



## AS PEDAGOGIAS NOS MUNDOS VIRTUAIS INFANTIS

Deborah Gonzalez<sup>1</sup>

Karla Saraiva<sup>2</sup>

### Resumo

O presente trabalho analisa como o aplicativo *Pou* e o metaverso *Club Penguin*, tomados como pedagogias culturais, estão governando o comportamento infantil. Utiliza-se pesquisas participativa e exploratória para análise e coleta de dados acerca dos ambientes virtuais. A análise dos dados tem como arcabouço teórico conceitos das linhas pós-estruturalistas. As estratégias do governo infantil em ambos aplicativos são mapeadas, sendo comparadas quando possível.

Palavras chave: *Club Penguin*, *Pou*, pedagogia cultural, governo.

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo geral analisar como o aplicativo *Pou* e o metaverso *Club Penguin*, tomados como pedagogias culturais, estão governando o comportamento infantil. Análises anteriores do *Club Penguin*, realizadas por Saraiva (2009), já mostraram que esse *site* foi desenvolvido e orientado para a produção de sujeitos empresários de si, capazes de agir com autonomia, e de realizar de forma eficaz escolhas de consumo e com flexibilidade para adaptarem-se facilmente a novas situações. A análise do aplicativo *Pou* parte da hipótese que a racionalidade que subsidia a construção deste jogo seja a mesma, embora seja mobilizada por meio de outras estratégias. Assim, o objetivo específico deste artigo é mapear e analisar estas estratégias, estabelecendo comparações com o *Club Penguin* quando possível.

### METODOLOGIA

Para análise do metaverso *Club Penguin*, realizou-se pesquisa etnográfica participativa. Foi através da imersão no ambiente virtual que observamos como se dá a socialização entre os jogadores, enfoque de nossas análises. Já o aplicativo no aplicativo *Pou* a jogabilidade proporciona experimentações relativas ao cuidado, tendo poucas opções de contato e sociabilização. Para conhecer e analisar as funcionalidades do jogo, utilizou-se pesquisa exploratória.

### RESULTADOS

Em um primeiro momento, há breve descrição do *Club Penguin* e síntese dos achados de Saraiva (2009). Posteriormente, apresentamos o aplicativo *Pou*, descrevendo e analisando algumas de suas estratégias de governo.

O *Club Penguin* é considerado um MMOSG ou um metaverso, voltado para o público infantil, desenvolvido por uma empresa canadense para ser utilizado em microcomputadores e adquirido pela Disney em 2007, em que as crianças são representadas por avatares em forma de pinguim. Esses avatares interagem entre si, trocando mensagens escritas, jogam diversos microjogos espalhados pelo ambiente e adquirem uma série de bens para serem exibidos no ambiente virtual.

<sup>1</sup> Graduanda de História/ Licenciatura pela ULBRA - bolsista PIBIC/CNPq (profadeborahbg@gmail.com)

<sup>2</sup> Professora e pesquisadora no Programa de Pós-Graduação em Educação/ULBRA (karlasaraiva@via-rs.net).

Dentro do metaverso, existem vários lugares nos quais pode-se transitar: lojas, estádio, praia, danceteria e café. Nesses ambientes, os Pinguins fazem compras, se divertem, conhecem pessoas, levam seus pets para passear e jogam jogos para ganhar dinheiro e poder adquirir o que desejam. O usuário pode atribuir um *nickname* (ou apelido) cuja identificação em feminino ou masculino. Para atribuir características de gênero ao avatar, será necessário recorrer às roupas feminilizantes ou masculinizantes, bem como cabelos, sapatos e outros itens.

Em artigo publicado em 2009, Saraiva aponta como o metaverso modela as subjetividades infantis, governando-as segundo as égides da governamentabilidade neoliberal. A descoberta de desafios e de oportunidades constitui-se em forma de encontrar os próprios meios para quitar suas dívidas, dívidas essas que resultam de um desejo constantemente modulado e recapturado (Deleuze, 1992).

As habilidades desses sujeitos- pinguins são exigidas e incentivadas através de uma competição generalizada, na qual ter mais acessórios, mais moedas e mais amigos (SARAIVA, KIRCHOFF, 2009) é fator imprescindível para autoconfiança. A autora também argumenta que a auto-gestão é uma das formas presentes de construir subjetividades capazes de realizar o desejo de estar constantemente dentro de um mercado, e que a responsabilidade de pertencer a este mercado (bem como as habilidades necessárias para a satisfação de seus desejos emergentes) dependem do esforço individual, concretizado através de relações muito elaboradas consigo mesmo, gestando sujeitos confiantes, empreendedores, competitivos e empresários de si.

Pou é um jogo cujo lançamento ocorreu em fevereiro de 2013, tendo como desenvolvedores Paul Salameh e Zakeh e está disponível para celulares compatíveis com os sistemas operacionais *Android, Ios, e BlackBerry 10/ BlackBerryPlayBook OS*. Utilizamos como objeto de análise os ambientes internos do game, bem como algumas funções relativas à alimentação. Nossa análise se deteve nas relações que o jogador estabelece entre o personagem gráfico e as funções disponíveis do jogo: alimentação, uso de poções/medicamentos, vestimenta e adereços. Tomamos por objetos de análises esses itens mencionados por entender que o game favorece a jogabilidade *indoor*, ou seja, dentro de casa.

Assim como os cenários, tudo no Pou (à exceção da presença e quantidade dos olhos e da boca) pode ser alterado: desde a forma do corpo, cores, formato dos cílios e cores das pálpebras até roupas, sapatos, chapéus e adesivos para o rosto. Todas essas mudanças são operadas conforme o desejo do jogador, obviamente mediante ao pagamento da quantia exigida na loja.

O aplicativo possui dois grandes ambientes, estes subdividem-se em ambientes menores, sendo que é possível a visualização de apenas um de cada vez. Toma-se aqui o ambiente como lugar o qual o avatar está “presente”, excluindo-se assim a loja e alguns jogos. O primeiro é o interior da casa do avatar, esta composta por: salão, cozinha, banheiro, laboratório, sala de jogos e quarto. O segundo é o exterior da casa, este por sua vez apresenta os seguintes ambientes: frente da casa, espaço para o animal de estimação, jardim, parque com goleira de futebol e piscina e garagem (para abrigar ou um carro, ou um skate). Todos os ambientes comungam de um acesso direto à loja, que não é propriamente um ambiente, mas uma tela que disponibiliza a troca das moedas adquiridas pelo jogador por diversos itens.

A alimentação é uma das formas do avatar evoluir, isto é, aumentar seu nível. O software conta com mecanismos de alimentação que produzem efeitos diferentes dependendo da quantidade de comida administrada ao personagem. A barra da fome indica ao jogador que o avatar necessita de alimentos (Figura 1). Todos os itens alimentícios são comprados, apresentando preços variáveis. É através do consumo dos

alimentos que a barra da fome preenche-se. Quando com fome, o avatar emite sons e apresenta expressões faciais específicos (olhos arregalados e boca aberta).

Quando é alimentado em excesso, nota-se um aumento corporal. Quando o Pou apresenta características de uma relação anormal com a alimentação (gordura em excesso, fome), é possível intervir através de poções (medicamentos que engordam, emagrecem, inibem a fome, todos disponíveis na loja). Sobre os medicamentos disponíveis no jogo e a alimentação, retomamos o artigo publicado em 2011 de Rosa e Winograd onde as autoras afirmam:

Oferecendo meios que prometem eliminar prejuízos, desde a constipação intestinal, a insônia e o estresse até a solidão, as literaturas científica e não científica, os programas de televisão e mesmo as campanhas de publicidade apresentam frequentemente recursos para turbinar as performances individuais.

A ingestão desses medicamentos também possibilita o cultivo da representação do corpo magro como norma da beleza, que constitui a corporeidade hegemônica da atualidade. Sobre a importância dos processos de alteração corporal na contemporaneidade, Paula Sibilia argumenta:

No contexto contemporâneo, cuidar de si deixou de remeter à preservação de costumes e valores burgueses, com sua preocupação constante no que tange ao enriquecimento da alma, aos sentimentos e às qualidades morais, para canalizar suas cerimônias em direção ao cuidado do corpo físico. (SIBILIA, 2011, p.35)

Tomando o software como pedagogia cultural, averiguamos que ele opera uma relação que conecta diretamente corporeidade, medicamentação e cuidado de si ao desejo que necessita de satisfação imediata, sendo este realizável com o simples ato de fazer com que o Pou tome medicamentos que ou inibem ou estimulam a fome.

A diferenciação quanto ao gênero dá-se através das roupas, acessórios, tipo de olhos, cabelo, boca e outros caracteres faciais que quando comprados, ficam armazenados todo dentro do armário. Através da compra e da “aplicação” dessas características aos avatares é que esses se tornam generificados. Alguns elementos servem como marcas feminilizantes e outros masculinizantes reificando assim, a heteronorma binária dos gêneros. O aplicativo toma roupas e acessórios do mundo dos adultos como referencial (Saraiva e Kirchof, 2012) para estabelecer relações entre o avatar e gênero. O conjunto de características, de atos para alterar na superfície do corpo a expressão de um gênero é a como se produz gênero no aplicativo. Tal conjunto constitui-se como gênero performativo, como assinalou Butler sobre a compreensão da identificação como fantasia ou incorporação posta em ato (BUTLER, 2003, p.194).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enquanto o metaverso Club Penguin apresenta uma jogabilidade voltada para a interação, o aplicativo Pou é enfático em relação ao cuidado com o personagem. A jogabilidade no Club Penguin refere-se ao desenvolvimento de capacidades como o empreendedorismo, a gestão de si mesmo, a competição e a participação, todas alinhadas com a racionalidade da governamentalidade neoliberal. Já o aplicativo Pou a ênfase nesse caso é em relação aos cuidados com o corpo, com cuidados relativos à medicamentação como forma de satisfação imediata dos desejos que concernem às formas corporais e aos impedimentos que o *software* apresenta em realizar atividades quando o personagem apresenta sono, fome ou falta de energia.

Ambos os jogos apresentam uma construção de gênero similar. A composição de gênero se dá através das fabricações manufaturadas e sustentadas por signos

corpóreos (BUTLER, 2003, p.194), ou seja, o corpo das personagens apresenta um caráter performativo. É através de adereços, roupas e características faciais que a noção de gênero vai se acoplando aos avatares, dando a impressão de que estes pertencem ou a um gênero, ou a outro.

O Club Penguin possibilita o estabelecimento de relações mais competitivas, mais acirradas, relações essas que interpelam o jogador constantemente a aventurar-se, a jogar mais e conseguir mais dinheiro. Como existe uma espetacularização nesse metaverso, possuir uma aparência mais vistosa e ornamentada garante status ao jogador. Já no Pou, onde a interação não é a relação principal e a visibilidade dos jogadores é reduzida, a vestimenta é incorporada à vida virtual como parte dos cuidados necessários com o personagem.

## REFERÊNCIAS

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão de identidade**. Rio de Janeiro, civilização Brasileira, 2003.

Rosa, B. P. G. D. & Winograd, M. (2011). **Palavras e pílulas: sobre a medicamentação do mal-estar psíquico na atualidade**. *Psicologia & Sociedade*, 23(n. spe.), 37-44.

SARAIVA, Karla; KIRCHOF, Edgar. **Produção de identidades infantis nos sites Club Penguin e Animalamina**. In: 35ª Reunião Anual da ANPEd, 2012, Porto de Galinhas - PE. Anais da 35ª Reunião Anual da ANPEd, 2012. v. 1. p. 1-12.

SARAIVA, Karla. **O Club Penguin e o Governo dos infantis**. In: **IV Congresso da cibersociedad**. Anais do IV Congresso da cibersociedad: crisis analógica, futuro digital. Barcelona: Observatório da Cibersociedad, 2009. v. único. p. 1-9.

SIBILIA, Paula. O corpo modelado como imagem: sacrifício da carne pela pureza digital. In: **Corpo, gênero e sexualidade: composições e desafios para a formação docente**. RIBEIRO, Paula Regina et al. (Orgs.). Rio Grande: FURG. 2009. Pp. 33-42