo a dinâmica da criação de avatares, em que as características físicas também podem ser montadas. Entretanto, os avatares não são definitivos. A cada vez que o jogo é aberto a criança pode montar um novo personagem, que ao final pode ser salvo em uma galeria do dispositivo.

4.2.2 Jogo da memória

Pensamos que a pluralidade da formação de famílias seria uma boa maneira de abordar o tema diversidade sexual, pois dessa forma traríamos essa questão à tona sem envolver a orientação sexual das próprias crianças — que, sob nosso ponto de vista, são jovens demais para definirem sua afetividade com tamanha certeza.

Escolhemos o jogo da memória para tratar disso por causa da própria mecânica do jogo. Nesse tipo de game, diversas figuras são mostradas para um jogador de forma que ele possa relacionar as imagens idênticas. Sendo assim, várias configurações familiares podem ser apresentadas: casais homossexuais e casais heterossexuais, pais solteiros e mães solteiras, avôs e avós que cuidam dos seus netos etc.

Além disso, ao trabalhar com gravuras de adultos e de famílias, acreditamos que estamos criando uma forma de a criança reconhecer as diversas configurações familiares em seu cotidiano — seja em sua própria casa ou no lar de um conhecido, como primos ou colegas de escola.

Em Diverlândia, o jogo da memória está contextualizado em um álbum de fotografias. Ou seja, as figuras que a criança encontra para relacionar entre si são, simbolicamente, retratos de pessoas com as quais teoricamente ela tem algum tipo de relação afetiva, mostrando que diferentes configurações familiares são, na verdade, normais e fazem parte dos círculos de relacionamentos das pessoas.

4.2.3 Caça-palavras

No jogo de caça-palavras, aproveitamos a mecânica convencional para relacionarmos as palavras a serem procuradas a pequenos textos com histórias dos personagens. Ao ler, a criança se depara com casos cotidianos e que não se encaixam naquilo que geralmente é esperado de meninas ou de meninos, pois as temáticas não necessariamente representam atividades socialmente consideradas como tipicamente femininas e masculinas.

Um exemplo: “Carol é conhecida como a melhor jogadora de videogame do seu bairro. Quando pega em uma manete, não tem para ninguém: ela detona nos jogos, principalmente nos de ação e de corrida! Certa vez Carol participou de um campeonato com seus colegas e ficou em primeiro lugar”. Durante esse turno, a criança deve encontrar termos como “videogame”, “manete” e “ação”.

4.2.4 Arremesso de objetos

“Brinquedos para meninas” e “brinquedos para meninos” são setorizados por cores e tipo: meninos devem se divertir com brinquedos relacionados à guerra e à construção, por exemplo, enquanto meninas devem se distrair com brinquedos relacionados à casa e à maternidade.

Sem dúvida, nossa cultura define que meninos e meninas têm brinquedos específicos, e muitos pais e mães, professores e

¹ <https://princess-awesome.com/>

professoras acreditam que essa definição lúdica determina, por exemplo, a sexualidade futura da criança. Representações culturais como a sensibilidade e a cor rosa (associadas às meninas) e/ou agressividade e a cor azul (associadas aos meninos) não apenas refletem o gosto e as atitudes dessas crianças, mas estão, permanentemente, constituindo essas crianças, na família, na escola, na rua.

No jogo de arremesso de objetos, utilizamos a mecânica de mirar e atirar. A ideia do minigame está relacionada ao ato de separar os brinquedos dos amigos do protagonista guardando-os no baú correto. Para o design do jogo, levantamos uma lista de diversos brinquedos que são selecionados em ordem aleatória para serem atirados (casinha de boneca e ursinhos de pelúcia, por exemplo). No entanto, os brinquedos não estão relacionados a um baú específico, pois essa associação também é aleatória. Dessa forma, a “panelinha” pode ser designada para o baú do amigo Matheus enquanto um boneco masculino de guerra pode ser designado para o baú da amiga Isabela.

Com esse tipo de funcionamento, buscamos mostrar para a criança que brinquedos e brincadeiras são objetos e atividades que podem ser fazer parte da vida de qualquer um, independentemente do seu sexo ou do seu gênero. A escolha, no caso, depende apenas da criança, e cabe a ela identificar qual é a sua preferência — que deve ser respeitada.

5 NOME

Poderíamos ter feito um menu convencional para acessar os minigames, mas desde o início da proposta tínhamos a intenção de fazer algo que tivesse uma ligação com o cotidiano de uma criança. Assim surgiu da ideia de que ele fosse um quarto — e clicando em alguns objetos desse quarto o usuário tem acesso aos minigames, que têm suas temáticas relacionadas aos objetos.

O dress up é aberto quando o jogador clica em um guarda-roupa; o jogo da memória é acessado quando a criança clica em um álbum de fotografias que fica sob uma mesa; o caça-palavras é aberto quando o jogador clica em uma pilha de blocos de letras de madeira dispostos no chão do quarto; o jogo de arremesso de brinquedo é acessado ao clicar em um baú de brinquedos.

Quando começamos a discutir o nome do aplicativo, pensamos que ele poderia estar relacionado a esse menu. Do quarto, que representa o “mundo” da criança, surgiu o “lândia”. Mas o quarto de uma criança é um território relacionado à brincadeira e, consequentemente à diversão. E, como menu de jogos, a tela do quarto cumpre o mesmo objetivo.

Depois dessas primeiras ideias, uma feliz coincidência nos ajudou na elaboração do nome — diversão começa com as mesmas letras de diversidade, palavra que é muito significativa no âmbito dos temas que decidimos trabalhar. Assim nasceu Diverlândia, a terra da diversidade e da diversão.

6 CONCLUSÃO

Muito pouco é produzido para o público infantil quando o assunto em pauta é diversidade sexual e relações e construções de gênero. As principais produções encontradas que abrangem essa temática são livros, o que evidencia que as potencialidades de outros meios têm sido desconsideradas.

Já os jogos educativos que estão disponíveis abordam, geralmente, temáticas que não se desprendem do modelo tradicional que divide as disciplinas — Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Geografia, História, Arte, Educação Física e línguas estrangeiras, por exemplo. Dessa forma, esses jogos abrem mão da transdisciplinaridade para levar conteúdo às crianças.

Além disso, assuntos ligados à educação sexual acabam sendo tratados apenas como ponto de partida para discussões relativas aos estudos da biologia, uma abordagem claramente defasada.

Não encontramos jogos para crianças do Ensino Fundamental I que abordem a mono e a homoparentalidade, por exemplo. No caso da transsexualidade, não encontramos sequer um material — digital ou analógico — pensado e desenvolvido para o público infantil.

Como não tínhamos muita familiaridade com os principais temas da nossa proposta, educação e sexualidade, tivemos que refletir diversas vezes sobre aquilo que estávamos produzindo, questionando sempre se os resultados eram realmente educativos, apropriados para crianças e atrativos em um aplicativo de jogos.

Diverlândia se apresenta como uma proposta transformadora por ser pensada para ser utilizada diretamente pelas crianças, sem a necessidade da mediação de pais, outros adultos responsáveis ou professores, que podem utilizá-los como ponto de partida para discussões mas não precisam acompanhar integralmente as atividades das crianças.

Consideramos que o resultado da elaboração desse projeto, que serve como guia para o futuro desenvolvimento do aplicativo correspondente, atende aos objetivos propostos, uma vez que contemplamos a discussão sobre corpo, gênero e diversidade sexual de maneira apropriada para crianças. Esperamos que este trabalho ajude a dar visibilidade aos problemas identificados e aqui expostos.

REFERÊNCIAS

- [1] H. Altmann. Diversidade sexual e educação: desafios para a formação docente. In: Sexualidad, Salud y Sociedad - Revista Latinoamericana. n.13, p.69-82, 2013.
- [2] L. Alves. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. Educação, Formação & Tecnologias. Portugal, v.1 n.2, p.3-10, 2008.
- [3] J. Furlani. Educação sexual na sala de aula: relações de gênero, orientação sexual e igualdade étnico-racial numa proposta de respeito às diferenças. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.
- [4] J. Huizinga. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- [5] G.L.Louro. O corpo educado: pedagogias da sexualidade. Autêntica: Belo Horizonte, 2000.
- [6] PESQUISA Game Brasil. Disponível em: https://docs.wixstatic.com/ugd/29fc6b_293fc67c1ad74f7997bb1589c749ef87.pdf, 2015. Acesso em: 04 ago. 2017.
- [7] G. Seabra; L.Santos. Do Odyssey 100 aos NewsGames: uma genealogia dos games como informação. vol. 1. Edição do Kindle, 2012.