

“Vinde a mim as criancinhas”:

pedofilização e a construção de gênero nas mídias contemporâneas

Jane Felipe

Como citar: FELIPE, J. “Vinde a mim as criancinhas”: pedofilização e a construção de gênero nas mídias contemporâneas. In: PELÚCIO, L.; SOUZA, L. A. F. de; MAGALHÃES, B. R. de; SABATINE, T. T. (org.). **Olhares plurais para o cotidiano:** gênero, sexualidade e mídia. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020. p..87-95.
DOI: <https://doi.org/10.36311/2012.978-85-7983-279-6>. p..87-95



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

“Vinde a mim as criancinhas”: pedofilização e a construção de gênero nas mídias contemporâneas

Jane Felipe

“Vinde a mim as criancinhas e não as impeçais porque delas é o reino dos céus”
(Marcos 10:14)

Ao iniciar a discussão sobre o conceito de pedofilização como prática social contemporânea, recorro, provocativamente, ao famoso texto bíblico em que Jesus salienta a importância do acolhimento e proteção que devemos ter em relação às crianças, para problematizar a interessante contradição entre os discursos e as políticas de proteção à infância, gestadas especialmente a partir do século XX no Brasil e a exibição reiterada e deliberada dos corpos infantis como objetos de desejo, de consumo e de exploração.

Apesar dos vários discursos de proteção às crianças, dentre os quais destaco o discurso religioso, o jurídico, o pedagógico, o médico, o psicológico, que ressaltam a importância e a responsabilidade dos adultos em promover as condições necessárias para um desenvolvimento físico, emocional e cognitivo saudável das crianças, na prática nem sempre tal proteção ocorre. Nos últimos anos tem havido um aumento considerável de denúncias e sucessivos escândalos amplamente divulgados na mídia sobre casos de maus tratos e violência/abuso sexual contra crianças. Pais, pastores, educadores, médicos, políticos, e vários outros sujeitos têm sido acusados de pedofilia e outros tipos de violência contra crianças. Obviamente que não se trata de um problema novo, mas com o *status* que as crianças adquiriram como sujeitos de direitos, em especial nas últimas décadas, algumas práticas passaram a ser vistas como extremamente violentas, devendo ser combatidas (BUJES, 2002; NUNES, 2009).

Nos limites deste texto, pretendo, então, problematizar algumas questões que envolvem infâncias e sexualidades na perspectiva do gênero, discutindo a pedofilização como prática social contemporânea, chamando atenção para o fato de que, apesar das conquistas legais, no que se refere à proteção de crianças e adolescentes, temos observado de forma crescente a visibilidade dos corpos infantis como objetos de consumo e de erotização, em tempos de espetacularização dos corpos e da sexualidade (WALKERDINE, 1999; FELIPE, 2006, 2011). Não se trata, porém, de disseminar aqui um pânico moral e uma representação de infância pura, ingênua

e desprovida de qualquer sexualidade, afinal, crianças também possuem uma erótica, que se manifesta de diferentes modos, seja nas brincadeiras de faz-de-conta, seja na exploração do próprio corpo ou na observação dos corpos de adultos e de outros colegas. Tais discussões que pretendo provocar ao longo deste breve artigo, têm sido gestadas a partir das pesquisas desenvolvidas no eixo temático *Infâncias, gênero e sexualidade*, na linha de pesquisa *Educação, sexualidade e gênero*, vinculada ao PPGEDU/UFRGS, ressaltando as expectativas históricas, políticas, sociais e culturais que recaem sobre as crianças e sua educação⁴⁴.

O que os sites de jogos ensinam sobre gênero e sexualidade

Pretendo discutir aqui alguns dos conteúdos destinados ao público infantil, especialmente através de sites de jogos, mostrando o que eles veiculam especialmente no que diz respeito às narrativas sobre relações de gênero e sexualidade (LOURO, 1997; GUIZZO, 2005; FELIPE, 2007b). Com o surgimento e acelerado avanço tecnológico das mídias eletrônicas, em particular a internet, adultos e crianças passaram a compartilhar cada vez mais das mesmas informações no universo virtual (KELLNER, 1995; BUCKINGHAM, 2002; DIONÍSIO, 2009). Como aponta Liliâne Madruga Prestes (2011), nos últimos anos tem havido uma crescente expansão da indústria midiática e a diversidade de conteúdos nela veiculados. Os *sites* classificados como “infantis” são repletos de jogos, chats, histórias e inúmeras outras atividades disponíveis “*on line*”, possuindo portas de acesso para páginas eróticas e a diversas salas de bate-papo sem qualquer impedimento. Basta clicar e a criança terá acesso a esse tipo de conteúdo. A divulgação de materiais de cunho erótico ou pornográfico é feita através dos próprios sites por meio de ícones (em geral desenhos ou palavras estrangeiras), muitos dos quais sem aviso ou qualquer restrição.

Ao pesquisar o site <http://www.clickjogosdememinhas.com.br/> foi possível observar que ele está dividido em pelo menos três categorias, a saber: jogos de embe-

44 As pesquisas aqui referidas foram/estão sendo desenvolvidas no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRGS, na Linha de Pesquisa Gênero, sexualidade e Educação, mais especificamente no eixo temático Infâncias, Gênero e Sexualidade, coordenado por mim. Destaco aqui as dissertações e teses já defendidas e as em andamento, desenvolvidas por Adriane Câmara (2008), Alexandre Bello (2005), Bianca Guizzo (2011), Dinah Quesada (2011) e Liliâne Madruga (2011), bem como o trabalho de Cristiane Flores (Iniciação Científica). Tais trabalhos integram uma pesquisa maior intitulada *Erotização dos corpos infantis, pedofilia e pedofiliação na contemporaneidade* (2009-2012).

lezamento, jogos de moda e jogos de habilidade. Em alguns desses jogos há vários personagens femininos famosos (Barbie, Xuxa, Bratz, Hello Kitty, Polly, Moranguinho, dentre outras). Outro aspecto no design no site é a cor branca com detalhes em rosa, tendo como adereço um laço. Também foram analisados os jogos classificados como jogos “de meninos” propostos no referido site. Os resultados apontam que, no caso de *sites* voltados para as meninas a ênfase recai sobre atividades voltadas ao culto e embelezamento do corpo, aos cuidados da casa e a busca do par perfeito. Já para os meninos, a maioria das atividades propostas compreende jogos de ação e velocidade, bem como jogos que estimulam o raciocínio lógico-matemático. Enquanto artefatos culturais, os sites (re) produzem uma visão extremamente binária, em que meninos e meninas, homens e mulheres seguem em mundos completamente separados. É possível observar nos jogos analisados uma linguagem sexista, estabelecendo padrões heteronormativos, na medida em que ensinam às meninas que elas devem desenvolver estratégias para conquistar os meninos. As estratégias de sedução estão associadas a um minucioso processo de embelezamento e à produção de um corpo erotizado, para a contemplação masculina.

Em reportagem veiculada pelo Estadão (02/08/11), foi colocado em discussão o problema dos jogos voltados para o público infantil, disponíveis em sites, pois aparentemente inocentes, eles trazem conteúdos com forte apelo sexual. Além disso, boa parte desses jogos colocam o sexo feminino em situações humilhantes, na medida em que o jogador ganha mais pontos se derrubar a mulher, sujando-a de tinta, fazendo com que ela escorregue em casca de banana ou ainda fazendo com que tire a roupa (ver por exemplo, o site Games2Win, onde há o jogo “enfermeiras impertinentes”, em que essas profissionais aparecem com roupas provocantes, mostrando os seios aos pacientes, bem como o jogo intitulado “babá safada”. Esse jogo termina quando a babá, que deveria cuidar de um bebê, fica só de calcinha e sutiã e beija o adolescente, irmão da criança a ser cuidada). A reportagem mostra ainda que uma menina de 6 anos chegou a estes conteúdos a partir de um site pesquisado como “jogos para meninas”.

É impressionante observar o quanto os sites já direcionam determinadas cores para as meninas e cores mais fortes, vibrantes, para os meninos. Os jogos para eles incluem muito movimento, velocidade, estratégia, raciocínio lógico-matemático, aventura, o mesmo não ocorrendo com os jogos voltados para as meninas, que reforçam padrões tradicionais de gênero.

“Espelho, espelho meu...”: os jogos de embelezamento

Os sites de jogos voltados para as meninas apregoam amplamente as práticas de embelezamento como naturais e desejáveis. Um exemplo desta modalidade é o jogo *Salão de beleza*. A jogadora deve embelezar as personagens, escolhendo entre as diferentes opções, a cor do cabelo, dos olhos, sombra, pele e maquiagem, além de decidir qual o adereço que deverá compor o visual. Ao finalizar a produção, a personagem pode estampar a capa de uma revista fictícia. Alguns jogos expõem um tempo para a realização da produção. Interessante observar o quanto tais práticas de embelezamento têm atingido cada vez mais cedo as meninas. Muitas delas começam a fazer dietas e a se preocupar excessivamente com os padrões de beleza vigentes, como aponta a pesquisa de Bianca Guizzo (2011). Ao desenvolver sua pesquisa em uma escola de educação infantil, ela observou o quanto as meninas têm essa preocupação, pois frequentemente chegavam à escola maquiadas, ou mesmo vestidas com roupas e sapatos muito semelhantes aos que as adolescentes e as mulheres costumavam usar. Quando algumas delas não iam maquiadas, a atividade principal nos momentos livres era justamente brincar de “Salão de Beleza” já que muitas traziam de casa batons, sombras e estojinhos de maquiagens. Denise Sant’Anna (2000) observa que no Brasil, desde o início do século passado, poderosos investimentos associados tanto à beleza, como à saúde foram postos em prática especialmente em se tratando de corpos femininos. Muitas vezes tais investimentos eram realizados com o objetivo de agradar o olhar masculino.

As crianças têm também a compreensão de que os padrões estabelecidos para as meninas são praticamente os mesmos para as gerações mais velhas. Apesar da pouca idade, elas costumam classificar quais são as professoras, as mães, as irmãs, tidas como bonitas ou feias. As representações articuladas ao “ser gorda” ou ao “ser magra” têm um peso importante para estabelecer o critério de beleza ou feiura. Aquelas que não estavam dentro dos padrões eram vítimas de deboches por parte dos demais colegas, recebendo apelidos depreciativos.

Associados aos jogos de embelezamento, os jogos de moda consistem basicamente em vestir (arrumar) a personagem e o que mais diferencia uns dos outros é a temática: inverno, verão, 15 anos, princesas, Barbie indiana, entre outros. Um exemplo de tal modalidade é o jogo intitulado *Colegiais líderes de torcida* (Fonte: *Colegiais Líderes de Torcida Jogos de Meninas*). Embora este hábito não seja comum nas escolas brasileiras, o referido jogo enfatiza na sua descrição, a necessidade de estar bem vestida para ser considerada bonita, simpática, agradável.

Renata, Priscila e Ana são as mais belas líderes de torcida da escola e hoje vai ter campeonato. Elas deverão estar bem vestidas para animar o pessoal e fazer com que ganhem. No final elas poderão ficar em primeiro, segundo ou terceiro lugar como as mais bonitas.

Trata-se, portanto, de uma representação muito difundida para o gênero feminino, onde moda e beleza são indissociáveis.

Entre hortaliças, folhagens e flores: Os jogos de habilidades

Tal categoria voltada para as meninas pode ser exemplificada com os seguintes jogos: *“meu lindo jardim”*, *“jogo do beijo”*, *“fazendo bolo de crianças”* e *“garçonete ou sorveteira”*.

No jogo *“meu lindo jardim”* a menina deverá cuidar de um *“lindo jardim*, plantando hortaliças, plantas, folhagens, flores e outros tipos de plantas no vaso. Basta selecionar o tipo de planta desejado colocando a semente no vaso, em seguida o adubo e depois a água”. As atividades propostas para as meninas são extremamente fáceis e as colocam no âmbito do doméstico e do estético, como se naturalmente as mulheres fossem mais habilidosas com tais atividades.

Já no *“jogo do beijo”* a moça deverá beijar o rapaz o máximo de vezes possível, sem que possam ser vistos. Ela também deve ajudá-lo a fazer atividades físicas para ficar com um corpo sarado! Neste jogo observamos uma tendência encontrada em jogos similares, em que é preciso driblar os adultos, premiando assim o comportamento de dissimulação das crianças (pois quanto mais ela dissimula, mais ela pontua no jogo), bem como a ideia de que cabe à mulher auxiliar o homem nas suas atividades mais triviais, cabendo-lhe apenas contemplá-lo (e auxiliá-lo) nas suas tarefas de lazer.

No *“fazendo bolo de crianças”* temos a seguinte descrição:

Faça um lindo bolo decorado para alegrar a festa do dia das crianças que terá na creche onde trabalha. As crianças dão trabalho, mas elas são tão lindas que vale recompensar com um delicioso bolo feito por você. Vá usando a sua imaginação e também os itens decorativos para fazer um lindo bolo decorado e saboroso.

Interessante observar que uma das opções para a decoração do bolo é a imagem de vários corações, associando o feminino ao romantismo (FELIPE, 2007a).

Tal associação está presente em inúmeros artefatos culturais, em especial nos livros infantis, onde os corações são colocados sempre ao lado das mulheres ou meninas, reforçando assim a ideia de que elas são naturalmente mais românticas, amorosas, compreensivas e todos os demais atributos daí advindos. Nas relações amorosas, por exemplo, é possível observar uma forte idealização não só do sentimento amoroso, como também da própria relação afetiva (caso o amor seja correspondido, resultando assim na concretude da relação). Tal idealização se expressa através da ideia de intensidade do sentimento amoroso, afinal tem-se a ilusão de que ninguém amará o outro do jeito que amamos. Também as ilusões de completude (o outro como metade de nós, como encaixe perfeito), de entrega (faz-se qualquer sacrifício por um grande amor) e de eternidade (em que se trabalha com a ilusão de que as relações amorosas devem durar para sempre) são características marcantes do amor romântico. É possível observar o quanto os livros infantis e as novelas são pródigos na divulgação de tais representações!

Dos quatro jogos examinados dentro da categoria habilidade, o jogo *“Garçonete ou sorveteira”* parece ser o único que requer rapidez de raciocínio e agilidade, pois a jogadora deve realizar todos os pedidos feitos no local (restaurante, sorveteria, entre outros) o mais rápido possível, para não perder a clientela. Os demais, dois deles, remetem ao âmbito doméstico (comprar um jardim e fazer um bolo) e um jogo transita pelo campo do erotismo associado à heterossexualidade.

Sobre a erotização dos corpos infantis

O avanço acelerado das tecnologias têm nos proporcionado muitos benefícios, exercendo sobre nós, adultos, jovens e crianças, um grande fascínio, na medida em que possibilita um amplo acesso à informação dos mais diferentes níveis e temas, além de entretenimento e novas modalidades de relacionamento. No entanto, tais avanços e suas múltiplas possibilidades têm gerado inúmeros debates e preocupação, em especial quando se trata do acesso das crianças à rede, merecendo, portanto, uma maior atenção por parte dos usuários, autoridades, governos, famílias e educadores/es. Estamos todos aprendendo a lidar com essas tecnologias e por isso mesmo, devemos considerar seriamente o que estamos querendo dizer quando criamos e divulgamos amplamente determinados artefatos culturais, contendo determinadas imagens, concepções de mundo, de corpo, de relacionamento, de ética, etc. Não se trata aqui de reafirmar um certo pânico moral, como comentei

anteriormente, mas problematizar quais são os limites e possibilidades quando se trata de crianças. Kellner (1995) e Walkerdine (1999) já nos apontavam o quanto precisamos estar atentos/as ao fato de que as imagens não são neutras, pois elas produzem significados e hierarquias, estabelecendo e reforçando relações de poder extremamente desiguais. Neste sentido, a cultura visual propõe uma discussão sobre os espaços de interação que se constituem entre aquilo que vemos, observamos e em que medida o que observamos nos afeta, nos constitui como sujeitos (MIRSOEFF, 2003; HERNÁNDEZ, 2007; CUNHA, 2010). Estudiosos/a da Cultura Visual mostram ainda que, nas sociedades ocidentais contemporâneas tem se dado grande relevância aos artefatos culturais que nos são apresentados diariamente e ao significado que os sujeitos dão a eles. As imagens não são inocentes, mas expressam as representações de uma sociedade ou de um determinado grupo, em determinado contexto histórico e social. Através dos artefatos culturais as crianças vão formando ideias e conceitos sobre o mundo a sua volta. Ao analisar os jogos para crianças disponibilizados nos sites, nos deparamos com uma excessiva exposição dos corpos e da sexualidade, incrementadas por uma indisfarçável desigualdade de gênero, onde as mulheres são visibilizadas de forma discriminatória. No Brasil, as propagandas, os programas de TV (novelas, humorísticos, etc), os sites de jogos infantis seguem reproduzindo concepções preconceitas não só em relação às identidades de gênero, mas também em relação às identidades sexuais. Parece que a responsabilidade fica a cargo apenas das famílias, que devem conversar com seus filhos, alertando sobre determinados sites considerados inapropriados para a faixa etária. Ao colocar a responsabilidade dessa tarefa apenas no âmbito doméstico, cabendo geralmente à mãe a tarefa de conversar, despolitiza-se o tema, pois esta é uma discussão que as políticas públicas devem abraçar, além dos diversos segmentos da sociedade civil (imprensa, canais de TV, agências de publicidade, justiça, etc). Neste sentido, a escola tem um papel importante de promover a discussão crítica dos temas que envolvem tais questões (FELIPE, 2009). A formação docente, inicial e continuada, nos seus mais diferentes níveis de atuação, poderá contribuir de forma significativa para a ampliação deste debate.

Referências

- BUJES, Maria Isabel E. *Infância e maquinarias*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- BUCKINGHAM, David. *Crece em la era de los medios electrónicos – tras la muerte de la infancia*.

Madrid: Ediciones Morata, 2002.

CORAZZA, Sandra. *Infância & educação. Era uma vez... quer que conte outra vez?* Petrópolis: Vozes, 2002.

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. As infâncias nas tramas da cultura visual. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Org.). *Cultura visual e infância: quando as imagens invadem a escola...* Santa Maria: Ed. da UFSM, 2010. p. 131-161.

DIONÍSIO, Ana Carolina. O imaginário infantil e as mídias: um estudo das representações de gênero em websites de entretenimento para crianças. In: GIRARDELLO, Gilka; FANTIN, Monica (Org.). *Práticas culturais e consumo de mídias entre crianças*. Florianópolis: UFSC, CED, NUP, 2009. p. 99-116.

FELIPE, Jane. Afinal, quem é mesmo pedófilo? *Cadernos Pagu*, Campinas, n. 26, p. 201-223, 2006.

_____. Do amor (ou de como glamourizar a vida): apontamentos em torno de uma educação para a sexualidade. In: RIBEIRO, Paula et al. (Org.). *Corpo, gênero, sexualidade: discutindo práticas educativas*. Rio Grande, RS: Ed. da FURG, 2007a. p. 31-45.

_____. Representações de gênero, sexualidade e corpo na mídia. *Revista Tecnologia e Sociedade*, Curitiba, v. 1, p. 251-263, 2007b.

_____. Gênero, sexualidade e formação docente: uma proposta em discussão. In: XAVIER FILHA, Constantina. (Org.). *Educação para a sexualidade, para a equidade de gênero e para a diversidade sexual*. Campo Grande, MS: Ed. da UFMS, 2009. v. 1, p. 45-55.

_____. Erotização dos corpos infantis. In: LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana (Org.). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2012. p. 53-65.

FELIPE, Jane; BELLO, Alexandre Toaldo. Construção de comportamentos homofóbicos no cotidiano da Escola infantil. In: DINIZ, Rogério Junqueira. (Org.). *Diversidade sexual e educação: problematizações sobre a homofobia nas escolas*. Brasília, DF: Ministério da Educação; UNESCO, 2009. v. 1, p. 141-157.

FELIPE, Jane; GUIZZO, Bianca. Erotização dos corpos infantis na sociedade de consumo. *Pro-Posições*, Campinas, v. 14, n. 3 (42), p. 119-132, set./dez. 2003.

GIRARDELLO, Gilka; FANTIN, Monica (Org.). *Práticas culturais e consumo de mídias entre crianças*. Florianópolis: UFSC, CED, NUP, 2009.

GUIZZO, Bianca. *Identidades de gênero e propagandas televisivas: um estudo no contexto da educação infantil*. 2005. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

_____. *Representações e práticas de embelezamento na educação infantil: uma abordagem na perspectiva de gênero*. 2011. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação,

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Catadores da cultura visual*: proposta para uma nova narrativa educacional. Porto Alegre: Mediação, 2007.

KELLNER, Douglas. Lendo imagens criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna. In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). *Alienígenas na sala de aula*: uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 106-129.

LOURO, Guacira L. *Gênero, sexualidade e educação*: uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis: Vozes, 1997.

MIRSOEFF, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2003.

NUNES, Maria do Rosário. *O corpo-produto de crianças e adolescentes na era dos direitos no Brasil*. 2009. Dissertação (Mestrado)- Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

PRESTES, Liliane Madruga. *Infâncias, cibercultura e pedofilização*: o que se ensina e o que se aprende no ambiente virtual. Proposta de tese de doutorado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2011.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. Descobrir o corpo: uma história sem fim. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 49-58, jul./dez. 2000.

WALKERDINE, Valerie. A cultura popular e a erotização das garotinhas. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 24, n. 2, p. 75-88, jul/dez. 1999.

Sites consultados

COLEGIAIS líderes de torcida. In: JOGUINHOS DE MENINA.COM. Disponível em: <<http://www.joguinhosdemenina.com/jogos-de-meninas/colegiais-lideres-torcida#ixzz1gvqhY92b>>. Acesso em: 27 set. 2011.

FAZENDO bolo de criança. In: JOGUINHOS DE MENINA.COM. Disponível em: <<http://www.joguinhosdemenina.com/jogos-de-meninas/fazendo-bolo-crianca>>. Acesso em: 27 set. 2011.

JOGOS eróticos seduzem crianças. 2 ago. 2011. In: ESTADÃO.COM.BR. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/jt-cidades/jogos-eroticos-seduzem-criancas/>>. Acesso em: 26 set. 2011.

MEU lindo jardim. In: JOGUINHOS DE MENINA.COM. Disponível em: <<http://www.joguinhosdemenina.com/jogos-de-meninas/meu-lindo-jardim>>. Acesso em: 27 set. 2011.

REVISTA EDUCAÇÃO. Disponível em: <<http://revistaeducacao.uol.com.br/textos.asp?codigo=11183>>. Acesso em: 26 set. 2011.