



## CORPOREIDADE ATRAVÉS DO APLICATIVO *POU*

Deborah Barbosa Gonzalez<sup>1</sup>

Karla Saraiva<sup>2</sup>

### Resumo

O presente trabalho analisa os significados de corpo construídos pelos jogadores através do aplicativo *Pou*. O objetivo deste trabalho é o de mapear as significações de corpo construídas pelas crianças que utilizam o aplicativo. Mais especificamente, focamos nos temas medicalização e generificação. Tomado como pedagogia cultural, o jogo tenciona práticas de medicalização e generificação, que constroem relações consigo e com os outros.

Palavras-chave: medicalização; generificação; *Pou*.

### INTRODUÇÃO

Com a explosão do consumo de *tablets*, *smartphones* e celulares, houve um significativo aumento de acesso à internet, acarretando a ampliação da comunicação entre pessoas e da interatividade *online*, proporcionada pelos aplicativos de celular. Um dos aplicativos mais baixados em 2014, na categoria jogos, foi o *Pou*, segundo levantamento realizado pela empresa Google (CANALTECH, 2016; TECMUNDO, 2016). Destinado ao público infantil, o jogo é similar ao antigo *Tamagoshi*, febre entre as crianças nos anos 1990. O personagem do jogo *Pou* é um alienígena de estimação (GOOGLE, 2013), feito para ser cuidado e proporcionar momentos de diversão através de minigames e do consumo de vários utensílios pessoais, como roupas e acessórios.

Os processos de cuidados do avatar estão imbricados com questões relacionadas à corporeidade: medicação, higiene, alimentação, sono, vestuário, saúde. Apesar da desmaterialização do produto, as práticas que aí se desenvolvem tensionam os modos de significar e de se relacionar com o próprio corpo. Este conceito é central para a compreensão de diversos fenômenos culturais. O corpo é o meio pelo qual se articulam processos de subjetivação e de sujeição dos sujeitos. O aumento de suas potências, a alteração de suas formas e a capacidade de transformá-lo potencializa modos de consumo, relações consigo e com os outros.

O objetivo deste trabalho é o de mapear as significações de corpo construídas pelas crianças que utilizam o aplicativo. Mais especificamente, focamos nos temas medicalização e

<sup>1</sup>. Aluna do curso de graduação em História/licenciatura. Bolsista PIBIC/CNPQ - profadeborahbg@gmail.com;

<sup>2</sup>. Professora do PPGEduc Ulbra e do curso de Pedagogia - karlasaraiva@via-rs.net.

generificação. As práticas presentes no jogo interpelam os jogadores acerca do cuidado e de transformações corporais. O governo do comportamento infantil pelo aplicativo, como observado nos dados produzidos, fez com que tomássemos o jogo como *pedagogia cultural* orientada para a produção de subjetividades ajustadas por significados acerca do corpo de ampla circulação na Contemporaneidade.

O jogo tem ênfase no cuidado, sendo baixa a sua interatividade com outros jogadores. O controle do bem estar do avatar dá-se através de quatro barras (saúde, fome, felicidade energia), situadas na porção superior da tela. Dentro do ambiente doméstico do jogo, há um cômodo chamado laboratório, onde a única atividade que se realiza é tomar remédios, também chamados de poções. Estes, por sua vez, são adquiridos na loja, bem como os acessórios e roupas. Os medicamentos disponíveis são: poções para a saúde, redutores de apetite, energéticos, poção para causar fome, e uma que contempla o preenchimento de todas as barras de uma só vez.

Na próxima seção, apresentamos a metodologia da pesquisa. Posteriormente, são realizadas análises. Finalizamos com algumas considerações finais.

## **METODOLOGIA**

Para desenvolver o trabalho, realizamos a análise de transcrições de falas de 27 crianças entre 8 e 10 anos, sendo oito de escola pública e 18 de escola privada. Realizamos grupos focais nos quais esses sujeitos foram instigados a falar sobre suas práticas *in game*. Das discussões promovidas, utilizamos para este trabalho os dados relativos ao uso de medicamentos e ao gênero no aplicativo Pou. As perguntas realizadas às crianças nos grupos focais que aqui utilizamos foram: 1) O seu Pou toma medicamentos? 2) O seu Pou é menino ou menina? Como você sabe? A análise da empiria foi realizada utilizando lentes teórico-metodológicas das linhas pós-estruturalistas.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **Medicalização**

Em resposta à primeira pergunta, um sujeito-jogador respondeu que não utilizava nenhum medicamento e outro alegou não tomar a poção de emagrecer. Todas as outras crianças, ou seja, vinte e seis sujeitos, afirmaram tomar as poções do jogo, alguns relatando

seus usos e preferências. O uso das poções de saúde foi destacado por 3 sujeitos pesquisados, estes afirmaram que as poções servem, entre outras coisas, para que o Pou “não fique doente”. Entretanto, quando apresentadas à imagem de um avatar gordo, várias crianças afirmaram usar as poções emagrecedoras. Dentre os motivos elencados para emagrecer o personagem, não ter uma aparência bonita nas roupas quando se está gordo foi citado algumas vezes. Uma fala específica liga o Pou gordo as questões de saúde, quando o narra como estando obeso:

*Pesquisadora: E aí, o que que tem o Pou?*

*Muito gordo! Muito gordo!*

*[...]Aluno 4: Tá obeso.*

*Aluno 4: Ele tá obeso, gente.*

*[...]Pesquisadora:: E é problema ele tá obeso?*

*Aluno 5: Tá com as pelanca de fora.*

*Pesquisadora:: Com as pelanca de fora?*

*[...]Pesquisadora:: E o que que a gente faz quando ele tá assim? A gente faz alguma coisa?*

*Aluno 3: Sim, dá remédio pra emagrecer*

O uso das poções para fins estéticos foi presente em todos os grupos, tendo apenas 2 sujeitos pesquisados afirmado que não a utilizavam. Paula Sibilía nos diz que

*[...]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).*

Esse cuidado, que materializa a discursividade do corpo magro como regra de beleza, tem nos remédios aliados fundamentais, na lógica do aplicativo, para obtenção dos resultados almejados de forma imediata. Como nos dizem Rosa e Winograd,

*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. (ROSA E WINOGRAD, 2011, P.5)*

Turbinar as performances individuais não apenas para a manutenção do corpo magro, mas também para administrar o sono do avatar, afim de que o jogador regule o “horário de sono” do personagem. Sete dos vinte sete sujeitos pesquisados afirmaram utilizar a poção da energia, e mais seis disseram usar todas as poções. Em duas ocasiões, jogadores afirmaram administrar o energético para deixar o avatar sem sono e poder, então, brincar.

Este corpo que necessita ser medicalizado para incrementar sua performance é um corpo generificado, um corpo que precisa ser marcado pela construção social de um determinado gênero.

### **Generificação**

Tornar-se sujeito, consciente de si mesmo e do mundo, é processo inextrincável do conceito de gênero. É a primeira significação de poder que conhecemos (SCOTT, 1992), sendo através dele que não apenas reconhecemo-nos de um gênero ou de outro, mas que entendemo-nos como sujeitos em sociedade. O *status quo* mantido pela diferenciação das pessoas em categorias como *homem* e *mulher* passa pelo entendimento de si e dos outros através dessas categorias. A diferenciação quanto ao gênero dá-se através do uso de *marcadores de gênero*, que são acessórios e roupas que se inscrevem na superfície do corpo, generificando-o (BUTLER, 2003).

O mecanismo de atribuir gênero ao avatar é, grosso modo, uma radicalização do que Judith Butler conceituou como *performatividade de gênero*, sendo esta uma noção dotada de sentido pela sua repetição, materializando-se no corpo enquanto superfície de inscrição. É a inteligibilidade do gênero que move a performatividade, sendo a compreensão identitária uma “fantasia ou incorporação posta em ato”(BUTLER, 2003, p.194). O personagem torna-se legível, ou como masculino ou como feminino, através de artefatos externos.

Algumas crianças, ao olhar a imagem do Pou sem roupa nenhuma, afirmaram que é difícil ou impossível estabelecer qual é o seu gênero. No caso do jogo em análise, o gênero do avatar é construído segundo a vontade do jogador por meio da incorporação de determinados elementos, como roupas, acessórios e caracteres, conforme já apontamos antes.

Durante a pesquisa, observamos que na maioria dos casos o gênero do avatar coincide com o do jogador. Algumas meninas declararam ter um Pou menino. Os alunos admitiram ser possível um menino ter “uma Pou menina”, mas nenhum deles experienciou esta situação. Duas jogadoras afirmaram ter avatares cujo gênero poderia ser transformado, “de menino para menina” e vice versa.

*Pesquisadora: E tu, menino ou menina?*

*Aluna 9: eu começo por uma garota, depois eu mudei prum garoto.*

*Pesquisadora: É?*

*Aluna 9: é*

*Pesquisadora: E como é que tu fez isso? De mudar de garoto pra garota?*

*Aluna 9: Só troquei a roupa.*

*Pesquisadora: É só trocar a roupa.*

*Pesquisadora: E por que que tu trocou?*

*[...]Aluna 9: É porque...é...eu até cansei um pouquinho.*

## CONCLUSÕES

O aplicativo Pou é uma pedagogia cultural na medida em que ensina mecanismos de manter uma determinada corporeidade. Para a manutenção do corpo magro, instantaneamente, através dos remédios. O corpo será modificado pela intervenção do saber médico, que segundo Foucault, o utiliza como realidade biopolítica para intervir no corpo social, controlando estrategicamente a sociedade (FOUCAULT, 1982) No que concerne ao gênero, a construção dos jogadores se consolida na discursividade binária e fixa da noção masculino-feminino, onde tanto a norma quanto a exceção serão “incorporadas em ato” através dos marcadores de gênero que atribuem a um corpo *a priori* indiferenciado a intelegibilidade das categorias de gênero.

## REFERÊNCIAS

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

CANALTECH. <http://canaltech.com.br/noticia/google/Google-Play-divulga-ranking-dos-aplicativos-mais-baixados-de-2014/>. Acesso em 17/05/2016, às 15h30min;

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1982.

GOOGLE. [https://play.google.com/store/apps/details?id=me.pou.app&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=me.pou.app&hl=pt_BR). Acesso em 17/05/2016, às 15h30min;

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise. **In: Educação e Realidade**, vol. 20, julho-dezembro 1995, p. 71-99;

ROSA B. ; M. WINOGRAD. Sobre Palavras e Pílulas: sobre a medicalização do mal-estar psíquico na atualidade. **In: Psicologia e Sociedade**; 23 (n. spe.), 2011, p. 37-44 ;

TECMUNDO. <http://www.tecmundo.com.br/google-play/69550-google-divulga-lista-games-baixados-play-store-brasileira.htm>. Acesso em 17/05/2016, às 15h30min.