



AS PEDAGOGIAS NOS MUNDOS VIRTUAIS INFANTIS: ANÁLISE DO APLICATIVO POU

Deborah Gonzalez¹

Karla Saraiva²

Resumo

O presente trabalho analisa como o aplicativo *Pou* e, tomado como pedagogia cultural, está 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 no aplicativo são mapeadas, sendo utilizados dois grandes eixos analíticos: a relação com a corporeidade através da atribuição de gênero e a relação com a corporeidade através dos processos de medicalização do avatar.

Palavras-chave: *Pou*, pedagogia cultural, governo, gênero performativo, medicalização.

Introdução

O presente trabalho analisa como o aplicativo *Pou* e, tomado como pedagogia cultural, está governando o comportamento infantil. Análises anteriores do metaverso *Club Penguin*, realizadas por Saraiva (2009), mostraram que o referido *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 metaverso *Club Penguin* constitui parte dessa pesquisa, embora nosso observável agora seja outro jogo. Alguns dos achados servem como norteadores para análise subsequente do aplicativo. 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.

Metodologia

Para análise do aplicativo, realizou-se pesquisa etnográfica participativa. Foi através da imersão no ambiente virtual que observamos como ocorre a construção de relações ligadas à corporeidade no aplicativo. No *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 também a pesquisa exploratória.

Resultados

Em artigo publicado em 2009, Saraiva aponta como o metaverso Club Penguin, na época objeto de análise, 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 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

O aplicativo Pou é enfático em relação ao cuidado com o personagem. A jogabilidade refere-se ao desenvolvimento de relações primárias com o corpo e seus cuidados. A ênfase nesse caso é em relação aos 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.

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.

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 Congreso da cibersociedad**. Anais do IV Congreso da cibersociedad: crisis analógica, futuro digital. Barcelona: Observatório da Cibersociedade, 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