

CORPOREIDADES NO APLICATIVO POU

Karla Saraiva¹
Deborah Gonzalez²

Resumo: Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa desenvolvida com crianças usuárias do aplicativo Pou e tem por objetivo problematizar a experiência de corporeidade promovida pelo uso deste artefato. Tomando o avatar como um corpo-experiência, são analisadas as falas das crianças acerca dos processos de generificação e dos cuidados com o Pou. Como resultado, foi possível constatar que o gênero do avatar, na maioria das vezes, é constituído segundo as regras dominantes. Em relação aos cuidados, percebeu-se que conceitos sobre saúde e beleza presentes na cultura contemporânea se atravessam na percepção das crianças sobre o avatar, ao mesmo tempo em que os cuidados com o avatar se atravessam na relação das crianças com seus próprios corpos.

Palavras-chave: corporeidade, generificação, saúde, aplicativos, pedagogias culturais.

CORPOREITY IN THE POU APP

Abstract: This paper presents the results of a research developed with children using the Pou app and aims to problematize the corporeity experience promoted by the use of this artifact. Taking the avatar as a body-experience, the children's speeches about the processes of genderification and care for Pou are analyzed. As a result, it was possible to verify that the gender of the avatar, in most cases, is constituted according to dominant rules. Regarding care, it was noticed that concepts about health and beauty present in contemporary culture are crossed in the children's perception of the avatar, while the care of the avatar is crossed in the relationship of children with their own bodies.

Keywords: corporeity, genderification, health, app, cultural pedagogies.

A internet disseminou-se nos últimos anos, especialmente graças à popularização dos *smartphones*. De acordo com pesquisa realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGIBR), em 2016 havia cerca de 108 milhões de usuários de internet no Brasil, o que equivale a 61% da população do país (CGIBR, 2017a). De acordo com a mesma publicação, o telefone celular consolidou-se como a principal forma de acesso à rede mundial de computadores, sendo utilizados por 93% dos usuários (apenas 57% utilizam um computador). Em outra pesquisa desenvolvida pelo órgão, focada em crianças e adolescentes (CGIBR, 2017b), constatou-se que o percentual de usuários entre as crianças de nove e 10 anos é superior à média da população, perfazendo 66%. Ainda que o acesso da parcela da população pertencente às classes AB

¹ Universidade Luterana do Brasil.

² Universidade Luterana do Brasil.

(98%) seja muito superior do que na DE (66%), é possível afirmar que mesmo as classes mais desfavorecidas têm acessado a internet.

E é neste contexto que estamos observando um crescente contingente de crianças e jovens que utilizam aplicativos de celulares com fins de entretenimento. De acordo com o *site* G1 (GOMES, 2014), em 2014, o aplicativo Pou esteve entre os cinco jogos para celular mais baixados na Google Play Store. Já em 2015, o *site* Tecmundo (KLEINA, 2016) indica que o Pou foi o jogo com maior número de *downloads* em Android e IOS. No início de 2017, quando a Play Store completava cinco anos de funcionamento, a Google divulgou que o jogo com maior número de *downloads* no Brasil desde o lançamento da plataforma era o Pou (MÜLLER, 2017). Apesar de um declínio na procura por este aplicativo nos últimos tempos, em junho de 2018 ele ainda é o sétimo jogo com maior número de *downloads* na Play Store (GOOGLE, 2018a).

Trazemos estes dados para corroborar o que se observava em 2015 e 2016 nas escolas, tanto públicas, quanto privadas: um expressivo número de crianças usuárias do Pou. E foi este cenário que motivou incluir o aplicativo em um projeto de pesquisa originalmente voltado para jogos infantis baseados em computadores, promovendo-se um redirecionamento do projeto frente às mudanças percebidas.

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa desenvolvida por meio de grupos focais com crianças usuárias do aplicativo Pou e tem por objetivo problematizar a experiência de corporeidade promovida pelo uso deste artefato. Mais especificamente, estaremos analisando questões relativas à generificação e ao cuidado do corpo do avatar, tomado aqui como um corpo-experiência. Tomamos este jogo como uma *pedagogia cultural* (ANDRADE; COSTA, 2017) que contribui para a produção de subjetividades atravessadas por significados acerca do corpo de ampla circulação na Contemporaneidade. Assumimos como hipótese que as práticas presentes no jogo interpelam os jogadores acerca de suas identidades de gênero, do cuidado e de transformações corporais.

Na seção seguinte, apresentamos o aplicativo Pou e a seguir fazemos uma breve discussão acerca do entendimento de corpo, de corporeidade e de corpo-experiência que sustentará as análises realizadas posteriormente sobre os temas anteriormente indicados. Finalizamos com algumas considerações finais.

POU, O JOGO DO CUIDADO

Pou é um aplicativo disponível desde 2013 para *gadgets* com sistema operacional Android ou IOS, sendo classificado como um jogo. Apesar disto, não existe uma disputa e o único objetivo é cuidar do avatar, mantendo-o saudável e feliz. A caracterização como um *game* fica clara por haver diversos níveis que são atingidos por meio da experiência *in game* dos usuários. O personagem é um alienígena de estimação (GOOGLE, 2018b), sendo sua aparência inicial aquela mostrada na Fig. 1.

Figura 1 - Aparência inicial do Pou



Imagem extraída da Play Store (GOOGLE, 2018b)

O aspecto do Pou pode ser alterado por meio de um amplo conjunto de transformações: cor do corpo, formato dos cílios, cores das pálpebras, barbas, bigodes, roupas, sapatos, chapéus e adesivos para o rosto. Todas essas mudanças são operadas conforme o desejo do jogador, mediante o pagamento da quantia exigida na loja virtual existente no jogo. Além disto, o jogador poderá personalizar o ambiente do jogo com padrões diversos e adquirir objetos para uso do avatar, como móveis e bolas. As compras, na quase totalidade dos casos, podem ser realizadas com moedas obtidas a partir do próprio aplicativo, não sendo necessário o uso de moeda corrente. A forma mais fácil de ganhar moedas é jogando os *minigames* disponíveis no aplicativo.

O jogo possui dois grandes ambientes, que se subdividem em ambientes menores, sendo possível a visualização de apenas um por vez. Toma-se aqui ambiente como o cenário no qual o avatar está inserido. O primeiro é o interior da casa, composta por salão, cozinha, banheiro, laboratório, sala de jogos e quarto. O segundo é o exterior da casa, subdividido em frente da casa, espaço para o animal de estimação, jardim, parque com goleira de futebol, 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 aquisição dos diversos produtos.

Os processos de cuidados do avatar estão imbricados com questões relacionadas à corporeidade, envolvendo higiene, alimentação, sono, vestuário, saúde. Apesar de tratar-se de um produto digital, as práticas que aí se desenvolvem tensionam os modos de significar o corpo. Este conceito é central para a compreensão de diversos fenômenos culturais. O corpo é onde 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 produzem modos de consumo, relações consigo e com os outros.

CORPO: MATERIALIDADES, CORPOREIDADES E EXPERIÊNCIA

Para Foucault (2000), o corpo é a superfície onde se inscrevem os acontecimentos. É sobre o corpo que se exerce o poder e é pelo corpo que cada um estabelece uma relação consigo. Para o autor, a alma é o instrumento que permite que o poder alcance o corpo. Porém, alma aqui não assume um sentido metafísico, constituindo-se como “efeito e instrumento de uma anatomia política: a alma, prisão do corpo” (FOUCAULT, 1999, p. 30). Para este autor, “não se deveria dizer que a alma é uma ilusão, ou um efeito ideológico, mas afirmar que ela existe, que tem uma realidade, que é produzida permanentemente, em torno, na superfície, no interior do corpo pelo funcionamento de um poder” (FOUCAULT, 1999, p. 31). Frente a isto, cabe aqui problematizar de que corpo estaremos tratando.

Certamente, a ideia de corpo como uma entidade orgânica de contornos bem definidos não daria conta das discussões no campo das ciências humanas. O corpo não se resume a sua materialidade biológica, mas é lugar de afetos, de experiências, de relações. Porém, existem correntes construcionistas radicais que se deslocam para o outro extremo, negando qualquer materialidade. Neste sentido, estamos de acordo com Ortega (2007), que defende a importância de que se considere o corpo em sua materialidade. Este autor retoma as teorizações fenomenológicas de Merleau-Ponty, tratando o corpo como um sistema aberto para o mundo. Este corpo é composto por uma materialidade, mas não pode ser resumido a ela, pois é corpo vivido, corpo que se relaciona com o mundo e que não tem contornos claros. Neste sentido, para referir-se a

um corpo que já não se resume a sua organicidade, Merleu-Ponty utiliza o termo corporeidade.

t.

A noção de corporeidade que tomaremos neste artigo encontra-se baseada nestas discussões, porém faremos alguns deslocamentos. Chamaremos corporeidade uma relação do ser consigo mediada pela organicidade do corpo. A corporeidade constitui-se como um foco de experiência³ para o sujeito, produzida por saberes, mediada por normas e sujeitas a um trabalho sobre si. Neste sentido, nem tomamos a materialidade do corpo como algo natural e externo às práticas, nem como uma irrelevância.

Segundo Ortega (2007, p.386), “não devemos confundir a ação corporal com a ação descarnada na realidade virtual. Portanto, carece de sentido a afirmação de que ‘o corpo realiza a melhor performance quando age como imagem’”. Na esteira de Magritte, que escreveu, sob a imagem de um cachimbo, “isto não é um cachimbo”, afirmamos que, apesar de nos depararmos de modo incessante com imagens de corpos na internet, aquilo não é o corpo em sua organicidade. Foucault (1988, p. 20), ao comentar o enunciado presente na obra do pintor belga, escreveu

Falso, então, porque seu ‘referente’ - muito visivelmente um cachimbo - não o verifica? Mas quem me dirá seriamente que este conjunto de traços entrecruzados, sobre o texto, é um cachimbo? Será preciso dizer: Meu Deus, como tudo isto é bobo e simples; este enunciado é perfeitamente verdadeiro, pois é bem evidente que o desenho representando um cachimbo não é, ele próprio, um cachimbo?

Colocando-nos nesta mesma direção, entendemos que as imagens e narrativas corporais presentes nos ambientes digitais estão evidentemente implicadas com a corporeidade dos sujeitos, atravessando sua experiência por meio da produção de saberes, das transformações das normas que instituem identidades e da produção de posições de sujeito e da modificação das relações do sujeito com seu próprio corpo.

Neste sentido, consideramos que o avatar Pou pode ser considerado como um corpo-experiência, como uma forma de corporeidade que tem como particularidade apresentar-se como uma superfície de inscrição no modo *tábula*

³ Entendemos como foco de experiência uma articulação entre “primeiro, as formas de um saber possível; segundo, as matrizes normativas de comportamento para os indivíduos; e enfim os modos de existência virtuais para sujeitos possíveis” (FOUCAULT, 2010, p. 4).

rasa. Um corpo que não possui caracteres sexuais, que não pode nem mesmo ser identificado com o humano ou com algum animal. Assumimos como hipótese que a relação dos usuários com seus avatares constitua-se numa experiência pautada por saberes e normas relacionados ao corpo com potencial de modificar suas relações consigo.

OS CAMINHOS DA PESQUISA

A investigação desenvolvida em relação ao aplicativo Pou está inserida em um projeto mais amplo que visa a analisar as relações de crianças com jogos digitais. Originalmente, o projeto estava voltado para analisar jogos infantis interativos multiusuários desenvolvidos para serem utilizados em navegadores de computadores, sendo o Club Penguin o principal artefato do projeto. A decisão por mudar o foco foi tomada por observarmos que, com a popularização dos celulares, rapidamente o Club Penguin perdeu jogadores, enquanto crescia o número de jogadores do Pou. Frente a este cenário, pareceu oportuno o redirecionamento da pesquisa, não apenas em termos do artefato, mas até mesmo remodelando alguns objetivos, tendo em vista que ambos os jogos são bastante diferentes entre si.

Após observarmos o crescente interesse das crianças pelo Pou, realizamos uma imersão no ambiente virtual do aplicativo para compreendermos seu funcionamento. Imediatamente, chamou nossa atenção a centralidade que ocupava a corporeidade do avatar. No Pou, a jogabilidade proporciona experimentações relativas ao cuidado, tendo poucas opções de contato e socialização com outros usuários, exceto visitas que podem ser feitas às áreas de outros jogadores/avatars, quando é possível realizar interações básicas por meio da troca de mensagens.

Após identificarmos os ambientes do jogo e as possibilidades oferecidas pelo aplicativo, partimos para a realização de grupos focais com alunos em escolas da região que já participavam do projeto. Em novembro de 2015, realizamos quatro grupos focais, com diferentes crianças, cujas idades estavam entre nove e 10 anos, sendo dois grupos na escola pública e dois na escola privada. Cada grupo contava com, no máximo, 10 alunos cada, todos usuários do aplicativo. No total, 29 crianças participaram dos grupos, que foram gravados em vídeo para posterior transcrição. Entretanto, uma destas filmagens, realizada em uma escola pública, ficou com muitos ruídos e diversos momentos inaudíveis, impossibilitando sua utilização.

Portanto, neste artigo analisamos dados produzidos pela interação com 22 crianças, distribuídas em três grupos, sendo o *Grupo 1* realizado na escola pública e os *Grupos 2 e 3* na escola privada. As crianças responderam ao convite feito em aula de forma voluntária, sendo condicionada sua participação à entrega de Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) preenchido e assinado pelos responsáveis. Participaram da pesquisa 14 meninas e oito meninos, sinalizando uma maior adesão ao jogo por parte das meninas. Cabe notar que diversos autores, entre eles Moita (2007), mostram que, em geral, meninos utilizam muito mais os jogos eletrônicos do que meninas. Acreditamos que esta maior adesão feminina aconteça por ser um jogo voltado a cuidados, atividade muito associada, em nossa sociedade, com a maternidade e, portanto, considerada como adequada para mulheres.

Tivemos a preocupação de estimular a ampla participação das crianças, o que foi bastante facilitado pelo grande interesse que tinham no tema. Apesar de termos um roteiro inicial, no momento da discussão com os grupos sempre surgiam alterações, tendo em vista que as crianças tinham um conhecimento mais profundo do aplicativo do que as pesquisadoras, proporcionando a produção de novos conhecimentos e uma troca importante. Neste sentido, a pesquisa caracterizou-se como uma pesquisa *com* crianças, consideradas como sujeitos produtores de cultura e de saberes.

Para estimular as discussões com os grupos, foram propostas algumas questões abertas, associadas a imagens extraídas do jogo, que permitiriam que os participantes elaborassem narrativas de suas práticas *in game* e de suas relações com estas práticas. Para realizar as análises, utilizamos um conjunto de conceitos de matriz pós-estruturalista.

GENERIFICANDO POU

Conforme observamos na Fig. 1, a aparência original do avatar não sinaliza nenhuma identificação em termos de gênero. Porém, por meio de acessórios que podem ser adquiridos na loja, é possível promover um processo de generificação do Pou, fazendo com que tenha uma aparência identificada com algum dos dois gêneros binários (também é possível outras identificações corporais, dando a aparência de animais ou de monstros, por exemplo).

Para Scott, o gênero é o campo primário da significação das relações de poder e é constitutivo das relações sociais a partir da diferenciação (SCOTT,

1995). Sob esta perspectiva, tomamos como hipótese que o aplicativo funciona como um artefato com potência para a fixação das normas de gênero, reificando significações socialmente inteligíveis e aceitas para conformar os corpos na dinâmica binária macho-fêmea. Sob este mesmo aspecto, Butler pontua que não somente os signos inscritos nas superfícies dos corpos e sua consequente *aparência* de gênero devem ser considerados, mas que o gênero compreende o mecanismo próprio que produz os sexos por meios discursivos (BUTLER, 2016).

Neste sentido, um ponto relevante é o modo como os usuários caracterizam seu avatar para torná-lo aderente a um modelo de gênero. Isto acontece por meio da utilização de roupas e acessórios, bem como impondo caracteres secundários, como forma de cabelo, olhos e boca. Tanto as roupas e acessórios, quanto os caracteres secundários, podem ser adquiridos na loja do ambiente, utilizando as moedas ganhas com os *minigames*. A Fig. 2 apresenta alguns dos produtos.

Figura 2 - Produtos da loja



Imagem obtida a partir do aplicativo Pou

É possível observar que alguns dos itens disponíveis já predisõem à consolidação de determinadas normas de gênero. Observe-se, por exemplo, a opção cílios, na Fig. 3: os modelos recebem nomes femininos, sinalizando serem produtos voltados para mulheres. Ainda na Fig. 3, aparecem os modelos de barba, sendo o último denominado Grandpa (vovô), e de bigode, em que um dos modelos é chamado Monsieur (senhor). Deste modo, a partir dos modos como são nomeados, fica evidente que estes elementos não poderão estar inscritos em quaisquer corpos. Cílios são para mulheres, bigodes e barbas para homens, consolidando as normas de gênero.

Figura 3 - Elementos generificados



Imagens obtidas a partir do aplicativo Pou

Deste modo, os jogadores são interpelados a experimentarem normas de gênero na composição do seu avatar, entrelaçando as situações *in game* com marcadores culturais. Quando questionadas sobre o gênero de seu avatar, as crianças participantes produziram enunciados aparentemente lineares em que elas próprias são, ao mesmo tempo, o parâmetro para suas respostas e o produto que emerge dessa negociação de significados.

A maioria dos participantes apontou um alinhamento do avatar com seu próprio gênero. Ou seja, a quase totalidade dos meninos tinha avatares masculinos e a quase totalidade das meninas tinha avatares femininos. Das 22 crianças participantes, apenas uma menina tinha avatar masculino e um menino tinha avatar feminino. Isto mostra que existe a tendência de que os jogadores projetem suas vivências de gênero nas situações *in game*. Este alinhamento pode ser devido ao fato de que a maioria das respostas aponta o avatar como uma alteridade amigável que carrega traços de companheirismo e parceria, sendo um animal de estimação ou um amigo. Como na idade dos participantes existe uma clara tendência de que os relacionamentos de amizade se deem com crianças do mesmo gênero, possivelmente este seja o fator preponderante para a escolha do gênero do avatar.

Durante os grupos focais, as pesquisadoras questionaram sobre a escolha do gênero do avatar. Os meninos do *Grupo 1*, quando questionados se gostariam de ter um avatar feminino foram enfáticos em negar, apesar de não justificar⁴.

Pesquisadora: Vocês não gostariam de ter um Pou menina?
(*negativa dos meninos com a cabeça*)

Pesquisadora: Por que não gostariam de ter um Pou menina?

Alunos 1 e 2: Não; Não.

Já as meninas deste mesmo grupo não pareceram ver muitos problemas em ter um avatar masculino. Duas delas declararam que já tinham tido anteriormente, tratando-os como filhos.

Pesquisadora: Por que vocês não têm um Pou menino?

Aluna 1: Eu tive um que era menino.

Aluna 2: Eu tive um que era filhinho, que era bem pequenininho.

Aluna 1: O meu era bem pequenininho.

⁴ Nas transcrições dos grupos vocais, optamos por deixar a linguagem próxima da coloquial, fazendo pequenas correções gramaticais.

Quando os participantes do *Grupo 1* foram questionados sobre os processos de generificação do avatar, mostraram um forte alinhamento em relação às normas de identificação de gênero comumente aceitas.

Pesquisadora: O que vocês fazem para ele parecer uma menina?

Aluna 1: Eu boto um cabelinho, fitinha, boto vestido.

Aluna 2: Também.

Aluno 2 (*que tem um avatar masculino*): Eu boto boné e boto aqueles cabelos parecidos com gel, casaco e os tênis.

Pesquisadora: Menino não pode ter brinco?

Aluno 2: Menino pode...*(reticente)*

Pesquisadora: Menina pode ter boné?

Aluna 2: Pode.

Pesquisadora: Menino pode ter vestido?

Alunos: Não.

Já quando indagamos sobre qual seria o gênero do Pou em sua apresentação original, embora alguns dissessem não ter como saber, outros declararam ser um menino.

Pesquisadora: E esse Pou, aqui, que não tem roupa nenhuma, ele é um menino ou é uma menina?

Aluna 1: Não dá para saber.

Aluno 2: É um menino.

Aluna 1: Não dá para saber.

Pesquisadora: Não dá para saber?

Aluna 1: Pode ser uma menina.

Aluna 2: Eu acho que é um menino.

Pesquisadora: Assim, sem nada, não dá para saber?

Alunos, em conjunto: Não.

Aluno 2: mas é um menino.

Esta ideia de que o corpo não generificado seria um corpo masculino parece corroborar o argumento de algumas teóricas feministas de que “somente o gênero feminino é marcado, que a pessoa universal e o gênero masculino se fundem” (BUTLER, 2016, p. 28). Como Saraiva (2007) já mostrou em outro estudo, existe uma tendência de que nos ambientes digitais avatares não generificados sejam utilizados por homens, enquanto esta prática é mais rara entre mulheres.

No *Grupo 2*, as pesquisadoras voltam a questionar as escolhas de gênero dos participantes. Uma das respostas reforça a ideia de que o alinhamento de gênero está associado com uma ideia de amizade e companheirismo.

Pesquisadora: o teu é menino ou menina?

Aluno 1: Menino, né!

Pesquisadora: Por que "menino, né", por que não podia ser menina?

Aluno 1: Porque eu queria um amigo.

Pesquisadora: Então ele é um bichinho de estimação, mas ele é um parceiro também.

(Aluno 1 balança a cabeça afirmativamente)

Pesquisadora: É pra ser parceiro, tem que ser menino?

Aluno 1: É.

Neste grupo ocorreu algo curioso em relação à generificação. Uma das participantes declarou ter um avatar com gênero variável.

Aluna 1: Eu começo por uma garota, depois eu mudei prum garoto.

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

Aluna 1: Só troquei a roupa.

Pesquisadora: É só trocar a roupa? E por que que tu trocou?
(Falam juntos, inaudível)

Algum aluno não identificado: cansou.

Aluna 1: É porque...é...eu até cansei um pouquinho.

Esta fala apresenta um avatar que foge dos binarismos de gênero, rompendo com uma norma que trata o gênero como imutável. Quando a aluna colocou esta situação, foi visível uma agitação no grupo, sinalizando que era uma situação não habitual, surpreendente. Portanto, parece-nos que embora o jogo interpele as crianças no sentido de vivenciarem e internalizarem as normas identitárias de gênero, também é possível que o corpo-experiência do avatar se preste a questionar essas normas. Para Butler (2016, p.209), “toda ação ocorre na órbita da compulsão à repetição; a ‘ação’, portanto, pode ser situada na possibilidade de uma variação dessa repetição”. A ação não liberta do discurso, mas pode subverter o discurso. A *performance* de gênero é repetida, mas pode sofrer variações nesta repetição, produzindo outras configurações. Neste mesmo sentido de vivenciar experiências fora da normatividade binária, um aluno trouxe outra situação interessante.

Aluno 2: Eu tenho homem... o meu é menino e o da minha mãe é menina. Daí eu jogo de vez em quando no dela.

Este aluno, apesar de ter um avatar com gênero fixo e estar alinhado com uma concepção binária, aponta para o prazer de lidar com um outro corpo-experiência identificado com o gênero oposto. Neste caso, também é possível perceber fissuras na construção do gênero binário e uma vontade de experiência de outras corporeidades e de outras formas de vida. No *Grupo 3*, o que nos chamou a atenção é que pela primeira vez apareceu uma associação do avatar com atividades específicas, relacionadas com o gênero:

Aluno 1: O meu é jogador de futebol e piloto de moto.

Aluna 2: O meu é uma menina.

...

Pesquisadora: E o Pou menino pode usar cabelo comprido?

Aluno 2: Só se ele for roqueiro, ou surfista.

Os excertos acima associam avatares masculinos com atividades esportivas e culturais, enquanto em nenhum momento os avatares femininos receberam este tipo de qualificação. Note-se, ainda, que, pelo menos para um aluno, determinadas atividades autorizam homens a portarem um tipo de cabelo que seria reservado a mulheres.

Porém, a generificação do avatar é apenas um dos trabalhos que os usuários produzem sobre este corpo-experiência. Para que o Pou mantenha-se ativo é necessário que seja alimentado, higienizado, medicado. Se a generificação pode ser deixada de lado sem prejuízo da jogabilidade, o cuidado é imprescindível, caso contrário o avatar não terá condições para continuar no jogo.

POU : VIGIAR E CUIDAR

O corpo-experiência do Pou é um corpo que requer cuidados, interpelando os jogadores sobre sua própria corporeidade. “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, 2009, p. 35).

O objetivo do jogo é manter a corporeidade do Pou em funcionamento. O vigor do corpo é o próprio *telos* do cuidado. O corpo remete ao corpo.

t.

Segundo Ortega (2002), na Contemporaneidade desenvolve-se uma biossociabilidade em que os índices biológicos transformam-se em preceitos morais, ao mesmo tempo em que atividades lúdicas, esportivas, religiosas e sexuais são resignificadas como práticas de saúde. Diferentemente da ascese tradicional, que implicava determinadas relações com o corpo para atingir resultados espirituais, os processos de bioascese determinam cuidados com o corpo para preservar a saúde como um fim em si mesmo. Tautologicamente, vivemos um imperativo que determina a necessidade de preservar a saúde para que nos mantenhamos saudáveis. A isto, alguns autores chamam de *healthism*⁵. Certamente, o aplicativo Pou constitui-se em um componente do que nos parece ser possível chamar do dispositivo do saudismo.

Em algumas falas, este atravessamento entre os cuidados com o avatar e a própria corporeidade fica bem nítido. Por exemplo, um aluno do *Grupo 2* traz:

Aluno 2: O Pou ensinou meu irmão a comer. Porque ele odiava comer.

Em outro momento, neste mesmo *Grupo 2*, observamos o seguinte diálogo:

Aluno 2: É legal o Pou porque tudo que eu sei eu aprendi com ele. Eu odiava comer, só comia bobagem. Até que um dia eu comecei a ver aquelas comida saudável e comecei a dar pro Pou. Foi quando eu comecei a comer comida saudável. E as brincadeira: eu era tri parádo, só vendo televisão. As brincadeira do Pou me incentivou a brincar.

Aluna 1: Eu comia só coisa saudável, daí eu comecei a ver o Pou comer besteira e comecei a comer besteira também.

Aluno 2: Eu fiz a mesma coisa que o João só comia besteira, besteira. E fiquei um dia brincando com o Pou e comecei a comer salada.

Já no *Grupo 1*, uma aluna fez a seguinte declaração:

Aluna 3: Eu quando to com fome, ele ficava com fome, daí eu ia dormir e ele ficava carregando a energia.

⁵ Em tradução livre, *healthism* seria algo como saudismo.

Portanto, esta aluna sincronizava suas necessidades físicas com aquelas do avatar. O cuidado do Pou exige a observância de quatro elementos: comida, saúde, diversão e energia. Cada um destes elementos variará de 0 a 100% e haverá uma barra indicativa no alto da tela mostrando seus níveis, que poderá ser ampliada para obtermos mais detalhes (Fig. 4). Quando um elemento está baixo, o jogador deverá tomar medidas para aumentá-lo.

Figura 4 – Cuidados do Pou



Imagens obtidas a partir do aplicativo Pou

No caso de pouca comida, deverá adquirir alimentos e fornecê-los ao Pou. Contudo, é necessário cautela, pois comida em excesso deixará o Pou obeso. Para alimentar o Pou, o jogador pode escolher frutas, verduras, sopas, frutos do mar, sushi, produtos de café da manhã, guloseimas, snacks, doces, sobremesas e bebidas. A ingestão de um alimento aumenta o nível de comida do avatar. Entendemos que observar os efeitos dos alimentos sobre o avatar reforça a ideia de que o jogo funcione como uma pedagogia cultural. A Fig. 5 apresenta o menu de dois grupos de alimentos: legumes e sobremesas. É possível observar que ao lado do alimento encontra-se o índice de acréscimo de comida que sua ingestão acarreta. Repolho acrescenta 15% e sorvete 10%. Entretanto, os legumes, além de fazer crescer a comida, também aumentam o índice de saúde em 1%. Já as sobremesas, aumentam também o nível de

diversão. Segundo as regras do jogo, portanto, alguns alimentos são saudáveis e outros divertidos. A relação entre alimentos e saúde fica materializada quando o jogo coloca que legumes, frutas e sopas aumentam não apenas o nível de comida do avatar, como também sua saúde.

A aparência do avatar se altera conforme o nível da comida. Quando o avatar está com fome, ou seja, com o nível de comida baixo, fica com os olhos arregalados e levemente estremece e a boca perde o sorriso, mostrando ao jogador a necessidade de alimentos. Por outro lado, o Pou pode ingerir alimentos mesmo após atingir 100% de comida. Neste caso, a imagem do avatar ganhará volume, sugerindo que Pou está com excesso de peso (Fig. 5).

Figura 5 - Comida (Pou com fome, Pou obeso)



Imagens obtidas a partir do aplicativo Pou

A relação das crianças que participaram da pesquisa com os alimentos mostra que eles têm clareza de que existem alimentos saudáveis e outros nem tanto, que eles denominam *besteira*, *bobagem* ou *porcaria*. Estas ideias estiveram presentes principalmente nos *Grupos 2 e 3*, realizados na escola privada. No *Grupo 2*, identificamos os seguintes diálogos a respeito dos alimentos:

Aluna 2: Têm coisas boas, saudáveis.

Pesquisadora: Saudáveis... Então, tu dá coisas saudáveis para o Pou, é isso?

Aluna 2 concorda com a cabeça.

Aluno 3: Eu só dou besteira.

Em outro momento, neste mesmo grupo, um aluno declara alternar entre alimentos saudáveis e bobagem:

Aluno 4: Dois dias eu boto comida saudável na hora que eu vou comer e um dia bobagem.

Esta mesma preocupação aparece no *Grupo 3*.

Aluno 3: Eu dou pra ele só coisa saudável e depois só porcaria.

Aluno 2: Eu só dou um sorvete por dia pro Pou.

No *Grupo 3*, foi possível perceber que esta noção de que algo possa acarretar obesidade está vinculado a conhecimentos das crianças não obtidos com o jogo. Em determinado momento, surge o seguinte:

Aluno 2: Quando ele come essas coisas [doces, guloseimas, snacks], ele engorda mais rápido.

Pesquisadora: O que faz o Pou engordar mais?

Aluna 5: Batata frita.

Entretanto, esta noção não corresponde aos elementos do jogo. As batatas fritas acrescentam 23% na energia, o mesmo que uma porção de cenoura. Portanto, no ambiente *in game*, batatas fritas e cenouras têm o mesmo potencial para produzir obesidade, ao contrário do que acontece com os alimentos no mundo material. Logo, as noções de saudável e de não saudável transcendem as regras do jogo e transmitem representações que as crianças

construíram em suas vivências fora do jogo. O mesmo ocorre em relação ao corpo gordo e a prática de esportes.



Pesquisadora: Por que [o Pou] não pode ser gordo?

Aluno 1: Porque quando tá gordo ele não consegue jogar direito.

Pesquisadora: Não consegue jogar direito?

Aluno 1: Porque daí ele cai do skate.

Porém, apesar da percepção do participante, o desempenho do avatar não é afetado em função de suas formas corporais. Do mesmo modo que os alunos construíram uma correlação entre alimentos e potencial para produção de obesidade baseados em suas experiências fora do jogo, o mesmo ocorre na associação entre obesidade e dificuldade em relação à prática de esportes. Isto denota uma visão negativa e limitadora da gordura corporal.

A relação que estas crianças mantêm com as formas de alimentação do avatar interpela suas próprias práticas, como já mostramos anteriormente. Algumas declaram buscar um ajuste do Pou às normas da alimentação saudável; outras usam o jogo como uma forma de resistência, alimentando o avatar somente com *besteiras*; enquanto outras, ainda, buscam um equilíbrio. Chama a atenção que esta ideia de alimentação saudável esteve presente nas discussões dos grupos realizados na escola privada, mas não foi trazida pelas crianças de escolas públicas. É possível pensar que talvez isto esteja relacionado com o fato de que o nível socioeconômico das famílias da escola privada é mais elevado do que as da escola pública, sendo esta preocupação menos presente nas famílias mais pobres. Entretanto, esta é apenas uma hipótese que necessitaria ser aprofundada.

O nível de diversão do avatar aumenta com o uso dos *minigames* ou jogando com o Pou (Fig.6). Utilizar os *minigames* é uma das atividades preferidas das crianças, de acordo com duas participantes do *Grupo 2*.

Pesquisadora: o que vocês mais gostam de fazer no Pou?

Aluna 5: Jogar.

Aluna 4: Jogar.

Figura 6 - Diversão



Imagens obtidas a partir do aplicativo Pou

Os *minigames*, além de divertirem os jogadores e aumentarem o nível de diversão do Pou, são o principal modo de obter moedas para aquisição de alimentos e outros produtos. Quando o nível de energia está baixo, não é possível jogar. Não foi constatada alterações na barra de comida ou de energia quando se utilizam *minigames* que fazem o avatar realizar operações como pular, andar de skate, saltar e jogar futebol. Logo, é possível perceber que a realização de atividades físicas pelo avatar não aumenta o gasto de comida ou de energia, diferente do que acontece com os corpos materiais. A saciedade do personagem só diminui com a abstenção alimentícia por um período de tempo ou com a ingestão de poções estimuladoras do apetite (que discutiremos a seguir) e a energia só diminui com a abstenção do sono.

A energia ficará baixa quando o Pou precisar descansar. A aparência do avatar também se altera neste caso, ficando com as pálpebras semicerradas e a boca simulando bocejos. Neste caso, ele deve ser levado ao quarto, apagando-se a luz do abajur para que durma. Durante o período de sono, não é possível brincar com o Pou (Fig. 7). Caso o jogador não atenda a esta necessidade, o Pou perderá a capacidade de interagir, bloqueando o jogo.

Figura 7 - Energia



Imagens obtidas a partir do aplicativo Pou

De acordo com os participantes do *Grupo 1*, é desejável que haja uma sincronia entre o sono do Pou e o seu próprio.

Aluna 3: Daí eu ia dormir e ficava carregando.

Pesquisadora: Tu gostas que ele vá dormir junto contigo? Isso?

Aluna 3 confirma com a cabeça.

Aluno 2: Eu também.

Pesquisadora: Tu também?

Aluno 2: É.

Pesquisadora: Ele dorme junto contigo?

Aluna 4: Também.

Pesquisadora: Então vocês acham que quando o Pou dorme vocês têm que dormir também?

Alunos e alunas, em conjunto: Sim.

Estas falas saíram de forma espontânea, pois não foi previsto este comportamento no momento em que as pesquisadoras desenharam as premissas do grupo focal. A sincronia entre as ações cotidianas e os cuidados com o Pou apareceram em alguns momentos, relacionando com alimentação e sono, principalmente. Isto mostra que, pelo menos, alguns participantes da pesquisa tendem a relacionar seus ritmos de vida com os ritmos do Pou, sinalizando um entendimento de que a vida do avatar teria uma temporalidade semelhante àquela dos usuários.

O nível de saúde já é um pouco mais difícil de controlar. Inevitavelmente, ela vai diminuindo com o tempo, porém se o Pou não for higienizado diminuirá mais rapidamente (Fig. 8). Além disso, se ele for alimentado com pimenta, adoecerá imediatamente. Quando o nível de saúde está abaixo de 50%, o avatar aparecerá com um termômetro, sugerindo que estaria doente. Uma estratégia para melhorar a saúde do Pou é dando os alimentos que aumentam o nível de saúde, porém este método é lento, visto que cada alimento só aumenta 1% da saúde. Já a ingestão da poção da saúde pode aumentar em até 50%, sendo o método mais utilizado.

Figura 8 - Saúde



Imagens obtidas a partir do aplicativo Pou

Porém, não apenas a saúde, mas também outros males que acometem o Pou podem ser solucionados rapidamente com os remédios ou poções. A Fig. 9 mostra o laboratório, ambiente que deve ser acessado para que o avatar possa tomar as poções, bem como as oito opções de poções disponíveis.

Figura 9 - Poções



Imagens obtidas a partir do aplicativo Pou

Estes produtos têm como propósito reestabelecer atributos do avatar instantaneamente, mesmo naqueles casos em que o tempo resolveria por si só. Apenas as poções da saúde são estritamente necessárias para a manutenção do avatar. As outras são atalhos para modificar os ritmos corporais: um energético que dispensa o sono; um redutor de gordura que permite o emagrecimento

instantâneo; uma poção para estimular o apetite, esvaziando a barra comida; poções para envelhecer ou rejuvenescer o avatar (estas duas últimas só podem ser adquiridas com moeda corrente, via cartão de crédito, não estando disponíveis para aquisição com as moedas do jogo).

Conforme podemos perceber, entre as poções cujo uso é opcional aquela mais largamente utilizada parece ser o redutor de gordura. No *Grupo 1*, aconteceu o seguinte diálogo:

Aluna 3: Eu uso mais a branca e a primeira [poção].
 Pesquisadora: Por que é que vocês usam a primeira?
 Alunas (em conjunto): Para ele emagrecer e não ficar gordo.
 Aluno 2: Ele fica assim, ó (*representando a silhueta obesa com gesto*)
 Pesquisadora: Vocês acham feio ser gordo?
 Aluna 3 *confirma com a cabeça.*
 Aluno 2: Não...É que com as roupas fica mais bonito.
 Aluna 3: É que com as roupas ele fica assim, ó (*novamente representa com um gesto a silhueta obesa*).

Já no *Grupo 2*, as crianças reagem da seguinte forma ao verem uma imagem do Pou obeso:

Pesquisadora: E aí, o que é que tem o Pou?
 Aluno 5: Bah, tá muito gordo. Muito gordo! Muito gordo!
 Alguns alunos juntos: Gordo, muito gordo.
Risos.
 Aluno 5: Tá 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: E o que é que a gente faz quando ele tá assim?
 Aluno 3: Sim, dá remédio pra emagrecer.
 Aluna 3: Que pena que não tem uma academia no Pou!

Por fim, no *Grupo 3*, os participantes também declaram utilizar a poção que promove o emagrecimento instantâneo. O intenso uso desta poção indica que o corpo obeso do Pou constitui um efetivo incômodo para os jogadores. O corpo gordo parece ser uma anomalia que deve ser corrigida o mais rapidamente possível. Conforme diversos autores, entre eles Camozzato (2011), os corpos gordos vêm sendo considerados corpos imorais. De acordo com a autora, “A sua localização, portanto, em uma sociedade que alça ao corpo a

função de atestar aquilo que se é, ou seja, julgamentos morais que se dão pela aparência, [os] produz como seres que ‘atrapalham’, não se encaixam num mundo que almeja ordem, beleza e pureza” (CAMOZZATO, 2011, p. 173).

Segundo Figueiredo e Velho (2012), a partir dos anos 1970 aconteceu a medicalização do corpo gordo. Medicalização significa introduzir no campo da medicina um evento da vida que até então não estava capturado pelos saberes médicos. Os processos de medicalização implicam diagnósticos e indicações terapêuticas, passando o referido evento a ser tratado como uma patologia (CONRAD, 1992). Embora os processos de medicalização não passem, necessariamente, pela prescrição de medicamentos, com frequência o uso de fármacos é recomendado. A partir destas discussões, articuladas com as falas obtidas nos grupos focais, podemos pensar que a rejeição do corpo gordo do Pou pelas crianças esteja alinhada com as discussões de Camozzato (2011). Ao tornar o avatar obeso, ele passa a atrapalhar e a estar desencaixado do ambiente do jogo. Este corpo passa a ser patologizado, exigindo uma intervenção medicamentosa.

Porém, não apenas a obesidade é objeto de um processo de medicalização *in game*. O sono, o apetite e o bem-estar geral também podem receber intervenções de fármacos, liberando o corpo-experiência do Pou das restrições de uma corporeidade com ritmos próprios. Na discussão com o *Grupo 2*, obtivemos o seguinte:

Pesquisadora: Mas tu usas esses remédios?

Aluno 1: Uso.

Pesquisadora: Por quê?

Aluno 1: Porque eu gosto. Porque, às vezes, eu quero jogar com ele, e ele tá com sono, e eu compro aquele energético. Se ele tá gordo, eu uso... e pra fome também.

Aluna 1: Os remédios ajudam ele.

O excerto acima indica que os participantes veem nos remédios uma forma rápida de solucionar inconvenientes da corporeidade. Por outro lado, dois alunos do *Grupo 1* mencionaram usar as poções como estratégias para acalmar o avatar (quando a barra de comida, de saúde ou de energia está baixa, o aparelho começa a emitir ruídos indicando a necessidade de cuidados).

Aluno 4: Eu uso bastante aquele do...da... superpoção também

Pesquisadora: Por quê?

Aluno 4: É porque tem horas que ele não deixa a gente dormir porque ele fica miando.

Aluno 2: Às vezes eu vou dormir e dou uma poção para ele poder ficar quietinho.

Esta estratégia, de algum modo, lembra os processos de medicalização da agitação infantil, por meio do diagnóstico de TDAH e com tratamento baseado no medicamento Ritalina. Quanto ao uso das poções de envelhecimento e de retornar o Pou para a fase bebê, constatamos que as crianças participantes não utilizavam muito, provavelmente por necessitarem pagamentos em moeda corrente.

Pesquisadora: Usa todas? Todas elas?

Aluno 13: As que são de dinheiro não.

O intenso uso de remédios que os alunos relatam e que é estimulado pela própria composição do jogo, alinha-se com o imediatismo contemporâneo. De acordo com Couto (2009, p. 50), “a todo instante somos estimulados a empreender a caçada sem fim e sem esforço da felicidade urgente. Afinal, no universo da pressa somos regidos pela rapidez, ideais de eficiência e frenesi na facilidade otimizada e espetacularizada de uma existência dopada e sempre feliz”. Parece-nos que as crianças participantes da pesquisa já aprenderam esta lição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme mostramos ao longo do artigo, o aplicativo Pou constitui-se em um recurso de entretenimento. Porém, na medida em que os usuários jogam, também são interpelados sobre questões relativas à sua corporeidade. As crianças que participaram da pesquisa, ao elaborar suas falas nos grupos focais, não estavam expressando verdades previamente constituídas, mas produzindo sentidos sobre suas práticas *in game* e estruturando relações consigo mesmas mediadas por essas práticas. Pelo que pudemos observar, as práticas *in game* estão bastante imbricadas com as experiências *off game*. A generificação e os cuidados do avatar estão atravessados e atravessam representações, valores e crenças dos usuários. Neste sentido, acreditamos que este aplicativo funciona como uma pedagogia cultural, compondo um dispositivo pedagógico.

Segundo Larrosa (1994), dispositivos pedagógicos constituem ou transformam a experiência de si a partir de cinco dimensões. A dimensão ótica

determina o que deve ser visto em si mesmo, a dimensão expressiva estabelece o que cada um deve dizer sobre si, a dimensão narrativa está relacionada com a construção de uma discursividade em termos temporais. A partir destas três dimensões, mobilizadas em operações que constituem um duplo capaz de capturar a verdade deste eu duplicado, coloca-se em movimento uma estrutura jurídica para julgar a si mesmo e, por fim, a partir deste julgamento, realizar determinadas ações que visam à transformação de si para ajustar-se em um modelo desejável. Os usuários do Pou transformam a experiência de si por meio dessas cinco dimensões, conforme foi possível perceber em diversos excertos aqui apresentados.

As análises apresentadas mostram que o aplicativo orienta para uma construção de gênero a partir da repetição de modelos performativos. Contudo, como indicam alguns alunos, as ações *in game* podem dar lugar para insurgências que transformem a repetição. Também foi possível perceber a incitação para um cuidado com o corpo que submete o corpo ao próprio corpo, transformando a ascese em bioascese, em que a saúde deixa de ser um meio para tornar-se um fim.

Finalizamos indicando que com estas análises não pretendemos demonizar este aplicativo, mas mostrar que a brincadeira ensina determinados preceitos aos usuários. E sendo um instrumento que se atravessa em processos de subjetivação é importante que estejamos atentos, de modo a compreender o que estamos fazendo de nós mesmos. E de nossas crianças.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Paula; COSTA, Marisa. Nos rastros do conceito de pedagogias culturais: invenção, disseminação e usos. **Educação em revista**, v. 33, 2017.

Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/edur/v33/1982-6621-edur-33-e157950.pdf>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão de identidade**. Rio de Janeiro, civilização Brasileira, 2016.

CAMOZZATO, Viviane. O corpo nas atualizações do racismo contemporâneo. *Educar em Revista*, Curitiba, Brasil, n. 41, p. 165-180, jul./set. 2011. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/er/n41/11.pdf>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

CGIBR. **TIC domicílios 2016**. São Paulo: CGIBR, 2017a. Disponível em <<http://cetic.br/pesquisa/domicilios/publicacoes>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

CGIBR. **TIC kids online Brasil 2016**. São Paulo: CGIBR, 2017b. Disponível em <<http://cetic.br/pesquisa/kids-online/publicacoes/>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

CONRAD, Peter. Medicalization and Social Control. **Annual review of Sociology**, v. 18. 1992, p. 229- 232.

COUTO, Edvaldo. Corpos dopados: medicalização e vida feliz. In: RIBEIRO, Paula Regina Costa; SILVA, Méri Rosane; GOELLNER, Silvana. **Corpo, gênero e sexualidade: composições e desafios para a formação docente**. Rio Grande: FURG, 2009. p. 43-55.

FIGUEIREDO, Simone; VELHO, Léa. A medicalização da obesidade. In: IX JORNADAS LATINOAMERICANAS DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA CIENCIA Y DE LA TECNOLOGÍA. **Anais...** Cidade do México: IESCT, 2012. Disponível em <https://www.researchgate.net/profile/Simone_Pallone/publication/258275521_A_medicalizacao_da_obesidade/links/00b7d527a8a9c6c963000000/A-medicalizacao-da-obesidade.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2018.

FOUCAULT, Michel. **O governo de si e dos outros**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FOUCAULT, Michel. Nietzsche, a genealogia e a história. In: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2000. p. 15-38.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

GOMES, Helton. Jogos simples são os mais baixados para celular no Brasil em 2014. **G1**. Publicado em 18 dez. 2014. Disponível em <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/12/jogos-simples-sao-os-mais-baixados-para-celular-no-brasil-em-2014-veja.html>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

GOOGLE. **Top gratuitos em jogos**. Disponível em <https://play.google.com/store/apps/category/GAME/collection/topselling_free?hl=pt-BR>. Acesso em: 08 abr. 2018a.

GOOGLE. **Pou**. Disponível em <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.pou.app&hl=pt_BR>. Acesso em: 08 abr. 2018b.

KLEINA, Nilton. Quais foram os apps e jogos mobile mais baixados no Brasil em 2015? **Tecmundo**. Publicado em 26 jan. 2016. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/apps/94524-apps-jogos-mobile-baixados-brasil-2015.htm>>. Acesso em 08 abr. 2018.

LARROSA, Jorge. Tecnologias do Eu e Educação. In: SILVA, T. T. **O Sujeito da Educação**. Petrópolis: Vozes, 1994, p. 35-86.

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração@**. Campinas: Alínea, 2007.

MÜLLER, Leonardo. Google revela os apps mais baixados na Play Store “desde sempre”. **Tecmundo**. Publicado em 06 mar. 2017. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/google-play/114779-google-revela-apps-baixados-play-store-sempre.htm>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

ORTEGA, Francisco. Corporeidade e biotecnologias: uma crítica fenomenológica da construção do corpo pelo construtivismo e pela tecnobiomedicina. **Ciência & saúde coletiva**, v.12, n.2, 2007, p.381-388. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-81232007000200014&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 08 abr. 2018.

ORTEGA, Francisco. Da ascese à bioascese: ou do corpo submetido à submissão do corpo. In: RAGO, Margareth; ORLANDI, Luiz; VEIGA-NETO, Alfredo. **Imagens de Foucault e Deleuze**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. p. 139-174.

SARAIVA, Karla. A fabricação dos corpos nos *chats*. In: WORTMANN, Maria Lúcia et alii. **Ensaio em Estudos Culturais, Educação e Ciência**. Porto Alegre: UFRGS, 2007. p. 53-76.

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

<<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721>>.

Acesso em: 08 abr. 2018.



SIBILIA, Paula. O corpo modelado como imagem: o sacrifício da carne pela pureza digital. In: RIBEIRO, Paula Regina Costa; SILVA, Méri Rosane; GOELLNER, Silvana. **Corpo, gênero e sexualidade**: composições e desafios para a formação docente. Rio Grande: FURG, 2009. p. 33-41.

Recebido em 15 de junho de 2018.

Aprovado em 23 de agosto de 2018.