

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**  
**MESTRADO PROFISSIONAL EM INOVAÇÃO NA**  
**COMUNICAÇÃO DE INTERESSE PÚBLICO**

**ELISA MARIA CURCI GREC HUERTAS**

**CARTAS CONTRA A VIOLÊNCIA: Concepção de jogo de tabuleiro para  
enfrentamento da violência por parceiro íntimo a partir de uma perspectiva crítico-  
emancipatória**

**São Caetano do Sul**  
**2020**

**ELISA MARIA CURCI GREC HUERTAS**

**CARTAS CONTRA A VIOLÊNCIA: Concepção de jogo de tabuleiro para enfrentamento da violência por parceiro íntimo a partir de uma perspectiva crítico-emancipatória**

Trabalho de Conclusão apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Inovação na gestão e produção da comunicação de interesse público

Linha de Pesquisa: Produção e recepção da informação pública

Orientadora: Profa. Dra. Rebeca Nunes Guedes de Oliveira

**São Caetano do Sul  
2020**

## Ficha Catalográfica

HUERTAS, Elisa Maria Curci Grec

Cartas Contra a Violência: Concepção de jogo de tabuleiro para enfrentamento da violência por parceiro íntimo a partir de uma perspectiva crítico-emancipatória / Elisa Maria Curci Grec Huertas – São Caetano do Sul – USCS, 2020.

211f.

Orientadora: Profa. Dra. Rebeca Nunes Guedes de Oliveira.

Dissertação (Mestrado) – USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2020.

1. Violência por Parceiro Íntimo. 2. Gênero. 3. Juventude 4. Jogo. 5. Comunicação. 6. Inovação. I. Título. II. Universidade Municipal de São Caetano do Sul.

**REITOR DA UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL**

Prof. Dr. Leandro Campi Prearo

**Pró-Reitora de Pós-Graduação e Pesquisa**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria do Carmo Romeiro

**Gestor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação**

Prof. Dr. João Batista Cardoso

Dissertação defendida e aprovada em 30/09/2020 pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

---

Profa. Dra. Rebeca Nunes Guedes de Oliveira (orientadora USCS)

---

Prof. Dr. Alan Cesar Belo Angeluci (USCS)

---

Profa. Dra. Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca (USP)

Este trabalho é resultado dos incansáveis anos de dedicação de meus pais, Rosely e Waldir. O fruto deste trabalho é o trabalho deles.

Este trabalho só foi possível graças ao apoio incondicional de meu marido e parceiro, Raul. Meu presente.

Este trabalho foi inspirado por minhas filhas, Alice e Helena. Ao futuro delas, que seja melhor que o hoje.

## AGRADECIMENTOS

À Professora Doutora Rebeca Nunes Guedes de Oliveira, minha orientadora, professora e mestra, por, desde o primeiro momento confiar em mim, no meu trabalho e na minha capacidade e pela parceria, disponibilidade, atenção e dedicação. Minha formação como pesquisadora, profissional e como mulher durante esse período é graças a ela.

À Professora Doutora Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca, que aceitou participar dessa banca e confiou em mim como aluna especial. Sua contribuição para esse trabalho e para minha formação é inestimável.

Ao Professor Doutor Alan César Belo Angeluci, pela participação nesta banca e pelas contribuições a este trabalho durante todo o curso, bem como pela confiança em outros projetos e pelos ensinamentos nas aulas.

À Professora Maria Raquel Gomes Maia Pires, pela dedicação aos jogos de tabuleiro e a criação da metodologia utilizada neste trabalho. Pela gentil participação nos testes e contribuições para o protótipo.

A todas as mulheres que participaram da minha vida, estiveram presentes em minha trajetória e serviram de exemplo e inspiração.

À Universidade Municipal de São Caetano do Sul, que me aceitou como aluna e proporcionou subsídios para minha formação durante todo o tempo do curso.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), que por meio da bolsa de treinamento técnico possibilitou que eu pudesse me dedicar integralmente à realização desse trabalho e a minha participação em inúmeros eventos importantes para minha formação.

À Professora Doutora Priscila Perazzo e ao Professor Doutor João Batista Freitas Cardoso por investirem em meu potencial, acreditarem em mim e proporcionarem a minha inscrição como aluna especial.

Aos Professores do curso de Pós-Graduação de Comunicação de Interesse Público por me apoiarem e contribuírem durante todo o percurso.

Ao laboratório Hiper mídias e aos colegas que estiveram comigo trabalhando lá, ajudando, tirando dúvidas, rindo e brincando.

A todos os colegas de curso que cursaram disciplinas, participaram dos laboratórios, opinaram e contribuíram nos seminários de qualificação e de defesa.

Ao Colégio Universitário USCS, que permitiu que fossem realizadas as oficinas com seus alunos.

Às alunas e alunos do Colégio Universitário USCS, que muito contribuíram, participando da coleta de dados, essenciais para realização deste trabalho.

Aos meus irmãos, Felipe Augusto e Rodolfo Henrique, que sempre me acompanharam na vida, que com certeza seria menos iluminada sem eles. Que sempre estiveram ao meu lado, sempre me escutam e nunca faltaram quando eu precisei.

Aos meus amigos, que me escutaram, tiveram paciência e entenderam minhas “falações” sobre o tema e as minhas ausências, tantas vezes.

À Maria Cecília Mansur de Oliveira, que participou comigo em muitos projetos durante esse período, contribuindo ainda significativamente na coleta de dados.

À Regiane Bianchini, sempre ao meu lado me escutando, ajudando, rindo e me ouvindo reclamar e desabafar!

À Flavia Banin, Fábio Banin e Marcelo Bertazzo, que me inspiraram muito desde sempre, jogando comigo, me ensinando e apresentando cada vez mais jogos de tabuleiro.

À Vinícius, Camila, Carol e Kimie pela participação nos testes e pelas inestimáveis contribuições, além da amizade de sempre!

À Lucimara, Rafaela, Danyelee e Mariana pela participação e contribuição no teste do protótipo e pelas aulas juntas.

A Raul de Andrade Huertas, meu companheiro, pela paciência, tolerância e compreensão.

Às minhas filhas, Alice e Helena, pelo interesse e por entenderem o tempo dedicado a este trabalho.

Aos meus pais, Rosely e Waldir, que sempre investiram em mim e na minha educação, não apenas financeiramente, mas especialmente como professores, me ensinando, corrigindo, incentivando e acreditando em mim e me amando.

A Deus, pela minha vida e por todas as oportunidades e privilégios que eu tive para conseguir chegar até aqui.

Vivendo e aprendendo a jogar  
Nem sempre ganhando  
Nem sempre perdendo  
Mas, aprendendo a jogar

Guilherme Arantes

## RESUMO

O objetivo geral deste trabalho é construir, a partir de uma perspectiva crítico-emancipatória, a concepção de um jogo de tabuleiro enquanto mídia para o enfrentamento da violência por parceiro íntimo (VPI) na juventude. Trata-se de pesquisa aplicada, de desenho exploratório e abordagem qualitativa. O referencial teórico-metodológico parte dos conceitos de gênero e violência de gênero como categorias de análise e do lúdico na perspectiva emancipatória, disruptiva e cultural. O percurso metodológico para o desenvolvimento dos objetivos utilizou a triangulação, a partir de diferentes estratégias de apreensão da realidade: um questionário foi aplicado junto ao público-alvo, no cenário do estudo, para caracterização em relação aos jogos, produtos culturais de interesse e os espaços de interação em que o tema é abordado; a Oficina de Trabalho Crítico Emancipatória (OTCE) foi realizada com o mesmo público para analisar os significados atribuídos por eles para a violência por parceiro íntimo e selecionar os temas prioritários a serem ambientados em um jogo de tabuleiro; por último, foi produzido o protótipo do jogo de tabuleiro no formato de *card-game*, cujo processo de construção, seguiu os pressupostos da metodologia Recriar-se Lúdico. Os resultados da triangulação serviram de base para a produção do protótipo. Os resultados dos questionários serviram como parâmetro na escolha do tipo de jogo, mecânica, além de apontar elementos para a composição de alguns conteúdos do jogo. A partir da análise de conteúdo das transcrições da OTCE, realizada com o apoio do software WebQDA, emergiram temas que, codificados e agrupados nos códigos-árvores, constituíram a base para a definição das categorias empíricas Gênero: a desigualdade como construto social; Violência por Parceiro Íntimo e Suas Múltiplas Formas de Expressão nos Relacionamentos entre Jovens; e as Relações Afetivo Sexuais entre Jovens: contradições e idealização como terreno fértil para a VPI. As categorias e temas codificados na análise compuseram os temas para a concepção do protótipo, que passou pelos primeiros testes internos por meio da plataforma *Steam*. A metodologia Recriar-se Lúdico possibilitou um processo de construção do protótipo de maneira sistematizada e teoricamente fundamentada. A OTCE, como estratégia lúdica, participativa e dialógica, permitiu maior aproximação com a realidade dos jovens. Além de aliar pesquisa e intervenção social, possibilitou a construção de um produto mais próximo de suas realidades, identidades e concepções e a inovação na comunicação de interesse público para o enfrentamento da violência de gênero.

**PALAVRAS-CHAVES:** Violência Por Parceiro Íntimo; Gênero, Juventude, Jogo, Comunicação, Inovação.

## **ABSTRACT**

The aim of this work is to build a board game, from a participatory and critical-emancipatory perspective, aiming the confronting of the intimate partner violence in youth. This is an applied research, exploratory design and qualitative approach. The theoretical-methodological referential has as concepts gender and gender violence as analysis categories and the ludic in an emancipatory, disruptive and cultural perspective. The methodology to aims development was triangulation, starting of different reality apprehension strategies: a questionnaire was applied with the target, in the study scenario, for list the games, interesting cultural products and the interaction spaces where the topic is addressed. A Critical Emancipatory Workshop was held with the same audience for analyze the meanings of the intimate partner violence and select the priority themes to be used in a board game. Last, the prototype of the board game was produced, whose construction process followed the assumptions of the Recriar-se Lúdico methodology. The results of the questionnaires served as a parameter in choosing the type of game, mechanics and the elements for the composition of the game content. The analysis of the content of the OTCE transcripts was carried out with the support of the WebQDA software and the themes that emerged were coded and grouped in tree-codes, the basis for the definition of empirical categories Gender: inequality as a social construct; intimate partner violence and its multiple forms of expression in relationships between young people; and sexual-affective relations among young people: contradictions and idealization as a fertile ground for IPV. The categories and themes codified in the analysis comprised the themes for design the prototype, that was tested internally using the Steam platform. The Recriar-se Lúdico methodology made possible a systematic and theoretical manner prototype build. the construction of a prototype in a systematic and theoretically grounded manner. The OTCE, a playful, participatory and dialogical strategy has an approach to the reality of young people and combines research and social intervention, what enabled the construction of a product closer to their realities, identities and conceptions and brings the innovation in public interest communication for coping gender violence.

**KEYWORDS:** Intimate Partner Violence; Gender; Youth; Board game; Communication; Innovation.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Triangulação Etapa 1 - Dados Empíricos.....	60
Figura 2 - Triangulação Etapa 2 - Diálogo com os Autores .....	61
Figura 3 - Triangulação Etapa 3 - Reinterpretação .....	61
Figura 4- <i>Print</i> da tela do Protótipo do Jogo - Primeira Versão .....	72
Figura 5 – Distribuição dos respondentes segundo a identificação de gênero.....	75
Figura 6 - Distribuição dos respondentes segundo a idade.....	76
Figura 7 - Distribuição dos respondentes segundo a cidade em que vivem .....	76
Figura 8 - Distribuição dos respondentes segundo a atividade laboral remunerada.....	76
Figura 9 – Distribuição dos respondentes segundo a cor da pele .....	77
Figura 10 - Distribuição dos respondentes segundo os relacionamentos afetivos mantidos no momento da pesquisa.....	77
Figura 11 - Distribuição dos respondentes segundo relacionamentos afetivos anteriores .....	77
Figura 12 - Distribuição dos respondentes segundo o meio que utilizam para acessar a internet .....	79
Figura 13 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Facebook .....	80
Figura 14 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Instagram.....	80
Figura 15 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Twitter.....	80
Figura 16 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Pinterest.....	81
Figura 17 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao LinkedIn .....	81
Figura 18 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao WhatsApp.....	81
Figura 19 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Messenger ....	82
Figura 20 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Google.....	82
Figura 21 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao YouTube.....	82
Figura 22 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao SnapChat .....	83
Figura 23 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao TikTok.....	83
Figura 24 - Distribuição dos respondentes segundo a prática de atividades.....	84
Figura 25 - Distribuição dos respondentes em relação aos locais que frequentam.....	84
Figura 26 – Distribuição dos respondentes em relação a como assistem produtos audiovisuais .....	85
Figura 27 – Nuvem de palavras de Filmes a que assistem.....	85
Figura 28 - Nuvem de palavras de Séries a que assistem .....	85
Figura 29 - Nuvem de palavras de Programas de TV a que assistem.....	86

Figura 30 - Nuvem de palavras de Canais YouTube a que assistem.....	86
Figura 31 – Distribuição dos respondentes em relação a como ouvem música .....	87
Figura 32 - Nuvem de palavras de Estilo Musical .....	87
Figura 33 - Nuvem de palavras das Músicas mais escutadas .....	88
Figura 34 – Distribuição dos respondentes em relação a jogos digitais.....	88
Figura 35 - Distribuição dos respondentes em relação a como jogam jogos digitais.....	88
Figura 36 - Nuvem de palavras de Jogos on-line .....	89
Figura 37 - Distribuição dos respondentes em relação aos jogos de cartas.....	89
Figura 38 - Distribuição dos respondentes em relação a com quem jogam jogos de cartas ....	89
Figura 39 - Nuvem de palavras de Jogos de cartas .....	90
Figura 40 – Distribuição dos respondentes em relação a jogos de tabuleiro.....	90
Figura 41 - Distribuição dos respondentes em relação a com quem jogam jogos de tabuleiro	90
Figura 42 - Nuvem de palavras de Jogos de tabuleiro.....	91
Figura 43 - Distribuição dos respondentes em relação aos hábitos de leitura.....	91
Figura 44 – Nuvem de palavras de Livros.....	91
Figura 45 – Distribuição dos respondentes em relação à leitura de revistas .....	92
Figura 46 - Nuvem de palavras de Revistas .....	92
Figura 47 - Distribuição dos respondentes em relação à leitura de quadrinhos .....	92
Figura 48 - Nuvem de palavras de Quadrinhos .....	93
Figura 49 - Distribuição dos respondentes em relação ao hábito de assistir novelas.....	93
Figura 50 - Nuvem de palavras de Novelas.....	93
Figura 51 – Distribuição dos respondentes em relação à abordagem do tema relacionamento abusivo.....	94
Figura 52 – Distribuição dos respondentes em relação à abordagem do tema relacionamento abusivo – por gênero .....	94
Figura 53 – Distribuição dos respondentes em relação à discussão do tema relacionamento abusivo.....	95
Figura 54 – Distribuição dos respondentes sobre se gostariam de que o tema fosse abordado	95
Figura 55 – Distribuição dos respondentes sobre se gostariam de que o tema fosse abordado – por gênero.....	95
Figura 56 - Cartaz apresentado na atividade Extraterrestre – Grupo Mulheres .....	100
Figura 57 - Cartaz apresentado na atividade Extraterrestre – Grupo Homens .....	101
Figura 58 - Mala Avaliação da OTCE.....	135
Figura 59 - Papéis com a avaliação da OTCE .....	135

Figura 60 - Concepção Teórica Do Jogo Cartas Contra A Violência.....	139
Figura 61 - Caixa do jogo de inspiração - Cards Against Humanity .....	141
Figura 62 - Regras do jogo <i>Cartas Contra a Violência</i> .....	147
Figura 63 - Verso do baralho das <i>Cartas Contra a Violência</i> .....	147
Figura 64 – <i>Print</i> da Mesa do jogo - <i>Cartas Contra a Violência</i> .....	148
Figura 65 - <i>Print</i> da visão lateral de <i>Cartas Contra a Violência</i> e dos baralhos. ....	148
Figura 66 - Visualização da ferramenta de girar da plataforma <i>Steam</i> .....	149
Figura 67 - Distribuição das cartas .....	149
Figura 68 - Distribuição das cartas .....	150
Figura 69 - Visão das cartas da mão da/o jogador/a .....	150
Figura 70 - Exemplo da Carta Roxa com uma lacuna a ser preenchida .....	151
Figura 71 - Exemplo da Carta Roxa com duas lacunas a serem preenchidas.....	151
Figura 72 - Exemplo da Carta Roxa com uma pergunta a ser respondida.....	152
Figura 73 - Exemplo da Carta Branca.....	152
Figura 74 - Exemplos de Cartas Brancas escolhidas pelas/os jogadoras/es .....	153
Figura 75 - Carta Sorte-Revés.....	153
Figura 76 - Exemplos de Cartas Azuis.....	154
Figura 77 - Exemplos de Cartas Roxas .....	155
Figura 78 – Exemplos de Cartas Azuis .....	156
Figura 79- Exemplos de Cartas Brancas .....	156
Figura 80 - Protótipo do Jogo - Segunda Versão - Para teste .....	157

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Classificação jogos de tabuleiro .....	46
Quadro 2 - Descrição dos artigos selecionados .....	52
Quadro 3 - Levantamento de jogos existentes para enfrentamento da VPI na juventude .....	52
Quadro 4 - Etapas da OTCE.....	65
Quadro 5 – Respostas das/os participantes no questionário à pergunta “Considera importante discutir o assunto?”.....	96
Quadro 6 - Testemunhos de relacionamentos tóxicos .....	98
Quadro 7 - Desabafos sobre relacionamentos tóxicos vividos .....	98
Quadro 8 - Opiniões acerca de relacionamentos tóxicos.....	98
Quadro 9 - Comparativo entre os jogos adaptados de Cards Against Humanity .....	143
Quadro 10 - Comparativo Jogo de Inspiração e Protótipo .....	145

## LISTA DE SIGLAS

BNCC –	Base Nacional Comum Curricular
CAAE –	Certificado de Apresentação de Apreciação Ética
CAH –	<i>Cards Against Humanity</i>
CC© –	<i>Creative Commons</i>
CEP –	Comitê de Ética e Pesquisa
CoD –	<i>Call of Duty</i>
CS –	<i>Counter Strike</i>
FPS -	<i>First Person Shot</i>
GTA –	<i>Grand Theft Auto</i>
HIV –	Vírus da Imunodeficiência Humana
IST –	Infecção Sexualmente Transmissível
LOL –	<i>League of Legends</i>
ODS –	Objetivo de Desenvolvimento Sustentável
OMS –	Organização Mundial da Saúde
ONU –	Organização das Nações Unidas
OPS –	Organização Pan-Americana de Saúde
OTCE –	Oficinas de Trabalho Crítico-Emancipatórias
PL –	Projeto de Lei
PPGCOM –	Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação de Interesse Público
RPG –	<i>Role-Playing Games</i>
SUS –	Sistema Único de Saúde
TCLE –	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TIC –	Tecnologia da Informação e Comunicação
USCS –	Universidade Municipal de São Caetano do Sul
VPI –	Violência por Parceiro Íntimo

## SUMÁRIO

I	INTRODUÇÃO .....	19
1	Origem do estudo .....	19
2	Problematização .....	20
3	Objetivos .....	24
3.1	Objetivo Geral .....	24
3.2	Objetivos Específicos .....	24
4	Proposta de Intervenção .....	24
5	Justificativa do estudo .....	25
6	Delimitação do estudo.....	26
II	REFERENCIAL CONCEITUAL.....	30
1	Gênero e violência de gênero como categorias de análise.....	30
2	Violência por parceiro íntimo: magnitude, políticas públicas, limites e possibilidades para o enfrentamento .....	34
3	O lúdico na perspectiva emancipatória, disruptiva e cultural .....	42
4	O jogo enquanto mídia .....	53
III	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....	59
1	Caracterização do estudo.....	59
2	Caracterizar, junto ao público-alvo, jogos e produtos culturais de interesse, mídias utilizadas e espaços de interação em que a temática VPI é abordada .....	62
3	Analisar os significados da VPI atribuídos pelas/os jovens de modo a selecionar temas prioritários passíveis de serem ambientados em um jogo de tabuleiro .....	63
4	Produzir um protótipo que contemple a concepção teórica, as regras e a mecânica de um jogo de tabuleiro para o enfrentamento da VPI na juventude .....	69
5	Aspectos éticos.....	74
IV	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	75
1	Aproximação com a realidade: caracterização do público-alvo, no cenário do estudo ..	75
1.1	Perfil Sociodemográfico.....	75

1.2	Espaços de interação on-line e atividades.....	79
1.3	Produtos culturais consumidos .....	84
1.4	Espaços de interação em que a VPI é abordada.....	93
2	Os significados da VPI na juventude sob o olhar de gênero .....	99
2.1	Gênero: a desigualdade como construto social.....	99
2.2	Violência por Parceiro Íntimo e suas múltiplas formas de expressão nos relacionamentos entre jovens .....	115
2.3	As relações afetivo sexuais entre jovens: contradições e idealização como terreno fértil para a VPI.....	125
3	Produzir um protótipo que contemple a concepção teórica, as regras e a mecânica de um jogo de tabuleiro para o enfrentamento da VPI na juventude.....	134
3.1	A concepção teórica do jogo.....	134
3.2	O jogo de inspiração .....	140
3.3	Cartas contra a violência: mecânicas, regras e protótipo .....	146
V	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	161
	REFERÊNCIAS .....	165
	APÊNDICES .....	174
	ANEXOS.....	203

# I INTRODUÇÃO

## 1 Origem do estudo

Este estudo constitui um desdobramento do projeto de pesquisa *Concepção e desenvolvimento de estratégia lúdico-educativa para a abordagem da violência de gênero entre jovens brasileiros* (OLIVEIRA, 2019). Propõe-se a cumprir parte de seus objetivos que tratam do desenvolvimento da concepção teórica e da mecânica de um jogo de tabuleiro para o enfrentamento da violência entre parceiros íntimos (VPI) na juventude.

Por ocasião do meu ingresso como aluna especial na disciplina *Gênero, Sociedade e Comunicação*, oferecida pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM-USCS), pude aproximar-me do quadro teórico-metodológico dos estudos de gênero na área da comunicação.

Em razão da disciplina, ampliei conhecimentos adquiridos na minha militância cotidiana, como feminista, e passei a compreender o feminismo também enquanto campo do conhecimento, que articula a ciência à politicidade que lhe é intrínseca.

Inserida em um contexto que vislumbra o desenvolvimento da inovação para a comunicação de interesse público, aproximei-me dos estudos de gênero e tive contato com produtos de intervenção elaborados nessa perspectiva, a exemplo dos jogos de tabuleiro, objeto de estudo e parte significativa do corpo de conhecimentos produzidos pela docente da disciplina, coordenadora do projeto supracitado e orientadora deste projeto.

O assunto despertou-me grande interesse, uma vez que os jogos de todos os tipos, incluindo os jogos de tabuleiro e os de estratégia, estão presentes na minha história de vida desde a infância e me acompanham até a vida adulta.

Ainda criança, antes dos sete anos, aprendi a jogar damas e xadrez com meu pai que, aos meus nove anos de idade, introduziu-me e a meus irmãos os jogos de RPG. Juntamente com os jogos de RPG, passamos a jogar outros jogos de tabuleiro como War, Jogo da Vida, Banco Imobiliário, Master, Perfil, Imagem & Ação e Detetive, além de Ludo e jogos de cartas como Buraco e Tranca. Na adolescência jogava Truco, Mau-mau, Pôquer, Cacheta, Porco e outros jogos com baralho com amigos de escola.

Foi nessa época que chegaram ao Brasil *Card-Games* como Magic e começaram a se popularizar. Mais tarde, por volta de 2005, alguns amigos importavam jogos de tabuleiro, os *board games* europeus, e apaixonei-me por eles, pois demandam mais estratégia e têm mais regras, mecânicas e exercício de habilidades de planejamento, visão geral e outras por parte das/os jogadores.

Na disciplina *Gênero, Sociedade e Comunicação* pude conhecer e jogar o *Violetas: Cinema & Ação no enfrentamento da violência contra a Mulher* (PIRES *et al*, 2016), jogo que contém elementos do *board game*. Essa experiência despertou em mim grande encantamento e interesse em ingressar no Mestrado Profissional, vislumbrando desenvolver um produto próximo a essa perspectiva, que alia a minha experiência de vida aos meus interesses acadêmico e social. Ao tomar conhecimento do projeto de pesquisa referido anteriormente, não hesitei em participar de sua construção e implementação.

Junta-se à paixão pelo jogo o entendimento da realidade brasileira em relação à violência por parceiro íntimo (VPI), alarmante no Brasil e no mundo, conforme dados que serão apresentados ao longo deste projeto.

Por causa dos problemas da realidade que se apresentam, desponta de forma urgente a necessidade de desenvolvimento de conhecimentos e intervenções para a sua transformação. É nesse sentido que o presente estudo espera contribuir.

## **2 Problematização**

A existência da mídia é intrínseca à da comunicação, existe para ela, com essa função. Não há mídia a não ser para comunicar. O ser humano, em sua evolução, foi desenvolvendo novas formas de comunicação, construindo e apropriando-se de diversas mídias, em diferentes contextos históricos e sociais, por meio do desenho, da escrita, da pintura, da escultura, da música, da fotografia, do cinema, do teatro, da televisão, da internet e, em diferentes culturas, dos jogos.

Estudar a mídia, portanto, é estudar comunicação e, conseqüentemente, cultura. Na atualidade a mídia está presente em cada momento da vida, não sendo possível separá-la do ser humano em uma sociedade midiaticizada.

O jogo, compreendido enquanto experiência lúdica, constitui um espaço-tempo de relações e interações, conformando-se em um elemento comunicativo prioritário (GADAMER, 1983). Como ambiência para a comunicação compartilhada entre os sujeitos, o jogo favorece, de maneira prazerosa, a interação, a imaginação e a reflexão, com repercussões sobre a maneira como cada um interpreta e reinventa experiências (CAILLOIS, 2017; PIRES *et al*, 2020),

Huizinga (2017, p. 33) define o jogo como

(...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana"

Os mecanismos históricos de imposição da indústria cultural sobre os processos criativos humanos impõem modos de jogar e brincar pautados pelo estímulo ao consumo, esvaziando os sentidos da experiência espontânea e da criatividade humana (BENJAMIN, 2002). Contudo, a possibilidade de adentrar em um universo que foge à lógica capitalista e instrumental é a principal força motriz do jogo, bem como acontece com a arte, de acordo com o entendimento da escola de Frankfurt (ADORNO; HORKHEIMER, 1985).

O presente estudo parte do desafio de se pensar em estratégias para o enfrentamento da violência de gênero na juventude, a partir de modos de interação que favoreçam a reflexão e a experiência do livre pensar, em uma perspectiva crítico-emancipatória e, portanto, liberta de fins disciplinares e conteudistas. Para Pires *et al* (2020),

(...) as características inventivas do jogo dialogam com a educação questionadora e favorecem a imaginação reflexiva do pensar, como contraponto às abordagens pedagógicas tradicionais. Uma vez que o jogo se manifesta no caráter irreverente, disruptivo e criativo das relações humanas, aposta-se aqui num campo para a produção de sentidos libertos de fins disciplinares e imerso na singularidade das(os) envolvidos.

A produção de um jogo de tabuleiro que aborda a temática da violência por parceiro íntimo (VPI) parte de dados que elucidam um problema da realidade: a VPI entre jovens é um tipo de violência de gênero cuja magnitude é alarmante no Brasil e no mundo. A Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou que a violência é uma epidemia, reconhecendo a magnitude do fenômeno, que ser deve ser prevenido e enfrentado (OMS, 2002).

A VPI é definida pela OMS (2012) como o comportamento que cause danos físico, sexual ou psicológico à(o) parceira(o), incluindo qualquer ato de agressão física, coerção sexual, abuso psicológico ou comportamentos controladores. Neste trabalho optou-se por utilizar o termo violência por parceiro íntimo (VPI) por ser a denominação utilizada pela OMS e pela maioria dos trabalhos publicados sobre o tema.

A Lei Maria da Penha (BRASIL, 2006) inclui ainda a violência patrimonial como crime, um grande avanço pois considera que causar danos a algum bem material da vítima, como quebrar um celular, destruir as coisas ou ainda se apropriar de seus recursos também passa a ser passível de punição.

Estudo multicêntrico realizado no Brasil, em Portugal e na Espanha (BRANCAGLIONI *et al*, 2019) demonstrou que a violência física, emocional e psicológica é uma realidade não apenas entre casais adultos que coabitam, seja pelo casamento ou por união estável, mas também ocorre com uma frequência elevada nos relacionamentos entre parceiros íntimos na juventude durante o namoro. A violência por parceiro íntimo nessa fase da vida abrange relações informais, como o namorar e o “ficar”.

Em estudo realizado em dez capitais brasileira acerca da VPI no namoro, quase 90% dos adolescentes declararam já terem sofrido algum tipo de VPI (MINAYO; ASSIS; NJAINE, 2011). Ainda no Brasil, Brancaglioni e Fonseca (2016), em estudo realizado em Curitiba, evidenciam que a violência que mais prevalece é a psicológica, vivenciada por 90% dos participantes da pesquisa, e a psicológica somada a mais algum tipo de violência foi experienciada por 39,6% dos adolescentes.

Vagi *et al* (2015) apresentam dados de pesquisa realizada com estudantes universitários nos Estados Unidos em que aproximadamente 10% sofreram violência física e 10% reportaram violência sexual no namoro.

A VPI entre jovens pode culminar no feminicídio. Nos Estados Unidos, Adhia *et al* (2019) investigaram o fenômeno de 2003 a 2016. Entre as 150 vítimas de homicídio perpetrado por parceiro íntimo entre 11 e 18 anos, 90% eram do sexo feminino. Em 102 (77,9%) casos o autor era maior de 18 anos e 94 (62,7%) destes eram parceiros atuais da vítima.

O fenômeno é estudado na América do Norte, desde a década de 1990. Denominada *dating violence* ou *courtship violence*, a VPI no namoro consiste em um problema de elevada magnitude em diversos locais da cultura ocidental e tem sido compreendida enquanto fenômeno histórico e social influenciado pela cultura androcêntrica que rege as relações nessas sociedades.

A visão heteronormativa e androcêntrica da cultura ocidental sobre essas relações é pautada por estereótipos de gênero que naturalizam a violência, principalmente quando é perpetrada contra as mulheres ou no contexto de relações afetivo-sexuais, igualmente estereotipadas e marcadas pelas iniquidades de gênero (BRANCAGLIONI; FONSECA, 2016).

Kidman e Kohler (2020) apresentam resultados de pesquisa realizada com 2.089 adolescentes de 10 a 16 anos no Malawai em que mais de um quarto (27%) dos adolescentes relataram serem vítimas de parceiro, sendo que a proporção de meninos e meninas que admite perpetrar a violência é igual (15% cada). No entanto, as meninas foram mais propensas do que os meninos a relatar serem vítimas de VPI sexual (24% versus 8%), e os meninos foram mais propensos a relatar que perpetraram (9% versus 1%).

Os estereótipos de gênero perpassam as relações em todos os âmbitos sociais, como trabalho, família, escola, religião e outras instituições, de modo que sua naturalização faz que os jovens que vivenciam VPI no namoro, muitas vezes, sequer reconheçam a relação como abusiva (OLIVEIRA; GESSNER; FONSECA, 2016).

A partir da problemática apresentada, pressupõe-se a necessidade de desenvolvimento de estratégias de enfrentamento da VPI na juventude. Junta-se aos aspectos apresentados

anteriormente, o fato de que, apesar da previsão legal de que devem haver políticas públicas de enfrentamento e de promoção da visibilidade do problema na esfera pública, a VPI não é contemplada nas políticas públicas voltadas para adolescentes ou juventude no cenário brasileiro, tampouco reconhecida enquanto um problema que acomete esse grupo social. Esse aspecto torna o fenômeno invisível e restrito ao âmbito privado, como se fosse algo a ser resolvido pelos indivíduos ou famílias no âmbito doméstico, em uma dimensão singular, supostamente desvinculada da inserção social. É necessário que o problema seja tratado como uma epidemia social, que impacta os envolvidos e reflete-se em todas as esferas de vida, até a adulta e, ainda, perpassa as gerações seguintes por meio da reprodução do fenômeno (D'OLIVEIRA *et al*, 2009).

A OMS (2012) trata do fenômeno e recomenda o desenvolvimento de estratégias de prevenção e enfrentamento em fases cada vez mais precoces, assim que se estabelecem os primeiros relacionamentos afetivo-sexuais. Por isso, pressupõe-se a necessidade do desenvolvimento de estratégias inovadoras que sejam potentes para a promoção da equidade de gênero entre a população jovem, uma vez que a determinação da violência nesse âmbito se dá a partir das iniquidades relacionadas à vivência dos papéis sociais relativos ao sexo.

Para que se possa atingir essa população tratando de um tema invisibilizado, considerado por muitos ainda um tabu – já que envolve normas e valores das relações afetivo-sexuais –, optou-se pela elaboração de um jogo de tabuleiro para a abordagem da temática junto à população jovem.

O uso do jogo para mobilizar discursos presentes na sociedade e fazer emergir suas “ambivalências, contradições e estereótipos socialmente cristalizados” (OLIVEIRA; FONSECA, 2019, p.8), que reiteram e reproduzem a VPI, é justificado pelo seu potencial disruptivo. Por meio desse universo lúdico, desinteressado, descontraído e de disputa é possível chegar à reflexão crítica.

Embora nos discursos dos jovens sobre estereótipos observe-se, de certa forma, uma expressão de maior autonomia e empoderamento em relação às desigualdades de gênero, este discurso não é materializado na vivência cotidiana de seus relacionamentos (OLIVEIRA; FONSECA, 2019).

O jogo tem, então, o potencial disruptivo em que, por meio de discussões em um universo simbólico que representa a realidade, mas encontra-se fora dela, as práticas discursivas favorecem a imaginação, a reflexão e a subjetividade crítica dos sujeitos envolvidos (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017).

A violência é tema complexo e contraditório cujo entendimento está sujeito a diferentes experiências e concepções. Desse modo, sua abordagem exige metodologias participativas e produtoras de sentidos. O lúdico tem se revelado estratégia potente para mobilizar práticas discursivas promotoras da reflexão sobre temas complexos. Os jogos constituem possibilidade para tal finalidade.

Contudo, pressupõe-se que, com o intuito de superar a perspectiva verticalizada e conteudista e aproximar-se do contexto de vida dos jovens, seu processo de construção deve ser pautado em uma perspectiva comunicacional crítico-emancipatória.

A partir da problematização apresentada, coloca-se em jogo o desafio de abordar a violência de forma lúdica, a partir do questionamento:

Como construir um jogo de tabuleiro enquanto mídia para o enfrentamento da violência por parceiro íntimo a partir de uma perspectiva crítico-emancipatória?

### **3 Objetivos**

#### **3.1 Objetivo Geral**

Construir, a partir de uma perspectiva crítico-emancipatória, a concepção de um jogo de tabuleiro enquanto mídia para o enfrentamento da violência por parceiro íntimo na juventude.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

- Caracterizar, junto ao público-alvo, no cenário do estudo, jogos e produtos culturais de interesse, mídias utilizadas e espaços de interação em que a temática VPI é abordada.
- Analisar os significados da VPI atribuídos pelas/os jovens de modo a selecionar temas prioritários passíveis de serem ambientados em um jogo de tabuleiro.
- Produzir um protótipo que contemple a concepção teórica, as regras e a mecânica de um jogo de tabuleiro para o enfrentamento da VPI na juventude.

### **4 Proposta de Intervenção**

A proposta de intervenção a ser desenvolvida neste trabalho é o protótipo de um jogo de tabuleiro como mídia para enfrentamento da VPI na juventude. O jogo será desenvolvido para ser utilizado com jovens em escolas, comunidades ou quaisquer outros espaços de interação em que as práticas educativas desenvolvidas junto ao público-alvo possam ser potencializadas.

O jogo também tem como público-alvo profissionais da área de educação, saúde e outras áreas afins, acadêmicos ou, ainda, a população interessada. A proposta é que seja utilizado como perspectiva inovadora para a comunicação na abordagem dada VPI na juventude.

Na etapa da coleta de dados foi realizada Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatórias (OTCE). Este método, pautado na participação, na educação emancipatória e na perspectiva de gênero, também se caracteriza como um processo de intervenção na realidade, que alia a pesquisa à intervenção social. A OTCE possibilita construir, em uma perspectiva participativa, dialógica e crítico-emancipatória, conhecimentos que podem ser apropriados pelos participantes em todo o processo de desenvolvimento. Esse aspecto define a natureza aplicada do presente estudo para além da construção de um produto, cuja concepção parte da experiência empírica e participativa da OTCE, descrita mais adiante na metodologia deste trabalho (FONSECA; AMARAL, 2012).

## **5 Justificativa do estudo**

Em pesquisa pioneira realizada em dez capitais brasileiras sobre VPI nas relações afetivo-sexuais entre jovens, Minayo, Assis e Njaine (2011) revelam que 86,9% dos jovens já foram vítimas e 86,8% já praticaram algum tipo de agressão durante o relacionamento, seja ela física, sexual ou psicológica. A pesquisa revela ainda que ao menos uma forma de violência é corriqueira no relacionamento de namoro ou do “ficar” adolescente.

Outro estudo, de Oliveira *et al* (2016), revelou a coexistência de padrões de feminilidade e masculinidade que reproduzem uma compreensão fundada em estereótipos sexistas nas relações afetivo-sexuais entre os jovens, que influenciam a compreensão acerca de diferentes papéis assumidos pelas figuras feminina e masculina e reiteram iniquidades que se reproduzem nos relacionamentos, resultando em um terreno fértil para relações permeadas pela violência.

Esse estudo, que consiste na análise da aplicação de um jogo on-line, concebido para abordar a temática da sexualidade com adolescentes do Ensino Médio, revelou a necessidade de intervenções relacionadas principalmente ao reconhecimento da violência e de seus determinantes, como premissa central para a superação de compreensões ideológicas que a naturalizam e banalizam.

O estudo aponta que as intervenções devem ser potentes e problematizar as concepções identificadas, abordagem que escapa das possibilidades de interação on-line que eram permitidas pelo jogo avaliado (OLIVEIRA *et al*, 2016).

A violência presente nos relacionamentos é reflexo de estereótipos sociais introjetados desde a infância e reflete-se na vida adulta nas relações afetivas, impactando a qualidade de vida e a maneira como esses jovens vivenciam seus relacionamentos (SANTOS; MORÉ, 2011). Soma-se a isto a escassez de estratégias comunicacionais e educativas, no Brasil, para a abordagem do problema.

A temática da violência de gênero tem sido entendida cada vez mais como um problema social e algo que compromete sobremaneira a qualidade de vida de meninas e mulheres em todo o mundo. Nesse sentido, para além de conhecer sua magnitude, desponta a necessidade de estudos que possibilitem a produção de intervenções para o seu enfrentamento, o que passa pela promoção da reflexão crítica a partir da interação entre os sujeitos.

Para problematizar a realidade sobre os aspectos que produzem e influenciam a violência de gênero, tendo como público-alvo a população jovem, é premente a busca de estratégias comunicacionais inovadoras. Neste estudo o jogo é compreendido como mídia que ambienta processos comunicacionais participativos, nos quais os sujeitos não apenas assimilam ou sejam meros receptores de informações, mas as produzam, tensionem, questionem e reflitam, a partir da mediação produzida pela interação entre os indivíduos.

Espera-se que as características libertárias, irreverentes, imaginativas e interpretativas do lúdico possam mobilizar a reflexão e o desvelar das subjetividades críticas enquanto dimensões importantes para o enfrentamento da violência (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017).

## **6 Delimitação do estudo**

O estudo aborda a VPI na juventude à luz da categoria gênero. Foi desenvolvida uma estratégia comunicacional inovadora que ambienta o debate e a reflexão acerca dos aspectos que influenciam a violência e sua naturalização nas relações entre parceiros íntimos na juventude.

Neste estudo, a inovação deve ser compreendida para além de seu significado tecnológico, assumindo um sentido simbólico e social, uma vez que trabalhar com a perspectiva de gênero é assumir uma epistemologia contra-hegemônica, com potencialidades para superação de concepções socialmente naturalizadas (OLIVEIRA, 2019).

Um primeiro passo para enfrentar a violência de gênero é torná-la problemática de debate visível na esfera pública, mediante o fortalecimento de ações que priorizem o respeito à diversidade de gênero, geração e etnia. Trata-se de promover o agir comunicativo motivado por discursos e por reflexões que favoreçam a igualdade de direitos, a equidade e a autonomia (HABERMAS, 1983; PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017).

Quando se trata da inovação na comunicação de interesse público, o objetivo primordial é dar à população uma informação que traga resultados para se viver e entender melhor o mundo e o esforço para difundir, influenciar, criar ou mudar comportamentos individuais ou coletivos em prol do interesse geral (COSTA, 2006).

Sob esse aspecto, o desenvolvimento de um produto que possibilite a discussão de um tema tão espinhoso como a violência por parceiro íntimo e cuja prevenção em fases precoces da vida deve ser priorizada, de acordo com a OMS, a inovação está no que diz respeito à escassez de estratégias no cenário nacional. Além disso, a metodologia de construção de uma estratégia de enfrentamento pautada no método científico e em uma perspectiva crítico-emancipatória carrega em si um caráter inovador.

A violência foi concebida hegemonicamente ao longo da história como um problema restrito ao âmbito privado das relações familiares, cabendo a esta esfera o seu enfrentamento. É possível identificar, no senso comum, esse entendimento implícito em frases como “em briga de marido e mulher, não se mete a colher”. No que diz respeito ao namoro, além de estar no âmbito privado, há a questão da invisibilidade. Não se imagina, não se vê, não se pensa que jovens que começam a namorar ou “ficar” possam ser vítimas ou perpetradores de violência.

Por causa da invisibilidade do tema, entendido como questão privada, não se discute a questão nas instituições como a escola, a família, a igreja, o sistema de saúde. Apesar de haver políticas públicas de enfrentamento da violência contra as mulheres no Brasil, o recorte para a juventude e as relações de namoro ainda não é contemplado como foco dessas políticas, aspecto que elucida a escassez ou incipiência de estratégias de enfrentamento no cenário nacional.

Por muito tempo, a violência entre parceiros íntimos foi tratada como questão particular e culturalmente compreendida como alheia à esfera pública. O entendimento pautado na dicotomia público-privado, que inscreve as relações interpessoais cotidianas em um caráter não-público, sustentou por muito tempo o entendimento de que o que acontece entre quatro paredes, entre o casal, não é de interesse de mais ninguém, cabendo exclusivamente a eles a solução de um problema para o qual o discurso androcêntrico também forjou justificativas.

Porém, a violência doméstica não pode ser tratada como questão particular, uma vez que, para além de ter causas sociais, traz reflexos na vida social e pública. Quando há violência dentro de um relacionamento por parte de um ou dos dois parceiros, todos os envolvidos são prejudicados. Se há filhos desta relação, estes sofrerão impactos no desempenho escolar e no relacionamento com colegas de escola e na vida adulta (PATIAS; BOSSI; DELL’AGLIO, 2014).

Quando uma mulher sofre violência doméstica, no âmbito privado, há impacto na sua vida social, no trabalho e na maneira como produz para a sociedade. A violência doméstica tem sido motivo da desestruturação de famílias, de prejuízos financeiros, faltas ao trabalho e diminuição da capacidade do indivíduo que sofre com a violência, de produzir e realizar suas tarefas cotidianas, sejam em casa, sejam no trabalho (SANTOS; MORÉ, 2011).

Muitas vezes a violência doméstica culmina com o feminicídio, deixando crianças sem mães, sem estrutura, sem apoio, suscetíveis à criminalidade, à situação de rua, ao uso de drogas, à pobreza e vulneráveis à violência (SANTOS; MORÉ, 2011). Tratar a violência doméstica como interesse público é enfrentar o problema para minimizar suas consequências.

Partindo da desconstrução da dicotomia público-privada discutida no âmbito dos estudos feministas e pressupondo que “o privado é político”, compreende-se a violência de gênero como fenômeno que impacta o desenvolvimento social e a qualidade de vida, sendo portanto o seu enfrentamento uma pauta relevante e de interesse público, reconhecida oficialmente por organismos internacionais, a exemplo da Organização da Nações Unidas (ONU) e OMS.

Essa pesquisa passa ainda pela inovação na abordagem do problema. Entender a violência como questão de gênero e contribuir para a temática nas mais diversas esferas da sociedade é importante para dar visibilidade ao problema e mobilizar a sociedade no sentido da mudança.

Além da importância no que diz respeito ao interesse público, a inovação nos estudos de comunicação é fundamento deste trabalho.

Rossetti categoriza a inovação em estudos de comunicação e trata-a como “fenômeno social, englobando dimensões tecnológicas e simbólicas, é algo presente na sociedade contemporânea mediatizada” (2013, p. 63). Ela afirma ainda a importância do tema, tanto que este é objeto da Lei n. 10.973/2004, que “Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências” (BRASIL, 2004).

A importância da inovação, portanto, não é apenas discussão filosófica, mas prática. Ela realmente traz para a realidade cotidiana transformação. Modifica, fazendo que a vida possa, a partir dela, tornar-se melhor, mais fácil, tornando a rotina menos repetitiva e a vida mais dinâmica.

Rossetti (2013) entende a inovação em vários aspectos. Pensada como efeito, trata do novo, da coisa nova, do algo que não existe e passa a existir. Diz respeito ao produto novo. A inovação a que a autora se refere pode estar presente no objeto ou no sujeito. No campo da comunicação, quando a inovação está presente no objeto, trata-se de um produto comunicacional ou teoria da comunicação ou linguagem. Quando a inovação está presente no sujeito, diz respeito aos agentes envolvidos no processo de comunicação e às novas visões teóricas.

Essas classificações desdobram-se em características que fazem surgir categorias de inovação em comunicação, para Rossetti (2013). Dentro das categorias por ela propostas, este

trabalho pode ser enquadrado como um objeto inovado, em que o objeto sofreu a ação que gerou nele a inovação.

É um produto comunicacional, fruto do efeito da inovação passiva, pois é o efeito desta que gera a inovação, o produto inovado. A inovação proposta neste trabalho é o uso de um objeto existente – o jogo de tabuleiro – para um novo fim: o enfrentamento da violência de gênero.

## II REFERENCIAL CONCEITUAL

### 1 Gênero e violência de gênero como categorias de análise

Discutir a VPI sob a perspectiva de gênero implica em entender essa categoria de análise como caminho teórico-metodológico que dá conta de explicar o fenômeno e os aspectos que permeiam a legitimação das diferenças entre os gêneros.

A categoria de gênero enquanto perspectiva analítica visa à explicação das relações que se estabelecem entre homens e mulheres e como a hierarquia entre os sexos estabelece as relações de poder entre eles (SCOTT, 1995).

Outras categorias foram sendo, com o tempo, percebidas como importantes para análise dessas relações e passam por questões relacionadas ao gênero, etnia/raça, orientação sexual, classe social, religião, nacionalidade, geração, entre outros. (CASTRO, 1992).

Os estudos de gênero remontam à primeira onda do feminismo, na década de 70, em que não se usava o termo gênero, mas estudos feministas, estudos femininos, ou, ainda, estudos das mulheres. A partir dos anos 90 o termo gênero passou a ser usado de forma mais abrangente, referindo-se à organização social da relação entre os sexos.

É nesse sentido que gênero passa a ser entendido como categoria de análise, visando “à aceitabilidade política desse campo de pesquisa” (SCOTT, 1995, *s.p.*). O uso do termo gênero, portanto, trouxe os estudos feministas para a academia, tornando-o de fato uma categoria de análise, uma vez que sua conotação foi considerada mais objetiva e neutra do que o termo mulheres.

Scott (1995) ressalta ainda que, nesse momento, a palavra gênero torna-se particularmente útil, pois passa a designar as relações sociais entre homens e mulheres, mulheres e mulheres e homens e homens, definindo as construções sociais dos papéis próprios aos homens e às mulheres, resultando em descritivos de gênero utilizados pelos historiadores para mapear um novo terreno que extrapola essas relações para temas referentes a mulheres, crianças, famílias e ideologias de gênero, englobando os domínios estruturais e ideológicos que implicam em relações entre os sexos.

Para Scott a definição de gênero tem duas partes: (1) é um elemento que constitui as relações sociais e baseia-se nas diferenças percebidas entre os sexos e é, também, (2) “a forma primeira de significar as relações de poder” (1995, p. 86).

Enquanto constitutivo das relações sociais, são quatro os elementos que o sustentam, relacionados entre si: os símbolos culturais disponíveis que baseiam os estereótipos de gênero em representações sociais contraditórias, como Eva e Maria, em que o primeiro é sinônimo da

queda da mulher e o segundo do ideal de mulher; os conceitos normativos expressos nas doutrinas religiosas, educativas, científicas, políticas ou jurídicas, nos quais a oposição binária de gênero é apresentada de forma categórica; as instituições sociais que fixam os papéis de gênero expressos binariamente por meio das funções ocupadas por cada um dos dois na sociedade; e, por fim, a identidade subjetiva, em que a identidade está pautada na disputa de poder e nas complexas relações da interação humana (SCOTT, 1995).

Na segunda parte da definição, enquanto elemento constitutivo das relações de poder que se estabelecem entre os sexos e na qual os papéis de gênero são os elementos primários para a construção dessas relações, essas diferenças justificam e legitimam o poder masculino sobre o feminino, como se esta fosse uma questão natural que limita a discussão a partir dos aspectos sociais (SCOTT, 1995).

Para Saffioti (2001) o gênero é a construção social do masculino e feminino. A partir dessa construção são dadas as relações intergêneros, referindo-se a indivíduos de gêneros diferentes e que se estabelecem de maneira desigual na sociedade.

No atual modelo patriarcal há a dominação-exploração das mulheres pelos homens. Esse é o modelo vigente nos últimos milênios da humanidade e, embora atualmente não se tenha, como na Roma antiga, o poder de vida e morte do patriarca sobre a mulher e seus filhos no campo da justiça, na prática os homens continuam matando, espancando, ateando fogo e deixando tetraplégicas as mulheres. O oposto, quando é visto, é infimamente menor em número de casos.

Esse fenômeno se dá em razão da hierarquia de gênero estabelecida social e historicamente, na maneira como as relações entre os sexos – ou mais especificamente entre o que é masculino e o que é feminino – foi se construindo.

Saffioti (2001) entende que o patriarcado não abrange apenas o âmbito familiar, mas atravessa a sociedade como um todo, de forma que os homens se sentem autorizados a dispor das mulheres não apenas quando estas são suas esposas, mas também quando parecem disponíveis.

O patriarcado consolidou a associação do feminino com a natureza e do masculino com a cultura, de forma que os valores e características relacionados à natureza e ao feminino precisam ser controlados pela ação da cultura masculina, de forma que os padrões de comportamento de meninos e meninas passam a ser compreendidos como naturais, inatos, e consequentemente devem ser reproduzidos por estes (OLIVEIRA; FONSECA, 2019).

Butler (2017) apresenta o entendimento de gênero conectado ao de sexo. Para ela, o gênero é mera construção social e está intimamente ligado ao órgão sexual, uma vez que as

concepções que expressam o homem e a mulher estão relacionadas ao órgão sexual com que se nasce.

A dificuldade de separação do gênero enquanto construção social e do sexo limitado ao órgão sexual está no fato de que ainda na barriga da mãe, antes mesmo do nascimento, o indivíduo já sofre uma série de expectativas sociais sobre o que será condicionado ao entendimento de gênero, estando os conceitos condicionados na sociedade.

Se o caráter imutável do sexo é contestável, talvez o próprio constructo chamado “sexo” seja tão culturalmente construído quanto o gênero; a rigor, talvez o sexo sempre tenha sido o gênero, de tal forma que a distinção entre sexo e gênero revela-se absolutamente nula (BUTLER, 2017, p. 27).

A heteronormatividade é compulsória na sociedade atual e exige a coerência entre o sexo, o gênero e o desejo/prática sexual, que deve ser heterossexual, ou seja, as relações amorosas, afetivas e sexuais normais são entre pessoas em que o gênero corresponde ao sexo de nascimento e se relacionam com alguém do gênero oposto correspondente ao do sexo nascimento, também (BUTLER, 2017).

Para Butler (2017), a única maneira de desconstruir essas relações é subvertendo a ordem compulsória e desmontando a obrigatoriedade entre sexo, gênero e desejo presente na sociedade: a heteronormatividade. “Gêneros ‘inteligíveis’ são aqueles que, em certo sentido, instituem e mantêm relações de coerência entre sexo, gênero, prática sexual e desejo” (BUTLER, 2017, p. 43).

Louro (1997) explica que a distinção entre sexo e gênero aparece inicialmente pelas feministas anglo-saxãs, visando a rejeitar o determinismo biológico implícito no termo. Inicialmente apresenta-se como uma ferramenta política, para dirigir o foco do debate ao caráter fundamentalmente social das distinções compulsórias estabelecidas entre os gêneros e seus papéis sociais.

O intuito é colocar o debate no campo social, uma vez que é aí que se constroem e se reproduzem as relações desiguais entre os gêneros, justificadas primordialmente pelas diferenças biológicas entre os sexos para serem legitimadas, obrigando os que se utilizam dessa justificativa a levarem em consideração as distintas sociedades e momentos históricos e culturais que influenciam essas relações (LOURO, 1997).

O presente estudo pressupõe a VPI como um fenômeno determinado social e historicamente pelas desigualdades de gênero. Assim, para ser compreendida, deve-se partir de referenciais analíticos que tenham como base a perspectiva de gênero, a partir da qual a violência de gênero é compreendida como um tipo de dominação estruturalmente constituída pelas relações que se estabelecem entre os gêneros. Tais relações atravessam gerações, etnias e

classes sociais e devem ser analisadas a partir de uma abordagem que considere “a diversidade dos processos de socialização de homens e de mulheres. Essa compreensão do mundo pressupõe que todos os fenômenos sociais sejam produtos da ação humana e possam ser por ela transformados” (FONSECA; OLIVEIRA; GESSNER, 2017, p.3)

Para Brancaglioni *et al* (2019), a construção de gênero legitima e influencia ainda a naturalização e banalização da violência partindo de construtos relacionados aos estereótipos de gênero, cujos significados são relacionados a supostas naturezas masculina ou feminina. As autoras destacam que a violência de gênero não diz respeito apenas à violência perpetrada contra mulheres, uma vez que pode envolver também a vitimização dos homens, neste caso, desde que determinadas por questões de gênero. Os resultados revelados pela pesquisa revelam que, embora ambos os sexos perpetrem e sofram violência nos relacionamentos, as formas de manifestação, reconhecimento e naturalização se diferenciam de acordo com o gênero.

As relações desiguais de poder encontram-se na gênese da violência quando perpetrada no âmbito das relações interpessoais. Os significados que conformam a imagem social do feminino estão arraigados nessas relações, determinando subalternidade e dominação. Quando praticada entre parceiros íntimos, a violência acaba por ser parte do cotidiano, compreendida como natural e inerente a essas relações. Tal compreensão assume um significado contraditório, uma vez que é um tipo de violência materializada em relações fundadas no afeto (OLIVEIRA; FONSECA, 2019, p.10).

A VPI, apesar de constituir um fenômeno complexo, cuja determinação compreende influências multifacetadas, está significativamente relacionada às desigualdades de gênero, que engendram hierarquias nas relações entre os sexos, a exemplo do direito masculino ao controle sobre bens e comportamentos femininos (D’OLIVEIRA *et al*, 2009). Essa construção denota a reificação dos corpos femininos, tidos como objetos de propriedade masculina (CHAUÍ, 2017).

Estudo de D’Oliveira *et al* (2009) que compara a incidência de VPI com aspectos relacionados à classe social, raça/etnia, escolaridade, idade, autonomia financeira, número de gestações, abuso sexual na infância, situação conjugal e mãe agredida por parceiro demonstra que esses aspectos não estão associados e não influenciam na incidência de VPI na vida adulta, com exceção dos aspectos abuso sexual na infância e mãe agredida pelo parceiro.

Assim, a incidência de VPI na vida das mulheres que tiveram ou testemunharam experiências na infância relacionadas ao abuso e à violência influencia o fenômeno na vida adulta. Contrariando o entendimento que considera a VPI como um problema que acomete mulheres pobres, negras e com menos escolaridade, o fenômeno ocorre em todas as classes sociais, com mulheres de diversos níveis de escolaridade, gerações e classes sociais e, portanto,

configura-se em um fenômeno determinado pelo gênero, que atravessa as demais categorias sociais e se intersecciona com elas.

## **2 Violência por parceiro íntimo: magnitude, políticas públicas, limites e possibilidades para o enfrentamento**

A violência por parceiro íntimo (VPI) é uma realidade apontada por diversas pesquisas ao redor do mundo e reconhecida pela OMS, contando, no Brasil, com legislação específica para enfrentamento, a Lei Maria da Penha (BRASIL, 2006).

Trata-se de problema global que afeta uma parcela considerável da população e não se pode deixar de analisar o problema a partir da perspectiva de gênero, uma vez que ele tem origem nas relações desiguais estabelecidas entre homens e mulheres e sua existência é moralmente aceita (LEITÃO *et al*, 2013).

A OMS reconhece a violência como epidemia mundial e violação dos direitos humanos fundamentais. Sua existência e prevalência prejudicam o desenvolvimento físico, psicológico, sexual, reprodutivo, social e profissional e trazem consequências profundas na saúde e bem-estar das pessoas, famílias e comunidades. A OMS, bem como o Ministério da Saúde, no Brasil, considera que este é um problema de saúde pública desvalorizado e mal compreendido (LEITÃO *et al*, 2013).

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) são resultado de um movimento de ação global realizado em 2015 em que a ONU, juntamente com os países integrantes, trabalhou para estabelecer uma agenda de desenvolvimento para o mundo (ONU, 2017).

Foram identificados os problemas que impedem o desenvolvimento das nações e desenvolvida uma agenda de ações para resolvê-los, de forma a garantir a igualdade entre os povos do mundo e das pessoas nos países para que a fome, a desigualdade, o acesso à água potável, ao trabalho digno, à educação, saneamento e saúde sejam alcançados até 2030 (ONU, 2017).

O ODS 5 contempla a Igualdade de Gênero e o objetivo é “Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas” (ONU, 2017, *s.p*). Para assegurar o alcance desse objetivo foram detalhadas metas que devem ser cumpridas, a saber (ONU, 2017, *s.p*)

5.1 Acabar com todas as formas de discriminação contra todas as mulheres e meninas em toda parte

5.2 Eliminar todas as formas de violência contra todas as mulheres e meninas nas esferas públicas e privadas, incluindo o tráfico e exploração sexual e de outros tipos

5.3 Eliminar todas as práticas nocivas, como os casamentos prematuros, forçados e de crianças e mutilações genitais femininas

5.4 Reconhecer e valorizar o trabalho de assistência e doméstico não remunerado, por meio da disponibilização de serviços públicos, infraestrutura e políticas de proteção social, bem como a promoção da responsabilidade compartilhada dentro do lar e da família, conforme os contextos nacionais

5.5 Garantir a participação plena e efetiva das mulheres e a igualdade de oportunidades para a liderança em todos os níveis de tomada de decisão na vida política, econômica e pública

5.6 Assegurar o acesso universal à saúde sexual e reprodutiva e os direitos reprodutivos, como acordado em conformidade com o Programa de Ação da Conferência Internacional sobre População e Desenvolvimento e com a Plataforma de Ação de Pequim e os documentos resultantes de suas conferências de revisão

5.a Realizar reformas para dar às mulheres direitos iguais aos recursos econômicos, bem como o acesso a propriedade e controle sobre a terra e outras formas de propriedade, serviços financeiros, herança e os recursos naturais, de acordo com as leis nacionais

5.b Aumentar o uso de tecnologias de base, em particular as tecnologias de informação e comunicação, para promover o empoderamento das mulheres

5.c Adotar e fortalecer políticas sólidas e legislação aplicável para a promoção da igualdade de gênero e o empoderamento de todas as mulheres e meninas em todos os níveis

No que concerne a este trabalho, o produto desenvolvido contempla diversas destas metas. A meta 5.1, que visa a acabar com toda e qualquer forma de discriminação, pode ser alcançada quando se trabalha a VPI na juventude, causada por estereótipos de gênero, uma vez que que levam à discriminação e violência contra as meninas (ONU, 2017).

A meta 5.2 trata da violência contra meninas e mulheres na esfera pública e privada. Pretende-se aqui prevenir a violência na esfera privada e dar visibilidade na esfera pública (ONU, 2017).

Na meta 5.3 pretende-se eliminar práticas nocivas como o casamento prematuro ou forçado, o que acontece na realidade brasileira devido aos mesmos estereótipos que naturalizam o papel da mulher como esposa e mãe, o que limita sua autonomia e seu poder de escolha, deixando as meninas vulneráveis à violência (ONU, 2017).

A meta 5.4 trata do trabalho doméstico e da responsabilidade compartilhada dentro do lar e da família, cuja divisão é pautada pelos estereótipos de gênero e acarretam a violência de gênero, uma vez que é garantido ao homem o direito de continuar trabalhando e exercendo suas atividades normalmente, enquanto é exigido das mulheres que se dediquem exclusivamente aos filhos e ao trabalho doméstico, e quando as mulheres exercem atividade remunerada fora de casa, continuam sendo elas as responsáveis pelos cuidados com o lar, implicando em jornada dupla e algumas vezes tripla, sobrecarregando-as.

A meta 5.6 prevê o acesso de todas as meninas e mulheres à saúde sexual e reprodutiva, com vista ao exercício de seu direito de escolha no que diz respeito à sexualidade e à escolha de quando e se deseja ser mãe (ONU, 2017).

Esse direito só pode ser garantido se a oferta aos serviços de saúde pública for universal, as meninas tenham conhecimento sobre como exercer sua vontade na vida sexual e os meninos respeitem e participem também do planejamento familiar e da escolha e utilização dos métodos contraceptivos.

No Brasil, esta meta está prevista também no Pacto pela Saúde, firmado entre os gestores do Sistema Único de Saúde (SUS) em 2006, que incluiu entre as prioridades objetivos que se relacionam com a saúde sexual e reprodutiva (BRASIL, 2006b).

A atenção em saúde sexual e reprodutiva, no Brasil, é uma das áreas de atuação prioritárias da Atenção Básica à Saúde. Segundo Brasil (2013, p.9), “deve ser ofertada observando-se como princípio o respeito aos direitos sexuais aos direitos reprodutivos”. A saúde sexual e reprodutiva é de extrema importância nesse contexto uma vez que está diretamente relacionada à VPI, sendo parte importante do problema.

A VPI tem repercussões imediatas na vida especialmente das mulheres no que diz respeito à gravidez indesejada, aborto, complicações ginecológicas, lesões corporais, infecções sexualmente transmissíveis (ISTs), HIV, depressão e até mesmo suicídio (LEITÃO *et al*, 2013).

É praticamente impossível para uma mulher em situação de violência exercer seus direitos sexuais e reprodutivos e não é possível falar em boa saúde e bem estar quando há mulheres sendo submetidas a sucessivas gestações por falta de acesso a contraceptivos – por causas como desconhecimento, falta de dinheiro, impedimento por parte do parceiro –, à violência obstétrica no parto normal ou na cesárea, à violência física e sexual por parte de parceiro íntimo, na rua, no trabalho, no transporte público.

Para a OMS (2002), a VPI, especificamente, é a violência física, psicológica, sexual e a negligência que pode ocorrer dentro do casamento ou em outras relações íntimas de curto ou longo prazo e ser perpetrada por atuais ou ex-parceiros íntimos.

A VPI pode ainda ser perpetrada por mulheres contra homens e pode ocorrer em casais do mesmo sexo, porém a maioria dos estudos demonstra que na maior parte dos casos são os homens que perpetram a violência contra as mulheres (LEITÃO *et al*, 2013).

Considera-se que a desigualdade de gênero é um dos principais aspectos relevantes ao se abordar o tema, porém, a VPI é um problema complexo e que tem origem em diversos aspectos, cuja abordagem, prevenção e enfrentamento são difíceis. Por causa disso diversas organizações internacionais como OMS e ONU vêm preconizando a prevenção primária da

VPI, com atuação junto aos jovens, precocemente, com o intuito de conscientizá-los em relação ao problema (LEITÃO *et al*, 2013).

Muitos países vêm implementando políticas públicas de prevenção e enfrentamento ao problema, como leis que criminalizam a violência doméstica e de apoio específico às vítimas. No Brasil temos as Delegacias da Mulher, a Casa da Mulher Brasileira, a Lei Maria da Penha e a Lei do Feminicídio compondo importantes estratégias de enfrentamento da violência.

Em razão da realidade da violência, o enfrentamento como estratégia tem sido preconizado cada vez mais. Nesse sentido, deve ser visto como um conjunto de iniciativas com vistas à diminuição do problema. O Pacto Nacional pelo Enfrentamento à Violência contra a Mulher (BRASIL, 2007) é um marco importante.

Antes, as iniciativas constituíam ações isoladas e focavam em apenas duas estratégias: capacitação de profissionais da rede e criação de serviços especializados como Casas-Abrigo e delegacias especializadas (BRASIL, 2007).

Esse tipo de abordagem apresenta um desafio pois, em razão da invisibilização do fenômeno, os profissionais optam pela medicalização dos problemas relacionados à violência por não saberem lidar com as questões subjacentes à situação de violência (GUEDES; FONSECA, 2011).

O desafio se dá pelas concepções pautadas na construção de gênero, que determina a qualidade da prática dos profissionais da saúde, pois estão imbuídos de todos os estereótipos de gênero baseados no senso comum que naturaliza papéis femininos de subalternidade e submissão. Desta forma, os profissionais não analisam as queixas das mulheres para além do que está sendo dito, no sentido de entender que as dores físicas são consequências das situações de violência vividas por elas (GUEDES; FONSECA, 2011).

A partir do referido Pacto as políticas públicas de enfrentamento do problema foram fortalecidas por meio da elaboração de conceitos, diretrizes, normas e da definição de estratégias de gestão e monitoramento relativas ao tema (BRASIL, 2007).

O enfrentamento da violência passa a ser realizado por meio de ações integradas que incluem a criação de normas e padrões de atendimento, legislação pertinente, redes de serviços, apoio a projetos educativos e culturais de prevenção à violência e ampliação do acesso das mulheres à justiça e aos serviços de segurança pública (BRASIL, 2007).

Resultados dessa política de enfrentamento são diferentes documentos e leis publicados neste período como os Planos Nacionais de Políticas para as Mulheres, a Lei Maria da Penha, a Política e o Pacto Nacional pelo Enfrentamento à Violência contra as Mulheres, as Diretrizes de Abrigamento das Mulheres em situação de Violência, as Diretrizes Nacionais de

Enfrentamento à Violência contra as Mulheres do Campo e da Floresta, Norma Técnica de Padronização dos Centros de Atendimento à Mulher em situação de Violência e Norma Técnica de Padronização das Delegacias Especializadas de Atendimento à Mulher (BRASIL, 2007).

Sobre enfrentamento, entenda-se

a implementação de políticas amplas e articuladas, que procurem dar conta da complexidade da violência contra as mulheres em todas as suas expressões. O enfrentamento requer a ação conjunta dos diversos setores envolvidos com a questão (saúde, segurança pública, justiça, educação, assistência social, entre outros), no sentido de propor ações que: desconstruam as desigualdades e combatam as discriminações de gênero e a violência contra as mulheres; interfiram nos padrões sexistas/machistas ainda presentes na sociedade brasileira; promovam o empoderamento das mulheres; e garantam um atendimento qualificado e humanizado àquelas em situação de violência (BRASIL, 2011, p.26).

A partir da definição das políticas de enfrentamento estabelecidas, espera-se que a atenção ao problema e a tomada de consciência do fenômeno, de suas causas e consequências e o empoderamento das mulheres e da comunidade aumentem, de forma a desvelar o problema e torná-lo visível como forma de diminuir os fatores de risco e potencializar os fatores de proteção (LEITÃO *et al*, 2013).

A VPI é realidade não apenas entre casais que vivem juntos. O estudo de Minayo, Assis e Njaine (2011) demonstram o fenômeno no Brasil. Outro estudo realizado com jovens, em Portugal, para esclarecimento e empoderamento acerca da VPI, verificou que a violência no namoro é realidade. Apesar de diferir no que concerne ao tipo de violência existente na adolescência e na vida adulta, os resultados demonstram que a incidência, bem como a intensidade da violência aumentam conforme aumenta o tempo de relacionamento. O estudo mostra que a violência começa na juventude, com a vivência da violência já no namoro e que há uma diferença significativa na vitimização no que concerne ao sexo, sendo que meninas sofrem mais violência que meninos (LEITÃO *et al*, 2013).

Segundo Minayo, Assis e Njaine (2011) é importante lidar com a questão da VPI entre os jovens precocemente, pois é o momento de suas vidas em que estão mais abertos, maleáveis e dispostos a mudanças e à aquisição de novas ideias.

Em sua pesquisa, as autoras afirmam que há uma cultura de VPI nas relações de namoro, argumento que tem relação com o conceito de violência estrutural. A cultura, a naturalização da violência, é comprovada quando se verifica o não-entendimento por parte dos jovens de atitudes violentas a exemplo de provocar ciúmes, fazer comentários maldosos ou ainda debochar e ser irônico com o namorado como violência, além de pegar pelo braço, proibir de sair com algum tipo de roupa ou impedir de ter amigos (MINAYO; ASSIS; NJAINE, 2011).

Os dados são impactantes, uma vez que a violência se apresenta na vida desses jovens já no início de sua vida afetivo-sexual, em suas primeiras experiências de relacionamentos. Esses padrões estabelecidos e as vivências influenciam, durante toda a vida dessas pessoas, na maneira como irão relacionar-se.

Com vista a esse cenário, é importante enfrentar a violência cada vez mais precocemente, uma vez que, instalada, permanece por toda a vida, apresentando-se das mais diversas formas e em diferentes aspectos da vida das mulheres, independentemente das variáveis interseccionais. Por isso recomenda-se que as estratégias de prevenção sejam implementadas ainda no início da vida afetiva dos jovens, quando vivenciam ou estão prestes a vivenciar suas primeiras relações afetivo-sexuais (OMS, 2012).

O foco deste estudo é a população jovem pela necessidade de prevenção e enfrentamento da VPI na juventude, considerando-se que, nesta população, as medidas podem ser mais efetivas a longo prazo e há necessidade de um modelo de interlocução com o recorte cronológico de juventude recomendado pela Organização Pan-americana de Saúde (OPS) e pela OMS, que considera, para fins estatísticos e políticos, o período compreendido entre os 15 e 24 anos de idade (OMS/OPS, 1985).

Considerando-se a geração como categoria, esse grupo social tem valores e comportamentos influenciados pelas diversas mídias com as quais convivem no cotidiano, como novelas, filmes, séries, jogos, literaturas e redes sociais. A influência é agravada ainda pela precarização de instituições formativas como a escola e a família, que, fragilizadas, deixam de exercer papel significativo na produção de sentidos fortemente influenciadores.

A presença desses elementos formadores na vida dos jovens deixa à sua disposição uma gama gigantesca de informações relacionadas à sexualidade, sem que seja, no entanto, possível dimensionar o impacto que exerce na formação e na capacitação dos jovens para lidarem com os problemas e as questões que se apresentam nas vivências que têm nessa esfera da vida (STRASBURGER, 1999).

A proposta deste trabalho articula-se com iniciativas e políticas públicas para enfrentamento do problema.

O programa Saúde na Escola é uma política intersetorial do Ministério da Saúde e da Educação instituída em 2007. Creches, pré-escolas, escolas de ensino fundamental, médio e educação de jovens e adultos podem aderir ao programa e então passam a receber uma equipe de Saúde de Atenção Básica, de referência para a educação, planejamento, execução e monitoramento de ações de prevenção, promoção e avaliação das condições de saúde dos educandos (BRASIL, 2007b).

Além de ações na esfera da saúde nutricional, ocular, bucal, auditiva, clínica e psicossocial, o programa prevê ainda a prevenção de doenças e agravos relativos à prática corporal, saúde sexual e reprodutiva, prevenção ao uso de drogas, cultura de paz, saúde mental, ambiental e desenvolvimento sustentável (BRASIL, 2007b).

Quando o programa discute a saúde junto com a saúde sexual e reprodutiva e a cultura de paz, promove-se um grande avanço no que diz respeito aos direitos das mulheres e meninas sobre o próprio corpo, suas escolhas, o direito a ter acesso e conhecimento sobre formas de prevenção de ISTs e gravidez precoce, além da prevenção da VPI (BRASIL, 2007b).

O atual governo, no entanto, tem retirado esse tipo de ação das pautas dos devidos Ministérios e do planejamento das políticas públicas dessas áreas, o que reforça ainda mais a necessidade de iniciativa como a presente proposta.

Foram retirados dos sites dos ministérios pelo governo os manuais, cartilhas e orientações de programas como Saúde na Escola, do Ministério da Educação, que visava à prevenção de ISTs e gravidez na adolescência e trazia esclarecimentos sobre questões relacionadas a gênero e sexualidade e do Programa Saúde do Adolescente, que tinha manuais e Normas Técnicas que tratavam do tema, mas apenas sob um viés estritamente biológico do corpo, órgãos sexuais e desenvolvimento durante a puberdade (BRASIL, 2010).

Para além dessas ações têm surgido propostas de leis que visam a impedir a discussão, incluindo a ameaça de punições legais caso os professores tratem desses assuntos em sala de aula, como é o caso de leis como escola sem partido e contra a ideologia de gênero.

O Programa Escola Sem Partido (BELO HORIZONTE, 2017) tem site na internet ([www.programaescolasempartido.org](http://www.programaescolasempartido.org)) e leis sendo apresentadas nas esferas municipal, estadual, federal e no senado, como a PL 867/2015 em tramitação no Congresso Federal, projetos de lei nas Câmaras estaduais do Rio de Janeiro, Goiás, São Paulo, Espírito Santo, Ceará, Distrito Federal, Rio Grande do Sul e Alagoas e na Câmara de Vereadores das cidades de São Paulo-SP, Rio de Janeiro-RJ, Curitiba-PR, Palmas-TO, Joinville-SC, Santa Cruz do Monte Castelo-PR, Toledo-PR, Vitória da Conquista-BA, Cachoeiro do Itapemirim-ES e Foz do Iguaçu-PR.

O teor dos projetos de lei da escola sem partido foi contestado pela ONU (2017, *s.p.*) em carta em que denuncia os efeitos do programa e o considera uma afronta aos direitos humanos, à liberdade de expressão e cita, ainda, a questão de gênero, afirmando que

discussão sobre gênero e diversidade sexual é fundamental para prevenir estereótipos de gênero e atitudes homofóbicas entre estudantes” e que “por não definir o *que é doutrinação política* e ideológica, (...) a proposição permite que quaisquer práticas pedagógicas dos professores sejam

consideradas como doutrinação, tornando a escola uma extensão do ambiente doméstico antes de uma instituição educacional que proveja novas perspectivas.

Apesar disso, no dia 14 de outubro de 2019, foi aprovado o PL 274/17 – Escola Sem Partido, em primeira instância na Câmara dos Vereadores de Belo Horizonte (BELO HORIZONTE, 2017).

No estado de São Paulo, em 03 de setembro de 2019, o governador mandou recolher uma apostila de ciências que explicava as diferenças entre sexo, gênero e orientação sexual, alegando que seu governo não aceita apologia à ideologia de gênero (DORIA, 2019).

Em 2017 foi aprovada a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Após consulta pública e em razão de protestos e interferências de parlamentares da bancada da bíblia, foram suprimidos os termos gênero e orientação sexual da proposta, de forma que esses temas, com a nova Base, não precisam mais ser tratados com os alunos nas escolas (BRASIL, 2017).

Tendo em vista esse cenário é importante que se pense em estratégias para que se possa discutir o tema junto aos jovens.

Nesse sentido têm sido propostas novas abordagens da temática violência de gênero a partir de tecnologias ativas que favoreçam a interação e a produção de novos modos de subjetivação. Dentre essas este estudo ressalta o uso do jogo como tecnologia para o favorecimento da reflexão crítica de forma lúdica e autônoma (OLIVEIRA *et al*, 2016).

A partir da existência de estudos que validaram a escolha e de estratégia lúdico-educativa que ambienta a imaginação, a descontração, a espontaneidade, a partilha de sentidos e de reflexão sobre o combate da violência foi desenvolvido o jogo de tabuleiro *Violetas: cinema e ação no enfrentamento da violência contra a mulher* (PIRES *et al*, 2016) como produto de uma pesquisa multicêntrica para fins de uso no âmbito da educação para a saúde.

Trata-se de uma tecnologia lúdico-educativa voltada para profissionais e estudantes envolvidos com o enfrentamento da violência. A abordagem do jogo parte da premissa de que a perspectiva de gênero fundada no caráter inventivo do lúdico contribui para a crítica dos discursos opressivos sobre as mulheres, promovendo a cidadania por meio da reflexão crítica e autônoma enquanto aspectos formativos da aprendizagem são mobilizados a partir da experiência lúdica (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017).

Outro produto de pesquisa desenvolvido a partir de uma perspectiva generificada é o jogo Papo Reto. Concebido como ferramenta para tratar do tema da sexualidade e violência com jovens, é baseado na problematização da realidade, desenvolvimento do protagonismo, livre expressão e interação com vistas a motivar a (re)construção do conhecimento no campo da sexualidade (OLIVEIRA; FONSECA, 2019).

Idealizado como um dispositivo pedagógico para abordar a temática de gênero e sexualidade na adolescência, visava à promoção da do protagonismo dos adolescentes, ao pensamento crítico-reflexivo e à construção do conhecimento a partir da ludicidade e da interação (OLIVEIRA *et al*, 2016).

A partir da aplicação do jogo foram verificados limites e potencialidades para o uso dos jogos como estratégia lúdico-educativa no enfrentamento da violência na juventude. Por se tratar de um jogo on-line há limitação da interação entre os jovens. Os resultados da aplicação do jogo demonstram que ainda não há uma efetiva abordagem da temática por instituições como família, escola e saúde, que sejam pautadas nas necessidades e expectativas dos adolescentes para a discussão de temas como sexo e sexualidade, de forma que o jogo foi um motivador para a discussão. O anonimato garantiu aos adolescentes a livre expressão e o posicionamento crítico sem o risco de identificação, aspecto avaliado por eles como positivo (OLIVEIRA *et al*, 2016).

A interação permitida pelo jogo também foi referida pelos jovens como aspecto essencial para o seu envolvimento e interesse, sendo um dos elementos mais atrativos na opinião deles, tanto que alguns deles sugeriram que fosse potencializada, em virtude da limitação do jogo on-line avaliado (OLIVEIRA *et al*, 2016).

O referido jogo confirmou a potencialidade da ferramenta para a construção do conhecimento sobre sexualidade, uma vez que a partir das respostas diferentes das/os demais jogadores havia o questionamento das suas próprias respostas, se estariam corretas, de forma que os adolescentes podiam refletir acerca de suas certezas (OLIVEIRA *et al*, 2016).

A problematização da realidade pela visão de mundo dos outros e o entendimento da VPI nas relações de intimidade emergiram a partir da aplicação do jogo, confirmando a potencialidade da estratégia.

### **3 O lúdico na perspectiva emancipatória, disruptiva e cultural**

O ato de jogar, ou de brincar, é tão antigo quanto o homem, e desde muito cedo as crianças já começam a fazer brincadeiras. A palavra jogar vem do latim e significa gracejar, zombar, brincar e, apenas em português, o sentido de **brincar** e **jogar** é diferente, sendo que jogar tem conotação mais séria, com regras e o brincar é atribuído ao infantil, sem regras. No entanto, em outras línguas, a palavra para ambos os sentidos é a mesma: *spielen* em alemão, *jugar* em espanhol, *play* em inglês.

Jogo, para Huizinga (2017), pode ser definido como uma ação livre, vivenciada fora da realidade, fictícia e situada fora da vida comum. É mistério, simulacro, não-realidade.

O que a criança faz desde cedo é exatamente isso: distrair-se da realidade, entrar em um mundo diferente do seu, fingir, mentir, fazer de conta. Logo, trataremos aqui do jogar, incluindo

o que se entende por brincar dentro desse conceito. O jogo, nesse sentido, é praticado desde sempre pela humanidade e pelo ser humano em sua vida.

Caillois (2017) aponta que o jogo é uma atividade que deve, essencialmente, ser livre – o jogador não pode ser obrigado a jogar, pois descaracterizaria a natureza de divertimento alegre e atraente do jogo; separada – seus limites e tempo devem ser definidos e circunscritos; incerta – o desenrolar do jogo não pode ser previsto, não se pode saber de antemão o resultado do jogo; improdutiva – o jogo não deve servir a finalidades específicas, ele não cria nada novo, não cria bens nem riqueza; regulamentada – mesmo que criadas ou modificadas pelos participantes; e fictícia – a irrealidade é presente e clara

Caillois (2017) classifica os jogos em quatro grandes grupos a partir da natureza de cada um. Os jogos, para ele, podem ser de competição, sorte, simulacro e vertigem, ou: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

*Agôn* era uma divindade grega e aqui estão encaixados os jogos olímpicos. A divindade também estava relacionada ao teatro e aos debates filosóficos. A palavra protagonista tem origem em *agôn*, proto é o primeiro. Os jogos classificados como *Agôn* são jogos de competição, disputa, embate e os jogadores contam apenas com suas qualidades, habilidades, esforço, resistência, inteligência – o treinamento – para jogar. As competições esportivas estão inseridas nessa classificação e pressupõem um nivelamento dos competidores, uma vez que estes contam consigo mesmos de forma que em muitos esportes do atletismo os jogadores são separados por peso, por exemplo. Xadrez, damas e bilhar são outros exemplos (CAILLOIS, 2017).

*Alea* significa sorte. É exatamente o oposto do *agôn*, uma vez que os jogadores não se utilizam de nenhum tipo de habilidade pessoal para jogar, mas contam apenas com o acaso, não podem interferir, são espectadores. Não importa a qualificação e o treinamento do jogador: em um jogo como o *Blackjack* ou o Pôquer, por exemplo, o jogador assiste ansiosamente ao crupiê distribuir e revelar as cartas na expectativa de ter a sorte de uma carta que sirva ao jogo dele. Há, no entanto, alguns jogos que combinam o *agôn* com o *alea*, como Dominó, Gamão e jogos de cartas, por exemplo.

*Agôn* e *alea* traduzem atitudes opostas e de alguma forma simétricas, mas ambos obedecem a uma mesma lei: a criação artificial entre os jogadores das condições de igualdade pura que a realidade recusa aos homens. Pois nada na vida é claro (...). O jogo, *agôn* ou *alea* é, portanto, uma tentativa para substituir a confusão normal da existência cotidiana por situações perfeitas (CAILLOIS: 2017, p. 56).

*Mimicry* é imitação, mímica. Vem de mimetismo, a característica que os camaleões têm de se misturar, imitar para confundir. Os jogadores, nesse tipo de jogo, assumem uma persona

diferente da sua, interpretam, travestem-se. Esquecem-se de si mesmos para serem outrem enquanto dura o jogo, podem ser o que quiserem naquele período de tempo. É uma atividade de imaginação, como nos jogos de RPG, por exemplo (CAILLOIS 2017).

Por último, *Ilinx* é a vertigem. Quando crianças podemos brincar dessa maneira em um gira-gira ou quando pedimos a um adulto para nos girar. No jogo do milho mexicano duas crianças seguram suas mãos cruzadas e rodopiam. Descer uma ladeira íngreme com um carrinho de rolimã. Na vida adulta foi necessário inventar montanhas-russas para que se chegue a esse tipo de sensação. Esportes radicais como montanhismo, escalada, motociclismo e a Fórmula 1 estão contemplados no *Ilinx* (CAILLOIS, 2017).

Caillois (2017) ainda acrescenta duas ideias importantes quanto à natureza dos jogos: a *paidia* e o *ludus*. Cada uma das quatro classificações anteriores tem dois polos antagônicos, porém complementares: a *paidia* abrange as manifestações espontâneas, improvisadas, enérgicas, agitadas e são desordenadas ou desregradas. É a potência primária de improvisação e alegria,

O *ludus*, em contraponto, é o gosto pela dificuldade gratuita. Traduz uma virtude civilizatória, ilustra valores morais e intelectuais da cultura e contribui para seu desenvolvimento.

Reduzido a si mesmo, o *ludus*, ao que parece, permanece incompleto, espécie de quebra-galho destinado a enganar o tédio. Muitos só se resignam com ele na espera de algo melhor, até a chegada de parceiros que lhes permitam trocar por um jogo disputado esse prazer sem eco. Contudo, mesmo no caso dos jogos de destreza ou de combinação (paciência, quebra-cabeças, palavras cruzadas, etc.) que excluem a intervenção do outro ou que a tornam indesejável, o *ludus* não deixa de cultivar no jogador a esperança de que na próxima tentativa consiga avançar para além do ponto em que acaba de fracassar ou obter o maior número de pontos do que aquele que acaba de alcançar (CAILLOIS, 2017, p. 74).

McGonigal (2017) considera que são quatro as características que definem um jogo: meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária. A **meta** propicia o senso de jogo, é o resultado específico que os jogadores devem trabalhar para atingir. As **regras** são as limitações e as possibilidades que os jogadores têm para atingir a meta. O **sistema de feedback** diz aos jogadores o quanto eles estão próximos de atingir a meta. Por fim, a **participação voluntária**: os jogadores devem aceitar jogar consciente e voluntariamente e devem estar de acordo com a meta, as regras e o sistema de feedback.

Para Suits (2005), jogar um jogo é um ato voluntário de superar obstáculos desnecessários.

Essa definição demonstra de maneira clara o quanto o jogo está fora da realidade. Na realidade não existe a opção de enfrentar ou não um obstáculo, quando ele aparece, temos que lidar com ele. Não é possível abandonar a realidade, já o jogo pode ser abandonado a qualquer momento. É necessário também que se saiba, esteja claro que o jogo é separado da vida real, tem suas próprias regras, limites e possibilidades.

É interessante ainda um exemplo de McGonigal (2017): o jogo Tetris. O Tetris é um dos jogos mais jogados de todos os tempos, e quando se joga, joga-se sabendo que se vai perder. É possível ficar horas encaixando formas e cores, porém, o jogo só acaba quando o jogador perde, quando não consegue mais encaixar as peças de forma que estas sumam e o quadro fica completo. No entanto, as pessoas jogam e gostam do desafio de superar cada vez mais sua própria habilidade, permanecendo mais tempo no jogo.

Esse exemplo demonstra que o ser humano, no final das contas, joga porque gosta desse trabalho. No jogo, escolhe-se trabalhar arduamente por uma meta, isso faz as pessoas felizes. É um trabalho que se escolhe realizar, e por isso tão satisfatório. Ser capaz de realizar esse trabalho torna as pessoas felizes (McGONIGAL, 2017).

Junte-se a isso, ainda, o fato de que, caso perca, desista ou não consiga realizar aquela meta, não há consequências de fato na vida da pessoa. É um simulacro perfeito e por isso faz tanto sucesso. É por isso que, desde a mais tenra idade, joga-se.

A humanidade joga (ou brinca) desde que nasce e, com o passar dos anos, vai desenvolvendo e jogando jogos cada vez mais complexos. Na história da humanidade os jogos foram se desenvolvendo e ficando cada vez mais complexos também.

Um dos jogos mais antigos de que se tem notícia é um jogo chamado Mancala. Estima-se que tenha sido inventado entre 5 mil e 2 mil a.C. (NKELE, *s.d.*). O xadrez é um jogo muito antigo e extremamente reconhecido, valorizado e estudado. Não é considerado simplesmente um jogo, é considerado também um esporte e uma ciência. Encaixa-se como jogo porque pode ser enquadrado na definição de jogo de tabuleiro, mas vai muito além, o que pode ser verificado pelos inúmeros livros, campeonatos, estudos, professores e uso em sala de aula, empresas e para as mais diversas finalidades.

Caillois e Huizinga são dois dos principais autores quando se trata de definir o que é jogo, suas características, papel social e classificações. O trabalho de um complementa o do outro na medida em que Huizinga (2017) traça um panorama do jogo como construtor civilizacional e cultural, precedendo a cultura, uma visão antropológica do jogo. Huizinga questiona ainda o caráter lúdico do jogo enquanto cultura, porque atém-se a jogos de competição, com regras. Caillois (2017) vai além e classifica os jogos quanto às diferentes

formas de jogar, sua natureza, a motivação para o jogo e como afetam as pessoas. Ele ainda caracteriza a ludicidade dos jogos por meio da classificação.

O jogo de tabuleiro, estudado neste trabalho, foi escolhido em detrimento dos jogos on-line e tecnológicos por causa do acesso mais fácil, de não necessitar materiais extra que não o próprio jogo, da interação pessoal que permite e da dedicação mais focada dos participantes.

Os jogos de tabuleiro podem ser classificados de acordo com suas características próprias, conforme Mann (2015):

Quadro 1 - Classificação jogos de tabuleiro

Estilo	Euro, Ameritrash, Jogos de Guerra, para família
Tema	Civilização, guerra, política, economia, fantasia, horror, ficção científica, super-heróis, aventura, viagem, arqueologia, conflitos animais, pesquisa científica, desenvolvimento intelectual, crime, espionagem, corrida e viagem, vida pessoal, romance, jogos de palavras, abstrato – podendo conter mais de um tema.
Interação	Cooperação x conflito
Jogadores	Quantidade mínima e máxima
Duração	Tempo médio da partida
Complexidade	Fácil, Médio, Difícil e ainda por idade
Componentes	Mapas, cartas, tabuleiro, contadores, ladrilhos, peças, miniaturas, regras, cartas de referência, folhas de pontuação, dados, saco, taça, marcadores, eletrônicos
Vitória	Objetivo específico do jogador, metas para a equipe, mais pontos de vitória, mais dinheiro, conclusão de caminho, eliminação de oponentes, solução de um mistério, demonstração de conhecimento
Escala	Seres x máquinas, individual x grupo
Período	Atualidade, Idade Média, Futuro
Espaço	Terra, outros planetas, fantasia
Movimento	Instantâneo, por turno, pontos de ação, dados, roleta, sem movimento
Aleatoriedade	Nenhuma, dados, cartas, cartões ocultos, saco de tecido, girador ou roleta
Informação	Completa, semicompleta, limitada, indisponível
Mecânica	Movimento de contador ou peça, colocação de cartão, colocação de trabalhador, puxar de cartas, construção de baralhos, elaboração de cenário, rodadas, desenhos, pontos de ação, desenvolvimento de recursos, exploração, rota, leilão, negociação entre jogadores, diplomacia, dedução, conflitos entre unidades, peças ou recursos, exibição de conhecimento, blefe, destreza, narrativas, habilidade artística, adivinhação de palavras, habilidades de memória;
Resolução de conflitos	Absoluta, vitórias em maior número, maior número de apostas ganhas, simples rolagem e dados, nenhum conflito direto, bloquear adversário, cartas especiais, votação, destreza.

Existem outras classificações de outros autores, porém, o presente estudo adotará esta classificação, considerando ser suficiente ao propósito do jogo a ser desenvolvido.

Não apenas no Brasil, mas em outros países do mundo, também são encontradas iniciativas que envolvem a utilização de jogos para a abordagem da VPI no âmbito das relações afetivas na juventude e no namoro, tal como em Portugal, em que o jogo digital *Unlove* foi desenvolvido visando à sensibilização e prevenção da violência por parceiro íntimo.

Também em Portugal, país que conta com um histórico de pesquisas nesse sentido, existe o Manual *Coolkit – jogos para não-violência e igualdade de gênero* (COOLABORA, 2011), concebido dentro do projeto Violência Zero, que reúne uma coletânea de jogos que podem ser realizados com jovens e pretende ser um recurso a ser utilizado por educadores, professores, formadores, pais, mães e voluntários em atividades educativas para a abordagem de temáticas que visam ao desenvolvimento de uma cultura promotora da igualdade de gênero e não-violência (COOLABORA, 2011).

Um jogo muito conhecido e famoso, o Cara-a-Cara, ganhou uma versão exclusiva com mulheres históricas e visa a apresentar as personalidades femininas que tiveram importantes papéis na história, divulgar suas histórias que são silenciadas e incentivar as meninas a serem o que quiserem.

A Fast Food da Política (FAST, *s.d.*), organização da sociedade civil criada e administrada por mulheres com o intuito de democratizar a educação política com o uso de jogos, desenvolve jogos em uma perspectiva feminista. São cinco jogos desenvolvidos e aplicados em escolas, espaços de ensino, grupos interessados no tema, descritos brevemente a seguir:

- *Direitos e Silêncios*: traz as leis dos direitos das mulheres e propõe aos jogadores que identifiquem as datas em que as mulheres conquistaram alguns direitos e se estes direitos foram reconhecidos na prática, se são garantidos às mulheres atualmente e, ainda, que os participantes aprendam mais sobre essas leis. Há muitas leis que garantem os direitos das mulheres, mas não são conhecidas ou, quando conhecidas, não são colocadas em prática. Quando não se pode exercer um direito sofre-se a violência por parte da sociedade.

- *Mulheres na Política*: traz quadros femininos na política brasileira. Mulheres que foram eleitas vereadoras, deputadas, prefeitas, governadoras e presidentas, o que fizeram, suas conquistas. O objetivo é identificar as mulheres e suas ações, dando visibilidade aos seus projetos e conquistas.

- *Jogo das Vozes*: discute a relação entre o sistema eleitoral e a representatividade feminina. Durante o jogo são colocadas situações em que as mulheres deixam de ter voz, em comparação aos homens, que são ouvidos e levados a sério, especialmente na política. O jogo reforça que esse é um tipo de violência simbólica contra a mulher.

- *Feminismo Indefinido*: esclarece as referências e a pluralidade de termos, movimentos e teorias que dialogam com o feminismo, suas definições e discussões acerca das definições.

- *Queda do Patriarcado*: apresenta as estruturas sociais que determinam as relações de gênero e como a sociedade patriarcal subjuga as mulheres. O objetivo é desconstruir os elementos dessa estrutura e reconstruí-los de forma a garantir a participação igualitária das mulheres na sociedade.

A motivação para o jogo é intrínseca, ou seja, o objeto da ação se realiza nela mesma, o próprio jogo. Difere da motivação extrínseca, em que a ação é realizada com um objetivo que não a própria ação. Quando se cozinha, o objetivo não é cozinhar, é comer. Os jogos de azar não são considerados jogos, exatamente porque a motivação não é o jogo em si, mas ganhar dinheiro (DOMINGUES, 2018).

A *gamificação* serve ao propósito do deslocamento do problema real para o universo mágico do jogo porque permite ao jogador que seus esforços sejam direcionados para o objetivo do jogo em si, não para um objetivo extrínseco, como a mudança da realidade ao seu redor (DOMINGUES, 2018).

No caso do uso dos jogos como ferramenta educacional é esse o movimento realizado, desloca-se o problema da realidade para um universo fictício em que o objetivo é possível de ser realizado, permitindo aos participantes que resolvam o problema, voluntária e não compulsoriamente, de forma que se apresente o caráter lúdico da atividade (DOMINGUES, 2018).

Entende-se a gamificação como o processo em que se aplicam elementos lúdicos em contextos não relacionados a jogos. Nesse sentido, conceitos e processos de um design de jogo, como progressão, organização em níveis, componentes da mecânica de um jogo, dentre outros, são aplicados em produtos – materiais ou imateriais – que não foram estruturados como tal. (DOMINGUES, 2018, p.13)

O autor define ainda os *serious games* como objetos lúdicos por natureza. Eles não são desenvolvidos como um simulacro da realidade, mas como um universo completamente à parte e fictício, criado com a finalidade única e exclusivamente extrínseca. Eles perdem o princípio do *agôn* – que significa luta, combate, disputa – que está presente na vida e é vivenciado também na ludicidade do jogo (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017).

A diferença básica da gamificação para os *serious games* seria a finalidade. Os *serious games* são desenvolvidos com o pressuposto de serem educativos, de simularem a realidade de fato, tentando usar o caráter lúdico como pressuposto. Um simulador de corrida ou de pilotagem de avião, desenvolvido como um jogo digital, ainda será um treinamento. O objetivo do jogo é

extrínseco, é aprender a pilotar ou conduzir. Há um componente invasor ao universo dos jogos que não é o puro entretenimento, o objetivo retórico (DOMINGUES, 2018).

É no objetivo que se perde o caráter de jogo dos *serious games*. O uso de jogos com outras finalidades que não puramente lúdicas não é novidade. Já há tempos são usados com a finalidade pedagógica. É fácil encontrar escolas, professores, universidades, que fazem uso deles em sala de aula.

O jogo possui características específicas que o fazem ser esse objeto lúdico, capaz de nos tirar da realidade. O caráter livre, a prática no ócio, sem obrigatoriedade, torna o jogo especial e excepcional pelo ar de mistério que frequentemente o envolve. O jogo é um círculo mágico (HUIZINGA, 2017) em que as leis e costumes da vida perdem a validade. Importante é destacar que, para que este seja de fato um objeto de mediação da aprendizagem, um facilitador, ou ainda, que leve à reflexão, deve estar ligado a alguma questão da realidade transposta para o contexto do jogo.

Nesse processo, Pires, Gottêms e Fonseca (2017) trazem o elemento lúdico como importante por seu caráter disruptivo, imaginativo e criativo das relações sociais, inerente às culturas humanas (HUIZINGA, 2017). O aspecto da disputa e do combate, presente na maioria dos jogos, está presente na maioria das experiências que vivenciamos no dia-a-dia. Esse conflito, tão presente e difícil na vida real, no ambiente do jogo, torna-se parte divertida do processo.

As regras e normas a que somos submetidos e devemos seguir, mesmo que não desejemos e sejam extremamente difíceis, estão presentes também no jogo, porém este traz a possibilidade de subversão das mesmas. Alguns grupos de pessoas ou famílias, que têm o hábito de jogar, muitas vezes chegam a adaptar regras dos jogos para uma experiência pessoal mais apurada entre aqueles indivíduos (BRITO; MORAIS; BARRETO, 2011; PIRES *et al*, 2020).

As experiências vivenciadas, as emoções, suas ambiguidades, sensações, muitas vezes concomitantes de prazer e de dor, que a ambiência lúdica possibilita, são elementos que constituem a própria vida (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017).

Para Oliveira e Fonseca (2019) há a necessidade social concreta de um melhor entendimento acerca das relações afetivo-sociais entre os jovens, bem como sobre o desenvolvimento de estratégias inovadoras para enfrentamento da violência nesse contexto, especialmente porque esse tema é pouco investigado no cenário nacional. Para as autoras, ainda, “é necessário que estratégias disruptivas possibilitem o debate, a reflexão e a disseminação da informação acerca dessa problemática nas diversas esferas da realidade” (OLIVEIRA; FONSECA, 2019, p.14).

Para Pires, Göttems e Fonseca (2017), que propuseram a metodologia Recriar-se Lúdico para a construção de jogos voltados para educação em saúde, o elemento lúdico se manifesta pelo caráter irreverente, disruptivo, imaginativo e criativo que está presente nas relações sociais e é reproduzido pelo jogo, mas se perde nos *serious games* pois o elemento divertido que compõe o jogo de tabuleiro é perdido.

Apesar do uso de jogos não ser novidade na área, é importante destacar a perspectiva diversa a que se propõe a metodologia a ser utilizada na concepção do jogo desenvolvido no presente trabalho: enquanto os modelos tradicionais de desenvolvimento de jogos para saúde pautam-se na produção dos *serious games*, em que a visão de educação está inscrita no modelo tradicional de jogos educativos e pedagógicos, esse modelo propõe a produção de jogos que visam a mobilizar o pensamento e a reflexão crítica, sem limitar a aprendizagem à transmissão de conhecimentos ou disciplinamento de corpos, para a reprodução de comportamentos considerados ideais (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017).

Nesta perspectiva, a produção de jogos não-sérios não pretende obter resultados imediatos mensuráveis quantitativamente, como em modelos em que se aplica um instrumento de coleta de dados e, após determinada intervenção pedagógica, o instrumento é aplicado novamente para verificação da mudança obtida pela intervenção.

Não é possível lançar mão desse tipo de avaliação quando se trata de jogos lúdicos ou mensurar a mudança, que pode ser imediata ou levar algum tempo até ser apreendida pelo participante. Pode, até mesmo, não levar a mudanças ou resultados mensuráveis pelos métodos tradicionais da ciência positivista, uma vez que os processos comunicacionais são influenciados pelas subjetividades dos sujeitos, bem como pelas mediações sociais e culturais.

A ludicidade, principal dimensão da Recriar-se Lúdico, permite enriquecer as experiências, já que a modernidade empobrece o pensamento crítico, uma vez que está restrita ao reprodutivismo da técnica e da inovação destrutiva da ciência. O pensar reflexivo carece de tempos dedicados ao acontecer singularmente para cada um, aspecto essencial para a possibilidade de reinvenção sensível, crítica e criativa do mundo, pelas pessoas, ampliando a potência de vida, de forma que o jogo, no contexto aqui proposto, visa a essa mobilização (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017).

Nesse sentido, Caillois (2017) propõe o desafio de se questionar até que ponto o poder disciplinar dos processos educativos aprisionaria o jogo no que ele tem de mais irreverente, livre, desinteressado e espontâneo? A partir dessa ideia Pires, Guilhem e Göttems (2013) acrescentam que a busca de um caminho para a educação que contemple ao máximo as

características emancipatórias do lúdico precisa cultivar, até onde for possível, “uma vinculação desinteressada entre o jogo e a educação” (p.380).

Entende-se, pois, que a utilização do jogo serve ao propósito deste trabalho: mobilizar o livre pensar, a interação e a reflexão dos participantes, sem a pretensão de modificar comportamentos dentro dos modelos rígidos dos *serious games*. Experiências anteriores com essa metodologia indicam que a metodologia é válida para o que aqui se propõe.

Oliveira *et al* (2016), em pesquisa sobre sexualidade na adolescência, narram a experiência do desenvolvimento e aplicação do jogo *Papo Reto*, idealizado como dispositivo pedagógico para abordagem do tema sexualidade na adolescência. Em sua pesquisa, utilizaram-se do mesmo princípio do jogo não-sério que este trabalho utiliza, pensando-o como ação frívola livre, desprovida de interesses, consciente, vivida em uma ordem fictícia e situada além da vida corrente e voluntária que, por isso prazerosa, favorece o diálogo, a criação de conhecimentos em grupo, o desenvolvimento da autonomia em meios desafiadores e reflexivos.

As autoras, após a aplicação da primeira versão, puderam verificar que os participantes confirmaram a possibilidade do jogo ser utilizado para a finalidade estabelecida e ficaram evidenciadas a motivação para o diálogo e a reflexão sobre a realidade, a partir da interação com os demais jogadores, bem como o esclarecimento de diversas dúvidas sobre o tema (OLIVEIRA *et al*, 2016). O mesmo estudo revela que os resultados confirmaram a potencialidade dos conteúdos abordados para a problematização da realidade na perspectiva de gênero e os temas e situações-problemas, vivenciados no jogo, foram apontados como mobilizadores para a participação dos sujeitos (OLIVEIRA *et al*, 2016).

Ainda acerca da experiência sobre a aplicação do jogo *Papo Reto*, Oliveira e Fonseca (2019) apresentam o jogo on-line como artefato para mobilização de temas como sexo, sexualidade e violência entre os jovens e os discursos dos jovens, analisados à luz da categoria gênero, de forma a entender os discursos que emergiram na aplicação. A análise do discurso revelou as entrelinhas da experiência dos jovens no jogo, a mobilização e a problematização nas falas dos participantes, apontando para a validade desse tipo de intervenção (OLIVEIRA; FONSECA, 2019).

A pesquisa qualitativa é a base do desenvolvimento e da análise dos resultados dos jogos não-sérios, conforme mencionado anteriormente, uma vez que não se trata de intervenção que vise à modificação de comportamentos de forma direta, mas da promoção da reflexão, mobilização do pensamento, o que é passível de análise qualitativa.

Em revisão de escopo, Fornari e Fonseca (2019) trazem o quadro a seguir, descrevendo as estratégias encontradas para o enfrentamento da violência de gênero por meio de jogos educativos como referencial:

Quadro 2 - Descrição dos artigos selecionados

<b>Autores</b>	<b>Título</b>	<b>Jogo</b>
(Gilliam et al., 2016)	“Because if we don’t talk about it, how are we going to prevent it?”: Lucidity, a narrative-based digital game about sexual violence	Lucidity
(Fontana & Beckerman, 2004)	Childhood Violence Prevention Education Using Video Games	Invasion of the Fozzles
(Jozkowski & Ekbia, 2015)	“Campus Craft”: A Game for Sexual Assault Prevention in Universities	Campus Craft
(Crecente, 2014)	Gaming Against Violence: A Grassroots Approach to Teen Dating Violence	Grace’s Diary e Love in the Dumpster
(Stieler-Hunt, Jones, Rolfe, & Pozzebon, 2014)	Examining key design decisions involved in developing a serious game for child sexual abuse prevention	Orbit
(Bowen et al., 2014)	“It’s like you’re actually playing as yourself”: Development and preliminary evaluation of ‘Green Acres High’, a serious game-based primary intervention to combat adolescent dating violence	Green Acres High
(Adelman, Rosenberg, & Hobart, 2016)	Simulations and Social Empathy: Domestic Violence Education in the New Millennium	In Her Shoes
(Meyer, 2017)	Análise do jogo “Trilha da Proteção” como auxiliar na diminuição da vulnerabilidade para a violência sexual infantil	Trilha da Proteção
(Pires, Silva, et al., 2017)	Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher: concepção de subjetividade, gênero, cidadania e ludicidade nas regras e nas cartas do jogo	Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher
(Fonseca et al., 2018)	Gender, sexuality and violence: perception of mobilized adolescents in an online game	Papo Reto
(Oliveira & Fonseca, 2017)	Adolescentes e violência nas relações de intimidade: uma abordagem lúdico-educativa por meio de um jogo on-line	Papo Reto

Fonte: Fornari; Fonseca, 2019, p.83-84

A revisão aponta ainda para a falta de intervenções potentes como essas, de forma que se faz necessária a produção e o desenvolvimento de trabalhos como os aqui propostos (FORNARI; FONSECA, 2019).

Para este trabalho foi feito também levantamento de jogos já existentes, suas mecânicas e temáticas, os resultados obtidos a partir de sua aplicação, além da verificação de outras intervenções para enfrentamento nas escolas a partir de estratégias lúdicas, bem como seu potencial de transformação para educação emancipatória e desenvolvido o seguinte quadro:

Quadro 3 - Levantamento de jogos existentes para enfrentamento da VPI na juventude

<b>Jogo</b>	<b>País</b>	<b>Empresa</b>	<b>Serious /lúdico</b>	<b>Agôn/Alea</b>	<b>Tema</b>	<b>Interação</b>	<b>Mecânica</b>
-------------	-------------	----------------	------------------------	------------------	-------------	------------------	-----------------

Unlove	Portugal	MDM (Unlove/Unpop)	Serious	Mimicry	relacionamentos	Conflito	On-line
Coolkit	Portugal	Coolabora	Serious	Mimicry	Diversos	Diversa	Oficina
Cara-a-cara	Polônia	Crowdfunding	Lúdico	Agôn	Feminismo	Conflito	Tabuleiro
Direitos e silêncios	Brasil	Fast-food da política	Lúdico	Agôn	Direitos	Conflito	Cartas
Mulheres na política	Brasil	Fast-food da política	Lúdico	Agôn	Política	Conflito	Cartas
Jogo das vozes	Brasil	Fast-food da política	Lúdico	Agôn	Política	Conflito	Cartas
Feminismo indefinido	Brasil	Fast-food da política	Lúdico	Agôn	Feminismo	Conflito	Cartas
Queda do patriarcado	Brasil	Fast-food da política	Lúdico	Agôn	Patriarcado	Conflito	Cartas
Valores em Jogo	Brasil	Kaplan	Serious	Mimicry	Sexualidade	Conflito	Tabuleiro
Papo Reto	Brasil	Pesquisa	Lúdico	Mimicry	Sexualidade	Conflito	On-line
Violetas: Cinema & Ação no enfrentamento da violência contra a mulher	Brasil	Pesquisa	Lúdico	Agôn	Violência	Cooperação	Tabuleiro
Vidas Violetas	Brasil	Pesquisa	Lúdico	Agôn	Estereótipos de gênero	Conflito	Cartas
Invasion in the Fozzles	EUA	Peace Education International	Serious	Agôn	Violência	nenhuma	Videogame
Campus Craft	EUA	Mary Ann Liebert, Inc	Lúdico	Mimicry	Violência Sexual	Cooperação	On-line
Orbit	Austrália		Serious	Mimicry	Abuso Sexual	Conflito	On-line
Green Acres High	Inglaterra		Serious	Mimicry	relacionamentos	Conflito	On-line
In her shoes	EUA	Survivors in Service (SIS)	Serious	Mimicry	Violência Sexual	Cooperação	Oficina
Trilha da proteção	Brasil	CORES	Lúdico	Mimicry	Violência Sexual	Cooperação	Tabuleiro
Nomear para combater	Brasil	Atreva-se!	Serious	Mimicry	Gênero	Cooperação	Oficina
Decidix	Brasil	(NEPVIAS-UFPE)	Serious	Mimicry	Sexualidade	Conflito	On-line
Brincanto	Brasil	UFPE	Lúdico		Sexualidade	Conflito	On-line e Tabuleiro

#### 4 O jogo enquanto mídia

A mídia faz-se presente no mundo e na realidade há muito tempo. Pode-se pensar na mídia como algo externo ao corpo pois os desenhos nas cavernas já eram utilizados com a finalidade de comunicação.

Mas há um outro sentido anterior de mídia, definido por Pross (apud BAITELLO, 1998): o corpo como mídia. Na definição de Pross (apud BAITELLO, 1998), o corpo é a mídia primeira ou mídia primária. Por meio dela a comunicação é possível e a voz, os gestos e a postura são usadas para demonstrar o intento.

É importante ressaltar, portanto, que a mídia só existe para a comunicação e sua existência é intrínseca a ela, existe para ela, com essa função. Não há mídia a não ser para comunicar. O ser humano, na história, foi desenvolvendo novas formas de comunicação e utilizando-se de outros recursos, ferramentas e mídias para comunicar-se, como desenho, escrita, papel, telefone, pintura, escultura, dança, música, fotografia, cinema, televisão, chegando, atualmente, à internet e aos celulares.

Estudar a mídia, portanto, é estudar comunicação e, conseqüentemente, cultura. Atualmente ela está presente em cada momento da vida, não sendo possível separá-la do ser humano. Tudo o que é feito é por meio dela. Tudo que sabemos é por meio dela.

É necessário, portanto, estudá-la como dimensão social e cultural e sua onipresença e complexidade como algo que contribui para a capacidade de entender o mundo e de produzir e compartilhar significados (SILVERSTONE, 2002).

A mediação implica no movimento de significado de um texto para outro, de um discurso para outro, de um evento para outro. Implica na constante transformação de significados, em grande e pequena escala, importante e desimportante, à medida que textos da mídia e textos sobre ela circulam de forma escrita, oral e audiovisual, e à medida que nós, individual e coletivamente, direta e indiretamente, colaboramos para a sua produção (SILVERSTONE, 2002).

Para McLuhan (1964) a mídia é prolongamento, é extensão do homem. Uma vez que a mídia primeira é o próprio corpo, todas as outras são desenvolvidas para dar continuidade e para servir como prótese para os limites do corpo. É interessante pensar nesse sentido o quanto os aparelhos celulares hoje servem exatamente a esse propósito.

O celular é exatamente uma extensão do corpo, na sociedade midiaticizada, para tudo de que precisamos em termos de comunicação. Se antes precisávamos de um telefone em casa ou um orelhão para falarmos com alguém, se havia necessidade de um aparelho de TV para assistirmos à novela, irmos ao cinema ver um filme, um aparelho de rádio para ouvir música, comprar jornal para ver notícias, ter um guia de ruas para nos localizarmos, uma calculadora para contas, comprar um livro para lê-lo, um videogame para jogar um jogo, escrever uma carta e colocar no correio, todos esses artefatos foram unidos em um único aparelho que reúne todas essas mídias.

Artefatos são extensões do corpo. O celular, enquanto artefato, reúne diversos meios de comunicação. Essas mídias diversas, ali presentes, servem como instrumentos que atuam como extensões do cérebro e dos sentidos.

Enquanto extensões do corpo, os diferentes meios afetam o desenvolvimento da **cultura**, as **percepções** configuram a forma como o ser humano entende e pensa, e esses efeitos provocam etapas diferenciadas na cultura.

McLuhan (1964) trata o jogo como sistema modalizante midiático. Para ele, os jogos de azar são caminhos bem vistos para esforços de realização e iniciativa particular em sociedades tribais. Ele faz uma comparação da função do jogo na sociedade ocidental atual e nas sociedades tribais: na nossa sociedade, o jogo de azar, a loteria são jogos que parecem ameaçar a ordem social. Enquanto em uma sociedade é visto como virtude, em outra é vício, porque zomba da estrutura social individualista. Para ele

Os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal. Tanto os jogos como as tecnologias são contrairritantes ou meios de ajustamento às pressões e tensões das ações especializadas de qualquer grupo social. Como extensões da resposta popular às tensões do trabalho, os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras numa única imagem dinâmica (McLUHAN, 1964, p. 264).

De forma que, dependendo da sociedade da cultura intrínseca a ela, o jogo será visto de forma diferente, mas ainda são extensões sociais do homem.

Para McLuhan, os jogos são modelos dramáticos da vida psicológica e liberam as tensões particulares. Apesar de formas de expressão artísticas populares e coletivas, obedecem a regras estritas e as sociedades antigas, anteriores ao desenvolvimento da linguagem verbal escrita, encaravam os jogos como modelos vivos e dramáticos do universo, e ainda, do drama cósmico exterior (McLUHAN, 1964).

McLuhan (1964) trata dos jogos olímpicos como emanção do *agôn*, os jogos em que a disputa e a utilização das próprias habilidades se apresentam, inspirados pela luta do deus-sol, atualmente presentes em jogos como beisebol, rúgbi e hóquei no gelo e, no Brasil, representado pelo futebol, como modelos externos da vida psicológica interna.

Nesse sentido, são antes dramatizações coletivas do que particulares da vida interior, por isso modalizantes midiáticos, pois trazem, em si, aspectos coletivos e sociais presentes na cultura e representados por meio de uma mídia: o jogo. McLuhan (1964) explica que mesmo antes do desenvolvimento da escrita o jogo exerce esse papel, enquanto mídia e, assim como nossos idiomas vernáculos, são meios de comunicação interpessoal e não têm existência nem significado a não ser como extensões de nossas vidas interiores imediatas.

Os jogos, nesse sentido, são tão arbitrários quanto a linguagem. Seja uma raquete de tênis ou as 13 cartas de baralho, trata-se de mecanismo dinâmico em um contexto

deliberadamente artificial. O deslocamento das situações de nosso trabalho e de nossa vida social para um ambiente artificial, arbitrário faz que consintamos em vivenciar aquela experiência como forma, até, de liberação da tirania monopolística da máquina social (McLUHAN, 1964).

Por fim, os jogos enquanto expressão artística-popular oferecem a todos um meio de participação social plena, ao contrário dos papéis isolados, exercidos socialmente, inclusive na vida profissional. McLuhan (1964) considera ainda que o esporte profissional – também um jogo – é contraditório, já que o princípio do jogo é que este comece a funcionar a partir do momento em que consintam em se transformar em “bonecos”, uma vez que os jogos abrem uma porta para a vida livre, enquanto os esportes profissionais configuram-se em uma tarefa meramente especializada.

Uma vez que a mídia é ferramenta para o processo de mediação, o jogo de tabuleiro cumpre exatamente esse papel: transforma os significados. Os textos presentes no jogo devem ser pensados, refletidos e discutidos no decorrer da partida do jogo, de forma a trazer para os participantes novos significados acerca dos temas tratados.

O conceito de mediação é bastante explorado na América Latina. Para Martín-Barbero (1992), a mediação são espaços de conexões interligadas, que misturam os elementos, formando um todo novo, algo que compreende a relação existente entre o que se produz e o que se recebe.

Em outra obra, Martín-Barbero (2006) afirma que o objetivo da mediação não é proporcionar assuntos informacionais, mas gerar conteúdos envolvendo produtores, produtos e receptores e os deslocamentos de significados entre essas diferentes instâncias.

No entanto, nesse processo, as produções são mais numerosas que as recepções em processo contínuo, daí a necessidade de se produzirem conteúdos relevantes. A mediação tem o papel, neste contexto, de intermediar o produtor de conteúdo do receptor. Na sociedade atual, porém, a mediação não é apenas o meio para a recepção do conteúdo produzido, mas a comunicação em si e, ainda, a possibilidade de interação comunicacional.

[...] o lugar da cultura na sociedade muda quando a mediação tecnológica da comunicação deixa de ser meramente instrumental e para espessar-se, condensar-se e converter-se em estrutural: a tecnologia remete, hoje, não a alguns aparelhos, mas sim, a novos modos de percepção e de linguagem, a novas sensibilidades e inscritas. (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 54)

Essa afirmação coaduna com o entendimento de McLuhan no sentido de que a mediação é uma mudança de ponto de partida e de caminho nas análises comunicacionais. Logo, o processo de mediação não altera a relação entre a mídia e a sociedade, que estão envolvidos no

processo de mudança. A mediação não depende de media ou da comunicação, os dispositivos que fazem parte da interação social são a mediação (HJARVARD, 2015).

A internet traz uma perspectiva absolutamente diferente da mediação na vida das pessoas. A emissão e a recepção de informações nesse universo são simultâneas e a emissão de opiniões torna-se prática comum. Agora, o conteúdo produzido por todos tem alcance mundial. Tudo o que estava restrito a uma conversa em família ou entre amigos, ou dentro de um espaço qualquer como uma universidade, pode ser discutido publicamente com pessoas distantes.

É uma mudança de perspectiva em que todos podem emitir, receber e trocar informações e conteúdos ao mesmo tempo, ao contrário das mídias tradicionais em que apenas estas transmitem conteúdos (LÉVY, 2010).

A nova forma de mediação afetada pelas tecnologias midiáticas traz mudanças sociais na forma como a comunicação se dá no universo on-line, porém não fica restrita a ele. Esses processos modificam a maneira como nos relacionamos também fora da internet, o que afeta de maneira geral as relações e traz benefícios. No entanto, pode trazer consequências como a dependência da sociedade em relação às mídias digitais (HJARVARD, 2015).

Para Silverstone (2002)

(...) a experiência da mídia é, num sentido importante e geral, subjuntiva. Ser no mundo, mas não dele. Ser dele, mas não nele. Perceber que a mídia fornece uma estrutura para a experiência, mas também perceber que a própria mídia é transformada pela experiência. Reconhecer o papel da mídia em contribuir para os diferentes timbres e matizes da vida diária; para seu caráter ordinário, como também para sua natureza única; tanto para a generalidade como para a intensidade da experiência: esses eventos seminais, estruturais que são, para indivíduos e grupos, decisivos na definição da identidade e da cultura. Admitir que grande parte da cultura, de nossa cultura, da cultura da mídia, consiste em aceitar o caráter “como se” do mundo (p.113).

Silverstone (2002) entende a experiência individual na vida cotidiana da sociedade como um movimento contínuo que perpassa fronteira e limiares entre o público e o privado, o sagrado e o profano, o palco e os bastidores, o real e o fantástico, a realidade interna e externa, o individual e o social. Essas fronteiras podem ser demarcadas e visíveis, mas podem ser insignificantes.

A demarcação se dá predominantemente pela cultura. Lotman (1996) apresenta o conceito de semiosfera: o conjunto de aspectos de caráter delimitado dentro de uma determinada cultura que consiste nos elementos componentes desta como língua, religião, música, vestimenta e outros códigos homogêneos e individuais. Por serem homogêneos, os indivíduos participantes de determinada semiosfera reconhecem-se nela e reconhecem a não-semiosfera: tudo aquilo que está fora desse espaço. Essa é a fronteira.

A mídia é uma ferramenta de reforço da semiosfera de determinado grupo. É por meio dela que conhecemos, entendemos e, a partir das possibilidades atuais midiáticas, produzimos e reconhecemos os códigos pertencentes a ela.

A fronteira não é fixa e depende das interações sociais. No mundo moderno tardio ou até mesmo pós-moderno, a fronteira fica cada vez mais indistinta. Porém, por mais frágil que seja, ainda existe e é diariamente recriada nas atividades e vidas das pessoas, nas culturas populares e subculturas (SILVERSTONE, 2002).

Explorar a brincadeira, o jogo, é uma importante ferramenta utilizada por muitos autores nas ciências sociais e humanas como forma de análise de experiência midiática (SILVERSTONE, 2002).

O estudo da mídia requer atenção à vida cotidiana, embora extremamente desprezada sobretudo nos discursos do Iluminismo ou pós-Iluminismo que frisam, e apenas valorizam, a sóbria racionalidade e o progressivo e apropriado desencantamento do mundo. Isso, claro, não significa que a brincadeira é irracional e que os jogos que a institucionalizam no mundo moderno são, eles mesmo, o foco da – e para a – ação não racional. Ao contrário, a brincadeira é totalmente racional. **O fato é que suas formas de racionalidade não são as do mundano, cotidiano.** Bem, não muito. A brincadeira é parte da vida diária, assim como é separada dela. Entrar num espaço e num tempo para brincar é transpor um limiar, deixar algo para trás – um tipo de ordem – e apreender uma realidade diferente e uma racionalidade definida por suas próprias regras e termos de troca e ação. Brincamos para deixar o mundo, mas não é o mundo. E retornamos.

A brincadeira é um espaço em que os significados são construídos pela participação dentro de um lugar partilhado e estruturado, ritualmente demarcado como diferente da ordinariedade da vida cotidiana (como algo que não é essa ordinariedade), um lugar de segurança e confiança modestas, em que os jogadores podem abandonar sem perigo a vida real e se envolver numa atividade que é significativa em seu excesso governado por regras (SILVERSTONE, 2002, p. 114-115).

Os jogadores podem abandonar, sem perigo, o jogo a qualquer momento, sem consequências, caso estejam perdendo ou não estejam ganhando, fato impossível na vida real.

Pensando, pois, no jogo como elemento lúdico que permite ao jogador atravessar a fronteira da realidade, do ordinário, do comum e dos símbolos e aspectos presentes em sua semiosfera para vivenciar realidades completamente diferentes, o jogo passa a ser mídia à medida que permite a mediação entre os dois universos e realidades.

### III PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

#### 1 Caracterização do estudo

Esta é uma pesquisa aplicada, de desenho exploratório e abordagem qualitativa. As etapas de implementação da pesquisa serão descritas conforme os objetivos.

Por se tratar de pesquisa aplicada, o resultado culmina com o desenvolvimento de um produto que visa ao enfrentamento da violência, objetivo geral deste trabalho.

Para o desenvolvimento deste trabalho será utilizada a triangulação. A triangulação não é um método em si, mas uma estratégia de pesquisa que se apoia em métodos científicos testados e consagrados, de forma a aproveitar o que cada um pode oferecer de contribuição para a pesquisa, adequando-o àquela realidade e fundamentado na interdisciplinaridade. Para Minayo (2005, p.71), “esta abordagem teórica deve ser escolhida quando contribuir para aumentar o conhecimento do assunto e atender aos objetivos que se deseja alcançar”.

A triangulação pode ser utilizada, segundo Minayo (2010), em três dimensões: a primeira diz respeito à avaliação aplicada a programas, projetos ou disciplinas; a segunda dimensão tange à coleta de dados, em que o pesquisador se utiliza de três ou mais técnicas ou estratégias para ampliar o universo de informações acerca do objeto de pesquisa e, por fim, a terceira, em que a triangulação é usada para a análise das informações coletadas.

Neste sentido, a técnica permite dois momentos distintos articulados dialeticamente, de forma que a percepção da totalidade sobre o objeto e a unidade entre os aspectos teóricos e empíricos possibilitem essa articulação e imprimam o caráter de cientificidade ao estudo (MARCONDES; BRISOLA, 2014).

Na triangulação de métodos, um dos fundamentos essenciais é o processo reflexivo, que permite a superação dialética sobre o objetivismo puro, uma vez que nesse movimento é possível valorizar o significado e a intencionalidade dos atos, das relações e das estruturas sociais (MINAYO, 2016).

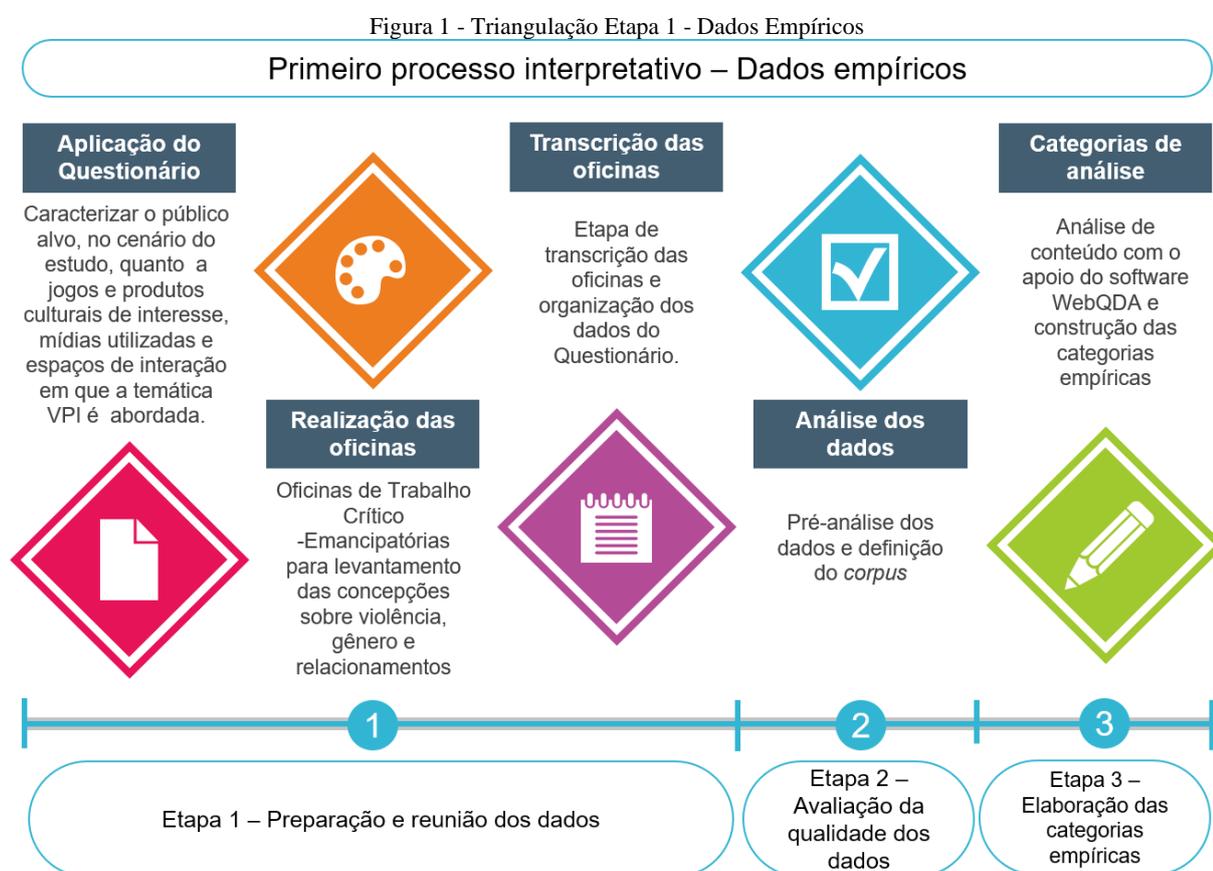
A postura dialética permite a compreensão de dados subjetivos como significados, intencionalidade, interação e participação sem deixar de considerar os dados objetivos como indicadores, distribuição de frequência e outros, compreendendo-os como inseparáveis e interdependentes, criando um processo de dissolução de dicotomias entre qualitativo e quantitativo, macro e micro, interior e exterior, sujeito e objeto (MINAYO, 2016).

Minayo (2016) aponta a aproximação da triangulação de métodos com o Sistema dos Princípios do Entendimento de Kant em razão da possibilidade de apreensão dos fenômenos. Uma vez que não se pode dar conta da realidade *a priori*, mas apenas a partir da percepção dos

objetos da realidade – representações – por meio da experiência oferecida pela realidade objetiva interpretada pelos conhecimentos *a priori*, é diante do objeto que a abordagem quantitativa e qualitativa produzirá a unidade sintética do múltiplo e do uno.

O objeto empírico, aquele que se pretende investigar numa pesquisa, será, portanto, analisado na perspectiva do pesquisador por meio da apreensão empírica do mesmo, avaliado de acordo com as premissas escolhidas no referencial teórico por meio de diálogo e, por fim, analisada a conjuntura social em que está inserido (MARCONDES; BRISOLA, 2014).

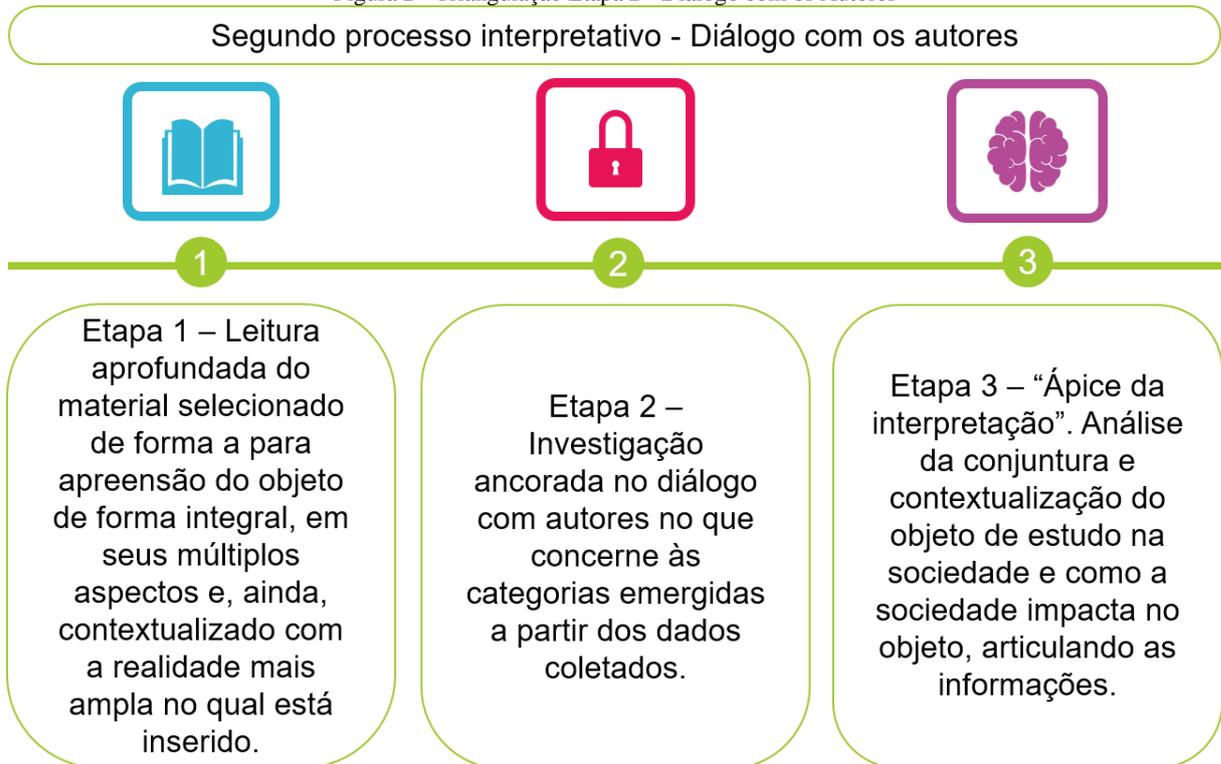
O *primeiro processo interpretativo* consiste na valoração fenomênica e técnica das informações coletadas e consiste em três etapas, conforme a figura abaixo:



Fonte: Elaborado pela autora, 2020 (baseado em MARCONDES; BRISOLA, 2014)

A partir dos dados empíricos coletados e tratados passa-se ao *segundo processo interpretativo*, em que se realiza uma análise contextualizada e triangulada dos dados, visando à reconstrução teórica da realidade (MARCONDES; BRISOLA, 2014). Esse processo conta com três etapas descritas a seguir:

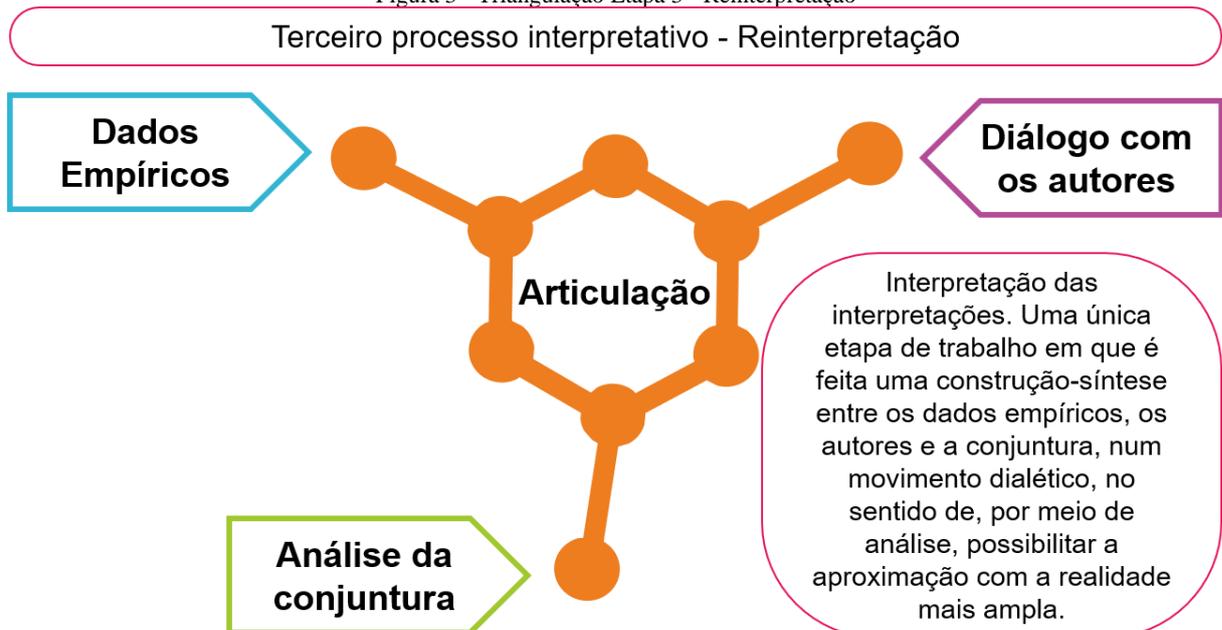
Figura 2 - Triangulação Etapa 2 - Diálogo com os Autores



Fonte: Elaborado pela autora, 2020 (baseado em MARCONDES; BRISOLA, 2014)

Por fim, o *terceiro processo interpretativo* consiste na articulação dos processos anteriores dentro da conjuntura em que está inserido o objeto, num processo dialético, de forma que o objeto seja entendido a partir da realidade e seja verificado o impacto da realidade no objeto, conforme a imagem (MARCONDES; BRISOLA, 2014):

Figura 3 - Triangulação Etapa 3 - Reinterpretação



Fonte: Elaborado pela autora, 2020 (baseado em MARCONDES; BRISOLA, 2014)

Os resultados da triangulação foram a base para a construção do protótipo de um jogo de tabuleiro para a abordagem do tema, produto de intervenção do presente estudo, cujo percurso metodológico para sua construção está detalhado mais adiante. Nesta pesquisa foram utilizadas diferentes estratégias de coleta de dados, descritas a seguir, segundo os objetivos específicos.

## **2 Caracterizar, junto ao público-alvo, jogos e produtos culturais de interesse, mídias utilizadas e espaços de interação em que a temática VPI é abordada**

Para o segundo objetivo específico, a etapa de coleta de dados foi quantitativa e realizada por meio de questionário (Apêndice I) desenvolvido para o projeto de pesquisa do qual este estudo constitui um desdobramento. É composto de dois eixos: 1. Dados socioeconômicos e culturais (múltipla escolha) e 2. Questões abertas sobre o acesso às mídias, que contemplam os produtos culturais, os espaços de interação e de abordagem da violência e o interesse pela temática.

O questionário (Apêndice I) foi impresso e entregue para todos os alunos dos 1<sup>os</sup>, 2<sup>os</sup> e 3<sup>os</sup> anos do Ensino Médio do Colégio Universitário USCS juntamente com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice II) e Termo de Assentimento (Apêndice III), por meio de visitas feitas pelas pesquisadoras às salas de aula nos meses de setembro e outubro de 2019. Não houve critérios de exclusão, sendo que todos os alunos que tiveram interesse e foram autorizados pelos responsáveis legais participaram do estudo.

Os alunos foram orientados quanto ao preenchimento dos questionários e dos termos e foi marcada nova data para recolhimento. Foram realizadas cinco visitas para entrega dos questionários para contemplar os alunos que faltaram à aula na primeira visita ou salas de aula que estavam realizando provas ou outra atividade e a entrega não foi autorizada pelo professor naquela ocasião.

A cada nova visita marcada eram recolhidos os questionários trazidos pelos alunos. Foram distribuídos, no total, 700 questionários e devolvidos respondidos, juntamente com os termos de consentimento, um total de 188 questionários.

Os questionários foram numerados e os dados transferidos para um instrumento semelhante, desenvolvido no Google Forms, a partir do qual originou-se planilha com os resultados.

As perguntas fechadas foram reproduzidas na planilha do *Google Forms* de acordo com as respostas das/os participantes, individualmente, e o campo de identificação dos questionários

também. As perguntas abertas foram transcritas para um campo de pergunta aberta no Google Forms.

A partir dessa transcrição originou-se uma planilha de Excel. Foi atribuída uma linha de cabeçalho na planilha, correspondente à pergunta. Por meio do Excel foram criados os gráficos apresentados nos resultados (Figuras 5 a 26 e 32, 35, 36, 38, 39 41, 42, 44, 46, 48, 50 e 52 a 56). Optou-se pela tabela em formato de pizza para melhor visualização.

As perguntas abertas em que os respondentes deviam preencher com os produtos culturais consumidos foram analisadas por meio do software WebQDA e deram origem a nuvens de palavras, para melhor visualização dos produtos mais consumidos e dos espaços em que a discussão é presenciada (Figuras 27 a 31, 33, 34, 37, 40, 43, 45, 47, 49 e 51). Foi feita análise descritiva dos resultados das perguntas fechadas.

As perguntas abertas foram analisadas e agrupadas de acordo com a similaridade do conteúdo e originaram os Quadros de 5 a 8.

### **3 Analisar os significados da VPI atribuídos pelas/os jovens de modo a selecionar temas prioritários passíveis de serem ambientados em um jogo de tabuleiro**

Esta etapa da coleta de dados foi qualitativa e realizada por meio de Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória (OTCE) (FONSECA; AMARAL, 2012).

A OTCE visa à educação crítico-emancipatória por meio da problematização dos seres humanos a partir de sua relação com o mundo e são caracterizadas por um ambiente descontraído, facilitado por práticas pedagógicas incentivadoras e participativas e pela relação horizontal de poder entre as/os participantes e a coordenação (FONSECA; OLIVEIRA; FORNARI, 2018)

O uso da OTCE visa a articular a subjetividade, a racionalidade, a experiência pessoal e a produção do conhecimento, é um espaço de construção coletiva e seu produto pode ser apropriado pelas/os próprias/os participantes, que conseguem visualizar o conteúdo e a qualidade de sua participação, ao contrário de serem meros sujeitos no processo de construção do conhecimento (FONSECA; OLIVEIRA; FORNARI, 2018).

É um método eficaz para os propósitos desta pesquisa. Lourenço e Fonseca (2019) destacam a experiência do uso das oficinas para a abordagem da violência por parceiro íntimo entre adolescentes por parte dos profissionais da saúde com resultados positivos.

A OTCE está fundamentada na educação crítico-emancipatória que destaca a problematização da realidade a partir da relação dos seres humanos com o mundo e considera ainda como pressupostos teórico-metodológicos:

- O uso das emoções como construtoras do conhecimento;
- a ideia de empoderamento;
- a abordagem dialética do movimento da consciência;
- a participação;
- a responsabilidade compartilhada (FONSECA; OLIVEIRA; FORNARI, 2018).

Para a construção da concepção teórica de um jogo a partir de uma perspectiva crítico-emancipatória recorreu-se a uma abordagem de apreensão da realidade que articula educação, comunicação, problematização e participação. A escolha da OTCE como método para a pesquisa e intervenção junto ao público-alvo do jogo deu-se pela interface entre seus pressupostos e a concepção de jogos que norteia o presente estudo.

A educação crítico-emancipatória tem seus pilares sustentados pela pedagogia da autonomia de Freire (2002) e visa à prática da educação educativo-progressiva em favor da autonomia dos educandos, tirando-os do papel passivo de quem recebe conhecimentos acumulados pelo formador (professor), que é quem sabe e apenas transfere ao aluno.

Para que se possa pensar na perspectiva crítico-emancipatória, faz-se necessário que esta seja participativa, uma vez que o indivíduo é sujeito na aprendizagem, não objeto, ativo e não passivo, e para isso o professor também deve ser crítico que se utilize de metodologias que potencializam a criticidade dos alunos (FREIRE, 2002).

É nesse sentido que se utiliza a perspectiva crítico-emancipatória neste trabalho, pois durante a coleta dos dados e no produto final deseja-se garantir a autonomia do educando, de forma a permitir o desenvolvimento de sua criticidade por meio do reconhecimento do sujeito social imbuído de possibilidade de transformar o mundo garantindo seu empoderamento no sentido de permitir o enfrentamento e a superação (FONSECA; AMARAL, 2012).

A oficina foi realizada em duas sessões no segundo semestre de 2019 no Colégio Universitário USCS, em São Caetano do Sul, com os alunos dos 1<sup>os</sup>, 2<sup>os</sup> e 3<sup>os</sup> anos do Ensino Médio. O local foi escolhido devido à facilidade de acesso da pesquisadora à escola, que é parte integrante da Instituição, sede do presente estudo.

Todos os alunos foram convidados pessoalmente pela pesquisadora responsável, por meio de visita às salas de aula. Os alunos foram informados sobre os objetivos, horários e datas e sala em que seriam realizadas as sessões da oficina. Os contatos para inscrição foram entregues e foi distribuída uma ficha de interesse em que os alunos informavam nome, turma e

telefone. Em seguida foram feitos grupos no WhatsApp, por sala, para comunicação entre os alunos e a pesquisadora. As/os participantes foram todos os que manifestaram interesse e autorizados pelos pais, não havendo nenhum critério de exclusão dentro da amostra selecionada.

Foi elaborado um planejamento de atividades (Apêndice IV) para cada uma das sessões da oficina a partir do quadro abaixo, proposto por Fonseca, Oliveira e Fornari (2018, p.96)

Quadro 4 - Etapas da OTCE

<b>ETAPAS DAS OFICINAS DE TRABALHO CRÍTICO-EMANCIPATÓRIAS</b>		
<b>1</b>	Aquecimento	É realizada uma atividade para preparação do grupo para os momentos subsequentes e para interação entre os participantes.
<b>2</b>	Reflexão individual	É desenvolvida com base na experiência e na observação dos participantes.
<b>3</b>	Reflexão grupal	É elaborada a partir da participação individual que integra a discussão coletiva, sintetizando as informações trabalhadas pelo grupo.
<b>4</b>	Síntese	Consiste na análise e no resumo dos principais aspectos discutidos pelo grupo, associados à introdução de novos conhecimentos. Além disso, após a síntese, orienta-se a realização de um momento de avaliação da oficina mediante a percepção dos participantes envolvidos no processo de trabalho.

Fonte: Fonseca, Oliveira e Fornari, 2018

As pesquisadoras contavam inicialmente com um número maior de participantes que contemplariam duas turmas, no entanto, apenas 12 alunos inscreveram-se e foi realizada apenas uma turma, em duas sessões. Na segunda sessão apenas sete dos 12 alunos compareceram.

A equipe de pesquisadoras preparou a sala de realização da oficina e, de modo a deixar o ambiente descontraído e acolhedor, ofereceu um café aos alunos em ambas as datas. As sessões da oficina foram gravadas em áudio e vídeo e uma pessoa realizou observação não participante, com anotações em um caderno de campo. O áudio, posteriormente, foi transcrito na íntegra para análise, que considerou também aspectos revelados nas imagens e anotações da observação.

O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice II) foi entregue aos maiores de idade para ser assinado pelos pais dos menores antes da primeira oficina. O Termo de Assentimento (Apêndice III) foi entregue aos menores para ser preenchido e assinado antes da oficina.

Os termos foram recolhidos na data de realização da primeira oficina. A oficina foi realizada com o mesmo grupo em dois dias diferentes, com duração de três horas cada encontro. No primeiro compareceram 12 alunos, sendo quatro meninos e oito meninas. No segundo,

algumas/ns participantes não vieram, de forma que participaram sete alunos, sendo seis meninas e um menino.

Após a entrega dos termos foram explicadas as etapas da oficina, bem como seus objetivos, riscos e informações sobre a participação, incluindo a liberdade de deixar a atividade quando desejassem, reforçando os aspectos éticos mencionados nos termos de consentimento assinados. As/os participantes preencheram ainda seu nome em um crachá.

Participaram da oficina como facilitadoras/coordenadoras a autora desta dissertação, a professora orientadora e, na observação não participante, uma bolsista de Iniciação Científica vinculada ao projeto. No segundo encontro a oficina contou com a participação de uma atriz para orientar nas atividades que envolviam dramatização. Estava presente na oficina ainda um técnico do Laboratório Hiper mídias da USCS de áudio e vídeo, para a gravação.

O desenvolvimento de cada etapa da OTCE foi planejado a partir de estratégias lúdicas que, além de favorecer a implementação dos seus pressupostos, permitiram avaliar quais possibilitaram maior envolvimento, reflexão e participação.

A seguir será apresentado o percurso de desenvolvimento da Sessão 1. É possível verificar os objetivos no planejamento descrito no Apêndice IV.

As/os participantes escreveram em um papel três características sobre si que consideravam marcantes. Os papéis foram recolhidos, misturados e distribuídos novamente, garantindo-se que ninguém pegasse seu próprio. Cada participante leu as características do papel que estava em mãos e todas/os deviam tentar adivinhar quem era a pessoa correspondente àquelas características.

A segunda atividade realizada foi “Namorar dá o que falar”, como momento de Reflexão Individual. Essa atividade foi baseada no jogo de mesmo nome do *Coolkit* (COOLABORA, 2011). Foram colocados três quadrados grandes no chão da sala e em cada um estava escrito uma palavra: Concordo, Não Sei e Discordo. Havia um saco com recortes de papel, nos quais estavam escritas afirmações (Apêndice V) sobre namoro e relacionamento. Os recortes eram sorteados e à medida em que eram lidos, cada participante deveria se dirigir a um dos quadrados conforme o que acreditava.

As frases sorteadas foram: “Posso contar o que faço com minha namorada/namorado aos meus amigos”; “Se uma garota se oferecer pro meu namorado tenho o direito de insultá-la publicamente?”; “Se meu namorado me pedir para ter relações sexuais com ele, devo aceitar para provar o meu amor.”; “Os meninos não mostram sentimentos.”; “Meu namorado é só meu/ Minha namorada é só minha.”; “Se eu tiver namorada não posso ser muito amigo de outras garotas.”; “Quem tem muito ciúmes ama muito”; “Tenho o direito de ver as mensagens do

celular do meu namorado/da minha namorada”; “Os namorados as vezes gritam, mas isso é normal”; “Se o meu namorado tiver ciúmes dos meus amigos eu devo evitá-los”; “Não deixo minha namorada usar decote ou saia curta para protegê-la do olhar dos outros.” (COOLABORA, 2011).

A cada pergunta as/os participantes dividiam-se nos quadrados relativos ao que entendiam sobre o assunto. Em seguida, era proposta uma discussão sobre a afirmação e as/os participantes que estavam no grupo Discordo deveriam convencer os demais a irem para o seu quadrado e vice-versa.

A terceira atividade realizada no primeiro encontro foi a Reflexão Coletiva, por meio de uma roda de conversa em que cada participante, se desejasse, pôde relatar episódios relacionados aos temas levantados na dinâmica anterior, tendo sido vivenciado ou tomado conhecimento da vivência por pessoas próximas. Os relatos foram feitos em uma roda de conversa em que as/os participantes debateram os temas levantados e compartilharam experiências e opiniões.

Por fim, foi realizada Síntese do que foi discutido (Apêndice VI), articulando a realidade problematizada ao longo das atividades desenvolvidas na oficina com o referencial teórico sobre violência no namoro que norteia o presente estudo, em uma linguagem clara e acessível.

Segundo Fonseca, Oliveira e Fornari (2018, p. 29) A síntese conta “não só com os posicionamentos e com as representações, mas também com novos conhecimentos, introduzidos pela coordenação ou por especialista”.

Nesta primeira sessão foi realizada a atividade de Avaliação “O que levo na mala hoje?”, em que as/os participantes escreveram em papéis coloridos expressões que definissem a oficina e seus sentimentos em relação ao que foi discutido naquela tarde (Apêndice VII). Todos os papéis foram colados em uma grande mala de papelão confeccionada para a oficina (Apêndice VII).

Durante todo o encontro, as mediadoras foram fazendo apontamentos no sentido de levar as/os participantes a articular suas subjetividades, experiências pessoais e a racionalidade, com o intuito de produzir conhecimento a partir de duas próprias reflexões sobre a realidade.

O segundo encontro foi realizado com todas/os as/os participantes que desejaram comparecer, contanto que tivessem participado da primeira etapa. Compareceram sete pessoas, sendo um menino e seis meninas. Os objetivos podem ser verificados no Apêndice IV.

Na primeira atividade, Aquecimento, foi realizada uma dinâmica com foco no trabalho corporal, de modo a “quebrar o gelo” e integrar as/os participantes, que na primeira oficina demonstraram um pouco de timidez durante.

A segunda atividade, que objetivou à Reflexão Individual acerca das concepções sobre gênero, consistiu na dinâmica O Extraterrestre (COOLABORA, 2011). O objetivo foi analisar o modo como os papéis sociais tradicionalmente atribuídos a mulheres e a homens estão presentes nas percepções individuais.

Nessa atividade, as/os participantes foram convidados a refletir, primeiro individualmente, sobre uma maneira de explicar para um grupo de extraterrestres que acabaram de pousar na terra, o que é um homem e o que é uma mulher. Em seguida, dividiram-se em dois grupos, de livre escolha, e debateram sobre as melhores maneiras de explicar as diferenças que deveriam de representadas por desenhos em cartazes (Figuras 58 e 59). Os grupos desenharam suas representações e explanaram coletivamente sobre elas. Um grupo, composto por quatro participantes, um deles menino, explicou o que é ser homem e o outro grupo composto por três meninas explicou o que é ser mulher.

Após a Reflexão Individual cada grupo coletivizou a experiência, apresentando a sua produção e explicando aos demais participantes os seus significados. À medida em que apresentavam, foi mobilizado um debate entre os grupos sobre os temas levantados nas representações, de modo que, coletivamente, as/os participantes problematizaram os significados relacionados ao feminino e masculino em nossa sociedade.

A terceira atividade realizada, também proposta para Reflexão Individual, foi baseada no Teatro do Oprimido (BOAL, 2005). As/os participantes, em duplas, foram convidados a interpretar situações de VPI. Foram sorteadas situações desenvolvidas previamente pelas pesquisadoras (Apêndice IX) e as/os participantes encenaram essas situações de violência.

Após essa atividade foi feita a Reflexão Coletiva, por meio de Roda de Conversa sobre as duas outras desenvolvidas naquela tarde. As/os participantes ficaram livres para contar suas experiências sobre os temas encenados, remetendo-se a situações que testemunharam ou souberam, ouviram alguém contar, e falaram sobre isso e articularam essas experiências e reflexões às representações e discussões desenvolvidas na primeira atividade (O extraterrestre).

Por fim, foi feita a Síntese da Sessão 2, pelas coordenadoras, que encerraram a atividade. Foi enviada por WhatsApp a apostila #NamoroLegal (MPSP, 2019). Como Avaliação dessa sessão, as/os participantes escolheram um objeto dentre vários disponíveis em uma caixa e fizeram uma relação do significado do objeto e a experiência vivenciada na oficina.

A oficina foi gravada, suas etapas transcritas e os temas analisados e categorizados de acordo com Minayo, Assis e Souza (2016) por meio de análise de conteúdo temática. Foi utilizado o software WebQDA.

Utilizou-se, na transcrição das oficinas, o código F quando a fala é de uma participante do sexo feminino e o código M quando de um participante do sexo masculino. Os códigos foram numerados de acordo com a ordem de fala, sendo que F1 foi a primeira menina a falar e assim sucessivamente. Quanto aos meninos tem-se apenas o código M1, pois apenas um menino pronunciou-se.

Os achados foram utilizados para desenvolvimento da concepção conceitual do jogo. Foram levantadas as percepções do público a que se destina o produto sobre os temas e subtemas a serem explorados pelo mesmo, para que se possam identificar potencialidades e limites, conforme Pires, Gottëms e Fonseca (2017) sugerem. A Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória

é um espaço de construção coletiva grupal, cujo produto pode ser apropriado pelos participantes, posto que retrata a contribuição de cada um no conteúdo e na qualidade da sua participação. Caracteriza-se por um ambiente descontraído, facilitado pela utilização de práticas pedagógicas incentivadoras da integração e do estabelecimento de uma relação horizontal de poder entre participantes e coordenação. (FONSECA; AMARAL, 2012, p.781).

#### **4 Produzir um protótipo que contemple a concepção teórica, as regras e a mecânica de um jogo de tabuleiro para o enfrentamento da VPI na juventude**

As etapas de desenvolvimento do protótipo do jogo seguiram a metodologia Recriar-se Lúdico, desenvolvida para a concepção de jogos na área da saúde e são: “a) concepção teórica do jogo e das regras; b) refinamento e avaliação da jogabilidade; c) validação de conteúdo das cartas e de constructo/critério da ludicidade” (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017, p.8).

Por constituir um desdobramento de um projeto maior, este trabalho contempla apenas a primeira etapa: *concepção teórica do jogo e das regras do jogo*, como produto desta pesquisa.

Para a concepção teórica, esta pesquisa, por ser exploratória, incluiu uma etapa de coleta de dados qualitativa por meio de aplicação de oficina, que resultou em amplo material empírico utilizado para a construção do conteúdo do jogo, uma adaptação do presente estudo à metodologia original, que prevê que os dados sejam levantados a partir de revisão bibliográfica.

Na descrição da primeira etapa as autoras definem que

Quanto à concepção teórica dos temas para o jogo, são indicadas revisões de literatura amplas, interdisciplinares e críticas, de preferência com a elaboração de boa documentação que embasem as definições de conceitos e dos temas a serem abordados no jogo (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017, p.9).

Esta etapa foi realizada, porém acrescida da pesquisa exploratória, com coleta de dados em campo. Foi aplicado ainda questionário aos alunos no intuito de caracterizar, no cenário do estudo, as principais mídias que acessam, os produtos culturais consumidos, os espaços de interação em que a violência é tratada e os jogos de cartas e de tabuleiro que costumam jogar.

A partir dos resultados da fase exploratória da pesquisa, descrita anteriormente, foi elaborada a concepção teórica do jogo, com base nas categorias e subcategorias codificadas com o apoio do software WebQDA. A codificação das categorias e subcategorias em árvores relacionadas, foram utilizadas para compor os temas que definiram o jogo. A partir dos temas, foi construído um glossário (Apêndice X), no qual foram inseridos também alguns códigos livres (termos livres frequentes, não relacionados em árvores de categorias no WebQDA) identificados nos depoimentos como termos relevantes a serem abordados no jogo.

Para a concepção da mecânica e das regras do jogo, conforme recomenda a metodologia Recriar-se Lúdico, foi realizada uma busca em sites especializados em jogos, lojas e ludotecas, visando a identificação de diferentes jogos para a escolha de alguns que, após testados pela equipe de pesquisa poderiam servir de inspiração e ser o ponto de partida para a concepção da mecânica. A pesquisa dos jogos também foi realizada em plataformas de informações sobre jogos de tabuleiro como *Board Game Geek* e *Board Game Arena*. Os jogos que tratam da temática proposta e ações e programas já existentes foram pesquisados no Google e a partir de conhecimento prévio da autora.

A OTCE foi realizada para a apreensão da realidade junto ao público-alvo. Sua utilização, na etapa de concepção teórica do jogo, configura um elemento novo que, neste estudo, se articulou à Recriar-se Lúdico, conferindo uma perspectiva crítico-emancipatória à primeira etapa de concepção do protótipo.

Após a transcrição da oficina e da análise por meio do software WebQDA chegou-se a três grandes categorias que constituíram o ponto de partida para a definição dos temas do jogo: (1) concepções de gênero, (2) violência de gênero e (3) relações afetivo-sexuais.

Dentro destas categorias desdobraram-se ainda os temas decorrentes de cada um, apresentados mais adiante, nos resultados desta pesquisa (Figura 57).

Foi feita ainda uma lista de códigos livres a partir da transcrição da oficina, em que as palavras-chaves frequentes foram codificadas para serem utilizadas no jogo (Apêndice VIII). Esses códigos serviram de base para a produção do conteúdo do jogo e foram, posteriormente, os conteúdos iniciais utilizados para a construção das cartas do primeiro protótipo.

A definição das regras e da mecânica do jogo, também prevista para esta etapa, partiu da escolha de um jogo de inspiração. A partir do conhecimento prévio da autora de diversos títulos de jogos de tabuleiro e da sua biblioteca particular, contando ainda com o auxílio de lojas especializadas e da internet, foram realizados testes com jogos disponíveis no mercado, a saber: *Quartz*, *Funny Friends*, *Super Trunfo*, *Uno*, *Ticket to Ride*, *Dixit*, *Cards Against Humanity*, *Saboteur*, *Bang*, *Antike*, *Potion Explosion*, *Azul*, *Stone Age*, *Jogo da Vida*, *War*, *War Império*

*Romano, Life cartas, Quem conta um Conto, Cartas Controversas, Banco Imobiliário, Quem disse?, Grok e Valores em Jogo e Imagine-me.*

Com a concepção teórica elaborada a partir das pesquisas já existentes, jogos já desenvolvidos, revisões de literatura sobre o tema, pesquisa de jogos e dados coletados da realidade e as categorias e temas definidas e, por fim, o jogo de inspiração escolhido, foi desenvolvido um primeiro protótipo do jogo, produto desta pesquisa.

Para isso, foi realizada análise de conteúdo das cartas do jogo de inspiração e feitos testes para a avaliação da mecânica e definição de possíveis adaptações. Os conteúdos das cartas foram classificados de modo a servir de base para a adaptação das regras e definição dos componentes para a criação do protótipo.

Uma vez definido e analisado o jogo de inspiração, foi elaborada primeira mecânica, que acrescentou alguns elementos à dinâmica do jogo original. Após a definição das regras e componentes do jogo foram elaboradas as primeiras cartas para testes internos, contemplando os conteúdos definidos na concepção teoria do jogo.

Em razão da pandemia do Novo Corona Vírus (COVID-19), a etapa de testes internos com modelagem inicial, feita de material artesanal e realizada com a própria equipe, parte da etapa um (1) da metodologia Recriar-se Lúdico, foi inviabilizada, de forma que esta etapa foi adaptada e o primeiro protótipo foi desenvolvido em uma plataforma virtual.

Após ampla pesquisa e consulta a pessoas conhecidas e da área de jogos, a autora encontrou a alternativa para viabilizar esse teste por meio do *Steam* (STEAM, *s.d.*), uma plataforma digital de desenvolvimento de jogos e aplicativos de programação que fornece serviços facilitados como atualização automática de jogos e preços acessíveis aos usuários. Atualmente o *Steam* conta com aproximadamente 65 milhões de usuários ativos, e tem médias de acesso diário de 8,5 milhões de contas ao mesmo tempo. O programa também conta com um sistema de amigos, que permite ao usuário criar uma rede de contatos on-line, com os quais pode jogar, trocar itens, interagir no chat, transmitir ao vivo (*gameplays*).

Pelo *Steam* podem ser comprados e jogados famosos jogos como *Counter-Strike*, *Half-Life*, *Team Fortress 2*, *Left 4 Dead*, *Grand Theft Auto V*, *Dota 2*, *Terraria*, *PUBG*, *The Witcher* e *Minimalist* entre um catálogo de mais de 9000 jogos. Pode-se inclusive adicionar jogos já instalados na sua máquina ao *Steam*. Para obtê-lo é necessário efetuar o download do programa oficial na página; para jogar, é necessário possuir o número de série original dos jogos ou fazer uma aquisição na loja do serviço (STEAM, *s.d.*). O cadastro na plataforma é livre e gratuito.

Dentro da plataforma *Steam* é possível fazer o download de um jogo chamado *Tabletopia* (TABLETOPIA, *s.d.*), de código livre, disponibilizado gratuitamente pelos

desenvolvedores aos usuários cadastrados na plataforma e que tem como função permitir que os interessados desenvolvam e criem seus próprios jogos de tabuleiro, gratuitamente, e possam disponibilizá-los para serem jogados por todos os demais usuários.

Os jogos desenvolvidos podem ser disponibilizados de forma gratuita ou paga, a critério do desenvolvedor do jogo. A vantagem é que o jogo pode ser jogado on-line com pessoas ao redor de todo mundo.

Muitos usuários utilizam o jogo *Tabletopia* para simular mesas de RPG e jogar on-line com amigos porque é possível simular uma mesa real, ao contrário de outras plataformas em que o jogo é totalmente virtual (TABLETOPIA, *s.d.*).

A plataforma *Steam* e o jogo *Tabletopia* popularizaram-se muito após o início da pandemia do Novo COVID-19 (TABLETOPIA, *s.d.*).

Para o desenvolvimento do protótipo, produto desta pesquisa, foi criada uma simulação on-line e virtual do jogo. As cartas foram criadas no software CorelDRAW 2019 com imagens disponibilizadas gratuitamente na internet e o conteúdo criado pela autora.

Dentro da plataforma do jogo *Tabletopia* foi simulada a mesa de jogo utilizando-se dos recursos disponibilizados gratuitamente.

Figura 4- Print da tela do Protótipo do Jogo - Primeira Versão



A primeira versão foi testada, internamente, pela equipe de pesquisa que compõe o projeto, além de um grupo de *gamers* amigos da autora. Toda/os as/os jogadores receberam o link para acessarem o jogo e foram orientados sobre como jogar e os recursos da plataforma. Foi feita ainda chamada de vídeo via plataforma *Google Meets* para que fosse possível conversar, discutir e interagir durante a partida.

O grupo de *gamers* foi escolhido pela familiaridade com jogos de tabuleiro, sendo jogadores regulares e conhecedores de mecânicas e jogos diversos. A partida teve lugar em um domingo e contou com cinco jogadores além da autora. As regras foram explicadas e o jogo teve início. Ao término, as/os participantes foram convidados a tecer observações sobre a experiência no tocante à jogabilidade e à temática. As sugestões foram anotadas para modificações posteriores.

Em relação à utilização da plataforma, as considerações das/os participantes foram positivas.

As sugestões foram todas consideradas e foi feita uma versão com os ajustes sugeridos que, após testada pela pesquisadora junto à orientadora, foi submetida a um segundo teste interno, com a equipe, em que uma das participantes do projeto maior foi convidada a jogar e avaliar o jogo.

O segundo teste teve lugar em uma tarde e participaram a autora deste projeto, sua orientadora e a professora convidada, especialista em desenvolvimento de jogos, autora de vários jogos na área criadora da metodologia Recriar-se Lúdico utilizada neste trabalho.

No segundo teste, ainda interno, após a experiência com o jogo entre as pesquisadoras/jogadoras na plataforma *Steam*, o jogo foi avaliado e novos ajustes foram sugeridos e discutidos, de modo a aperfeiçoar o protótipo.

Após o segundo teste, os ajustes foram realizados e submetidos a um terceiro teste interno, do qual participaram cinco pesquisadoras especialistas em violência de gênero, componentes do grupo de pesquisa ao qual o projeto está vinculado.

O intervalo entre o segundo e terceiro teste foi de duas semanas, tempo necessário para a construção de um maior número de cartas e implementação das modificações sugeridas, de modo que foi possível realizá-lo com todas as cartas definidas para o protótipo. Antes do terceiro teste, a autora deste trabalho jogou partidas on-line com a orientadora, para alinhar o protótipo antes da partida com o grupo maior, de que também participaram.

O terceiro teste foi realizado na plataforma *Steam* com as participantes conectadas pelo *Google Meets*, de modo a dialogarem durante a partida. O protótipo foi bem avaliado pelo grupo e não foi sugerida nenhuma modificação, mas tecidos comentários com contribuições importantes para a construção das cartas e aperfeiçoamento do jogo. Em relação à mecânica, as regras foram facilmente compreendidas e a partida fluiu de maneira simples, participativa e divertida. A partir do terceiro teste interno, foi definido o protótipo do jogo, produto deste estudo, que será apresentado mais adiante, nos resultados.

## **5 Aspectos éticos**

O estudo atende a todos os requisitos que envolvem a pesquisa com seres humanos no campo das ciências sociais. Foi avaliado e aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS, (Parecer Consubstanciado CEP 3.544.998, CAAE 12865319.0.0000.5510).

Foi entregue o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido aos participantes menores de idade para ser assinado pelos pais, em que consentem com a participação dos estudantes no estudo, bem como com a filmagem e a utilização de imagem para finalidades acadêmicas e de pesquisa. Estes assinaram ainda o Termo de Assentimento. As/os participantes maiores de idade receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndices I e II).

## IV ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### 1 Aproximação com a realidade: caracterização do público-alvo, no cenário do estudo

A primeira etapa da coleta de dados foi realizada por meio de questionário (Apêndice III) aplicado no Colégio USCS com os alunos do Ensino Médio. Um total de 188 alunos respondeu ao questionário.

O objetivo foi realizar uma primeira captação da realidade, de modo a traçar o perfil sociodemográfico e de relacionamento dos entrevistados e investigar em quais espaços de interação eles já haviam tido acesso à discussão da violência de gênero no namoro.

Esses dados serviram como parâmetro para a escolha do tipo de jogo, mecânica, tipo de interação e complexidade, além de auxiliar no conteúdo e na temática que compuseram o jogo e na escolha do jogo de inspiração.

#### 1.1 Perfil Sociodemográfico

A maioria dos respondentes da pesquisa foi de mulheres e apenas um declarou-se não binário. A idade mínima foi de 14 anos e a máxima 21 anos, sendo que apenas uma participante tinha essa idade, nenhum(a) tinha 20 anos, oito participantes contavam 19 anos e apenas dois 14 anos, de forma que a maioria da amostra concentrou-se na faixa de 15 a 18 anos.

Figura 5 – Distribuição dos respondentes segundo a identificação de gênero

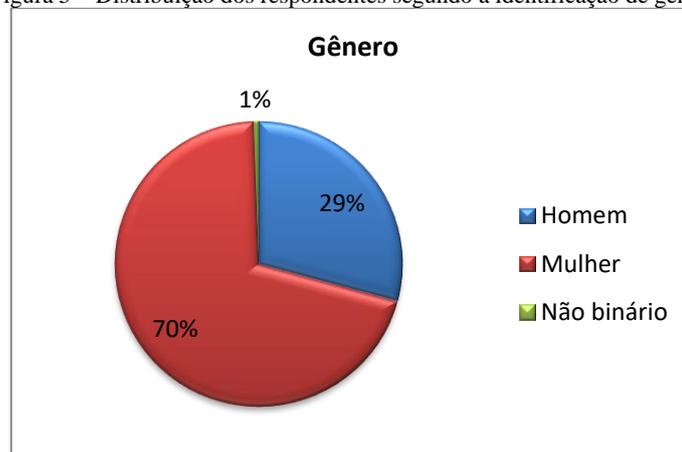


Figura 6 - Distribuição dos respondentes segundo a idade

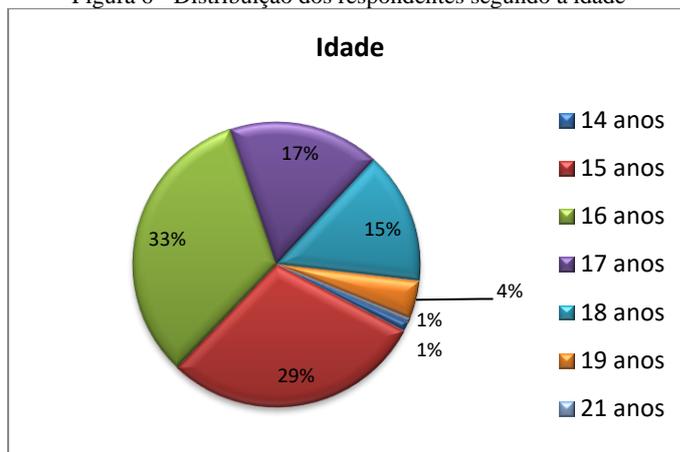


Figura 7 - Distribuição dos respondentes segundo a cidade em que vivem

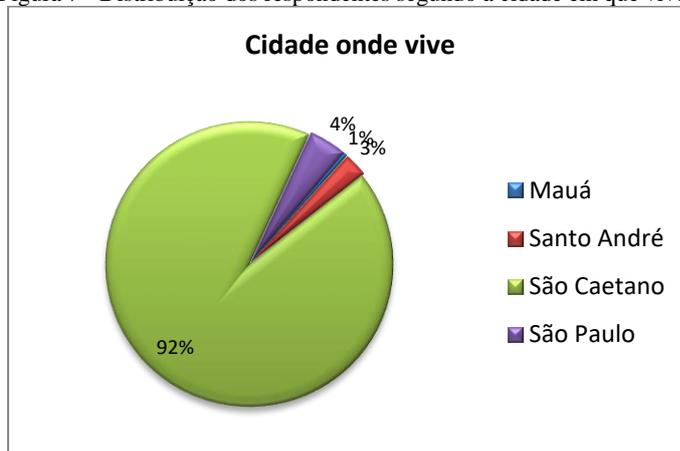
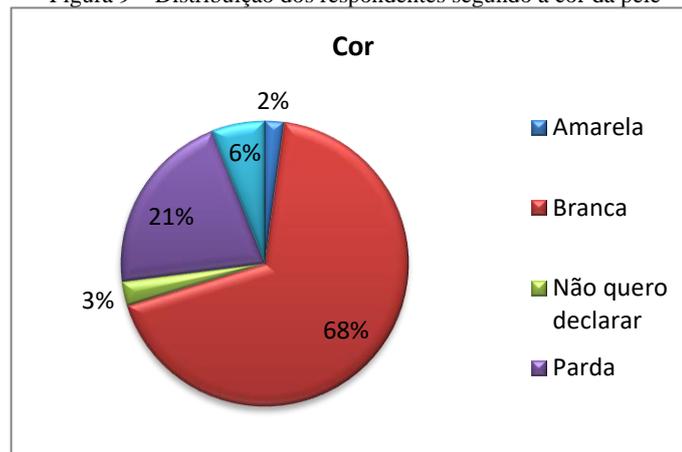


Figura 8 - Distribuição dos respondentes segundo a atividade laboral remunerada



A pesquisa foi realizada na cidade de São Caetano do Sul, de forma que a grande maioria dos respondentes morava nesta cidade. 83% não exerciam atividade remunerada. Apenas 3% (n=5) não quiseram declarar a cor. Quatro participantes declararam-se amarelos, um declarou-se indígena, 39 declararam-se pardos e apenas 11 pretos. Os demais, 68%, declararam-se brancos.

Figura 9 – Distribuição dos respondentes segundo a cor da pele



Apenas uma participante declarou já ter sido noiva e 29% nunca tiveram um relacionamento afetivo mais estável. A pergunta era aberta, de forma que as/os participantes puderam acrescentar relacionamentos como “ficar fixo”, “só friendzone”, “indefinido”, “mais ou menos enrolado”, “nem sei o que eu tenho” e “não, mas tenho um crush”. A maioria, no entanto, já esteve e/ou ainda está em um relacionamento.

Figura 10 - Distribuição dos respondentes segundo os relacionamentos afetivos mantidos no momento da pesquisa

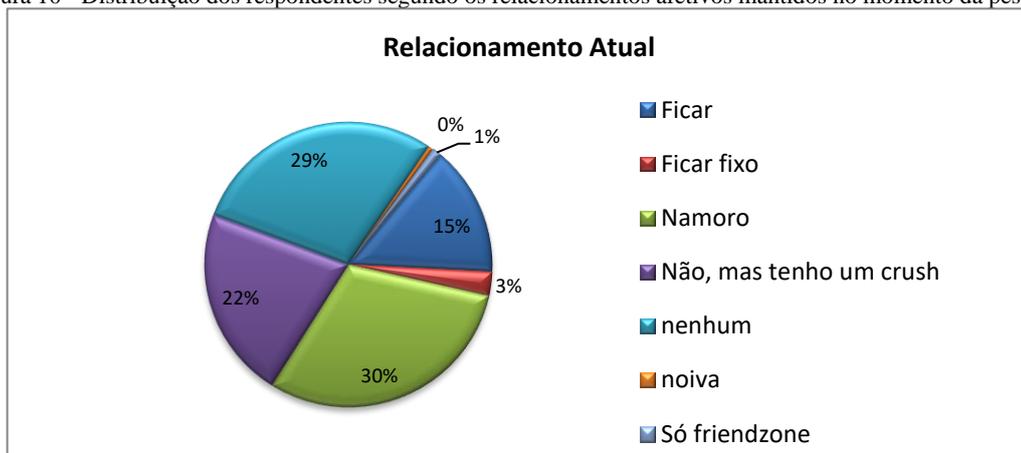
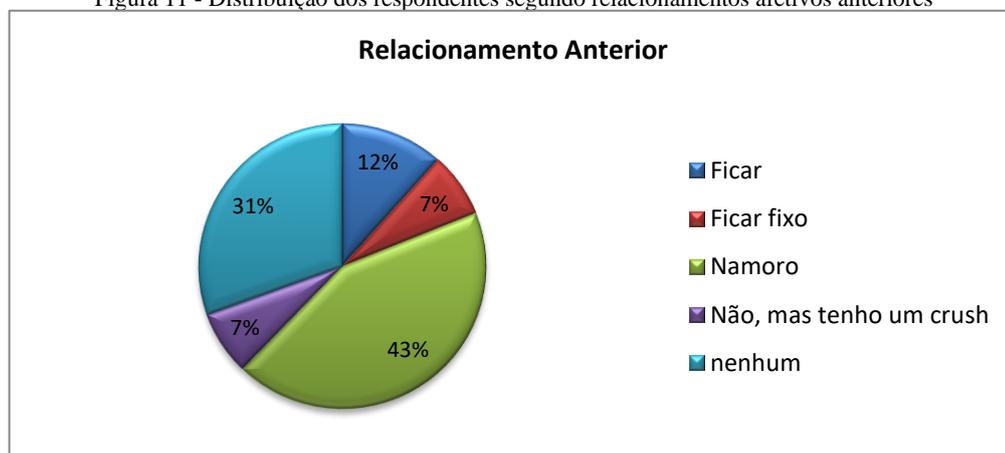


Figura 11 - Distribuição dos respondentes segundo relacionamentos afetivos anteriores



Os relacionamentos afetivos entre os jovens passaram por transformações significativas com o passar do tempo, especialmente nas últimas décadas. A juventude é um período em que as emoções estão à flor da pele e as experimentações do namoro são conquistas recentes.

Ainda hoje há, em localidades do Brasil, a ideia de que se deve casar especialmente as meninas nessa idade para evitar que engravidem ou tenham um comportamento promíscuo, sendo o casamento uma forma de controlar a sexualidade das meninas (HUERTAS; OLIVEIRA, 2019).

No entanto, a partir da década de 80 houve uma flexibilização nas regras rígidas de relacionamentos, em que o namoro e o noivado eram quase a distância e concebidos como preparação para o casamento, de forma que passam a ter como finalidade não o casamento em si, mas válidos enquanto têm algo de proveitoso para oferecer às partes (RIBEIRO *et al*, 2011).

A partir dessas mudanças, que, de acordo com Bauman (2004, apud RIBEIRO *et al*, 2011), originam-se das relações de consumo, em que o ter, o consumir estão ligados à felicidade, mesmo que passageira, e que contaminam a lógica das relações afetivas com a necessidade de felicidade imediata, os relacionamentos flexibilizam-se e o namoro não é mais necessário. O “ficar” passa a ser prática entre os jovens e envolve desde beijos até o contato sexual.

Apesar de estarem previstos no questionário, esses novos modelos de relacionamentos afetivos na juventude vão se modificando, de maneira que os respondentes incluíram *status* de relacionamentos não-previstos na questão, mas utilizados por eles, como “ficar” sendo diferente de “ficar fixo”; o conceito de “crush”, que pode ser entendido como paquera, pois é um relacionamento em que uma das partes tem interesse em outra e a outra não necessariamente toma conhecimento; e, ainda, “friendzone”, quando uma das partes tem interesse afetivo-sexual na outra, no entanto, esta só quer a amizade da primeira, de forma que muitas vezes, por estar interessada, aquela sente-se, emocionalmente usada .

A pesquisa foi realizada no ano de 2019, antes da pandemia de COVID-19. Apesar de ainda não haver estudos demonstrando o impacto do isolamento decorrente da pandemia na vida afetiva dos jovens, já há recomendações de pediatras e de organizações e sociedades, como a de pediatria para minimizar os possíveis impactos que a falta do contato pode causar nos jovens (ALMEIDA *et al*, 2020).

Almeida *et al* (2020, p.3) trazem um parágrafo nas recomendações para crianças e jovens que tratam especificamente dos adolescentes:

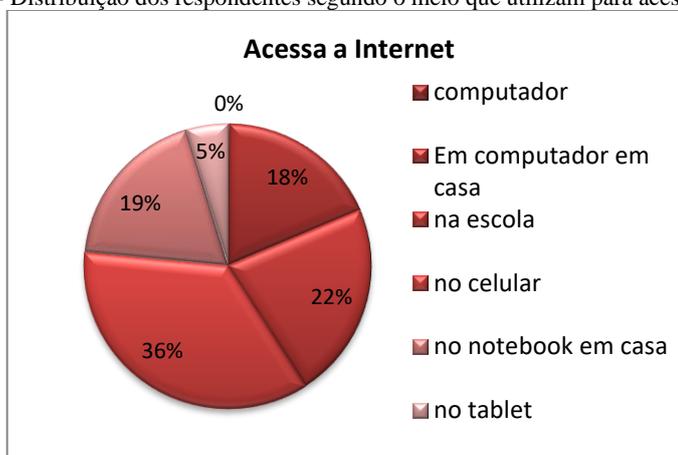
Os adolescentes devem ser respeitados nas suas idiossincrasias, mas ao mesmo tempo convidados a contribuir na divisão solidária de tarefas. O

oposicionismo, a necessidade de isolamento e a ânsia pelo convívio com os pares podem tornar o isolamento social e os cuidados com a pandemia particularmente difíceis nesta etapa do desenvolvimento. Cabe ouvi-los sem criticá-los, e solicitar que contribuam ativamente com ideias e ações ao esforço coletivo de combate à doença e ao gerenciamento da vida doméstica. Num tempo em que os jovens muitas vezes têm se isolado em seus quartos, dedicando tempo excessivo às telas, alienados do convívio familiar, a ocasião pode favorecer o aprendizado da empatia, da solidariedade e da colaboração.

## 1.2 Espaços de interação on-line e atividades

Todos os respondentes acessam a internet e apenas um respondeu que não possui celular com acesso, todos os demais têm. Além do celular eles também acessam a internet por outros meios como computador, notebook e tablet.

Figura 12 - Distribuição dos respondentes segundo o meio que utilizam para acessar a internet



O celular é o meio mais comum de acesso na população. A cada 100 habitantes, há 97,8 acessos. Atualmente há 7,2 bilhões de aparelhos no mundo. Isso não significa que 97,8% da população acesse a internet por celular, pois há pessoas que têm mais de um aparelho e mais de uma linha. No entanto, o crescimento exponencial aponta para uma grande maioria de pessoas conectadas (VIANA, 2020).

Cada vez mais o celular é utilizado para outras funções que não fazer e receber ligações, substituindo diversos outros dispositivos como agendas, relógios, calculadoras, guias de ruas e para enviar mensagens de voz e texto. Entre os jovens, mais do que entre os adultos, o celular tem a função de um computador de bolso, servindo para troca de mensagens, leitura de e-mail, pesquisas, estudos.

Faz parte do estilo de vida desses jovens o uso de tecnologias que permitem a troca instantânea de mensagens e o contato via dispositivos, o que, para Bauman (2001, apud VIANA, 2020), é caracterizado pela juventude líquida.

A pandemia do novo COVID-19 aumentou ainda mais o uso de eletrônicos, em razão do isolamento social. Para as crianças e jovens que estão em idade escolar as aulas presenciais

foram substituídas por aulas on-line, mediadas por tecnologias. Apesar de serem presenciais (pois tanto alunos como professores estão presentes no momento das aulas), são virtuais, de forma que o contato físico, real, perde-se. Não há, por exemplo, os intervalos e recreios para interação, conversas, fofocas e desabafos. Essa realidade, apesar de ainda carecer de estudos, vem modificando a maneira como essa população se relaciona, e o uso das TICs interfere nos relacionamentos (ALMEIDA *et al*, 2020).

Figura 13 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Facebook



Figura 14 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Instagram

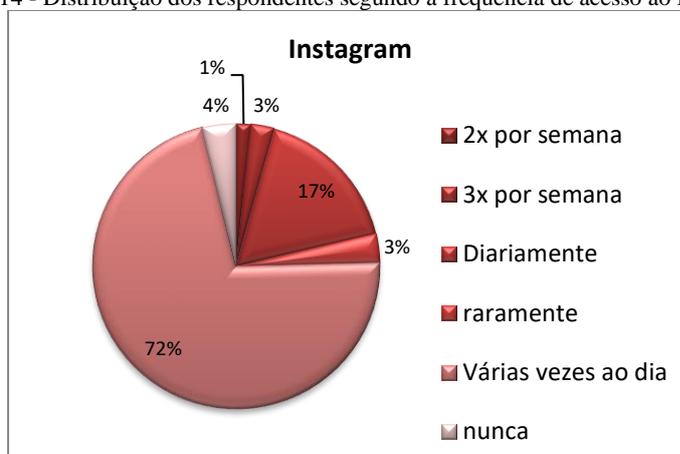


Figura 15 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Twitter

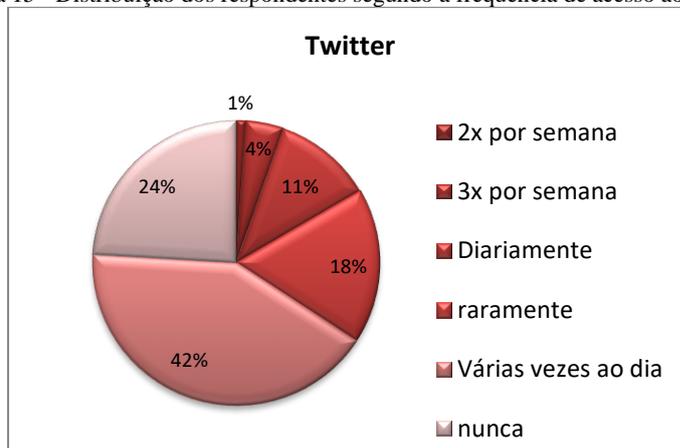


Figura 16 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Pinterest

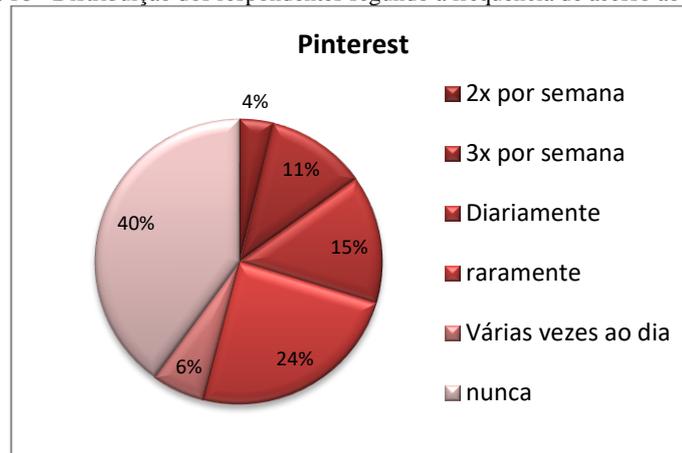


Figura 17 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao LinkedIn

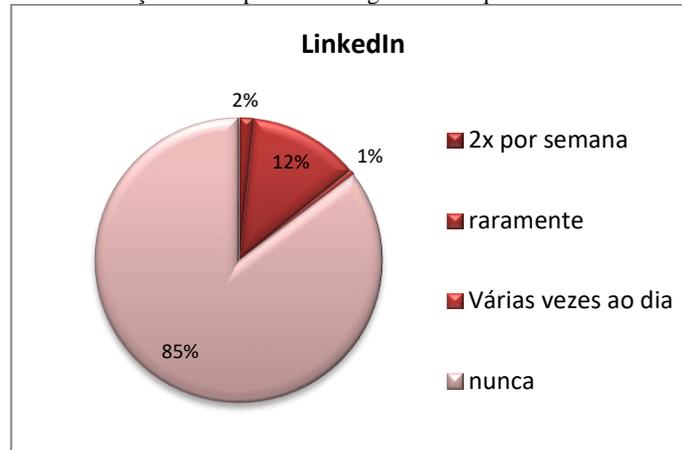


Figura 18 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao WhatsApp



Figura 19 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Messenger

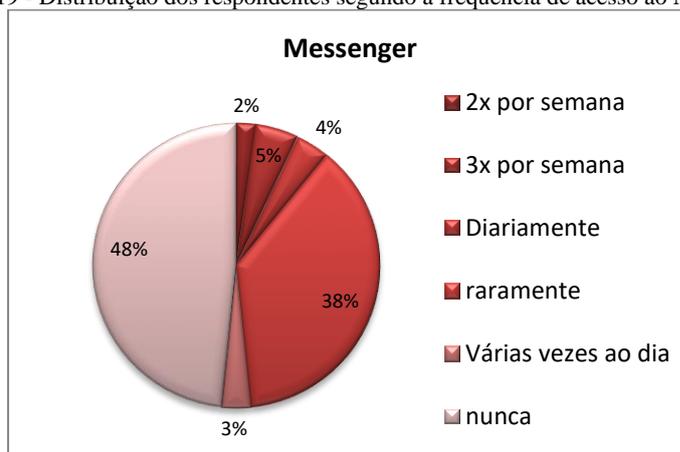


Figura 20 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao Google

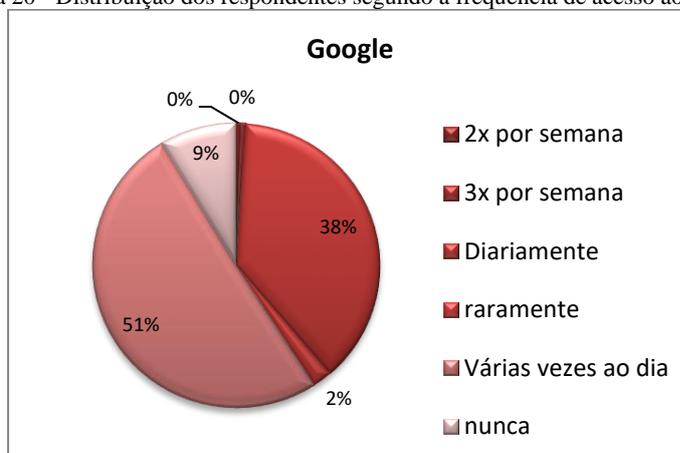


Figura 21 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao YouTube



Figura 22 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao SnapChat

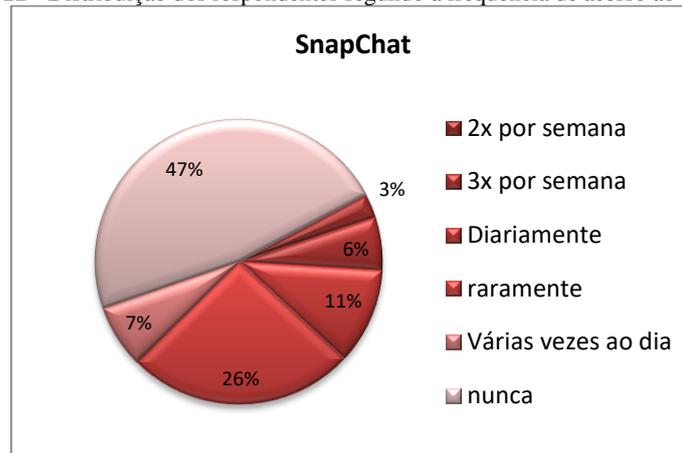
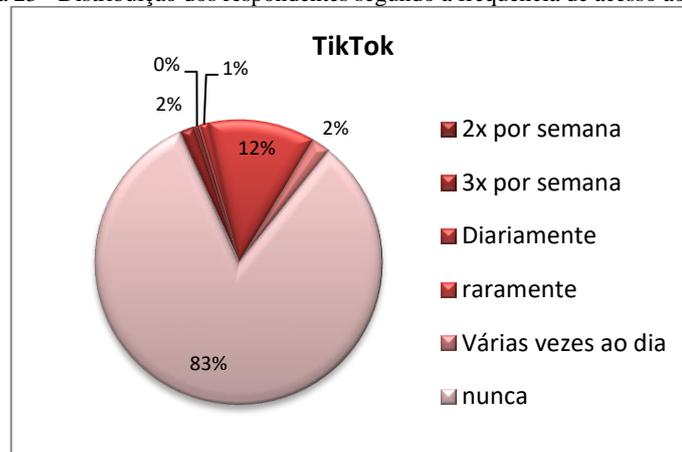


Figura 23 - Distribuição dos respondentes segundo a frequência de acesso ao TikTok

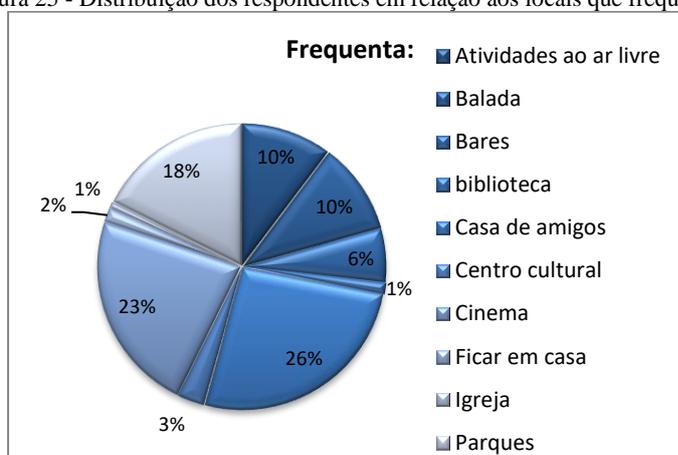


A rede social mais acessada pelos respondentes é o WhatsApp, seguido pelo Instagram. Ressalta-se que o período da coleta de dados foi anterior à explosão da rede social Tik Tok no Brasil, que apenas no final de 2019 ficou popular, sendo o aplicativo baixado 750 milhões de vezes no ano de 2019 e a idade dos usuários variando entre 16 e 24 anos. Acredita-se, portanto, que no espaço de tempo decorrido entre a coleta de dados e o momento atual este tenha se tornado uma das mídias sociais mais utilizadas pelos jovens, juntamente com o Instagram (SANTIRSO, 2020).

Figura 24 - Distribuição dos respondentes segundo a prática de atividades



Figura 25 - Distribuição dos respondentes em relação aos locais que frequentam



A maioria pratica alguma outra atividade além da escola. Os lugares mais frequentados por eles são as casas de amigos, cinema e parques.

### 1.3 Produtos culturais consumidos

Todas/os as/os participantes assistem a filmes, séries e TV e a Internet é o veículo mais utilizado para isso. A maioria assiste a filmes de franquias, como Vingadores, Velozes e Furiosos, Crepúsculo, Star Wars. Eles assistem também a filmes recentes.

Quase metade (92) dos respondentes assistem a novelas. As novelas assistidas por eles foram as que estavam no ar no período de coleta de dados, em especial a novela das nove e a sessão vale a pena ver de novo da rede globo de televisão.







Figura 33 - Nuvem de palavras das Músicas mais escutadas



Figura 34 – Distribuição dos respondentes em relação a jogos digitais

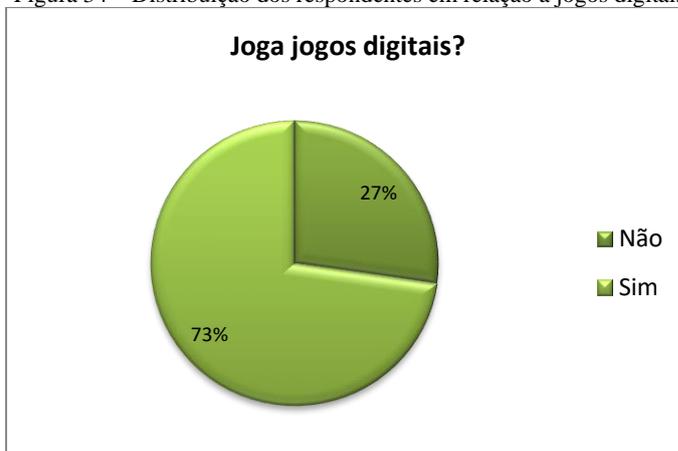
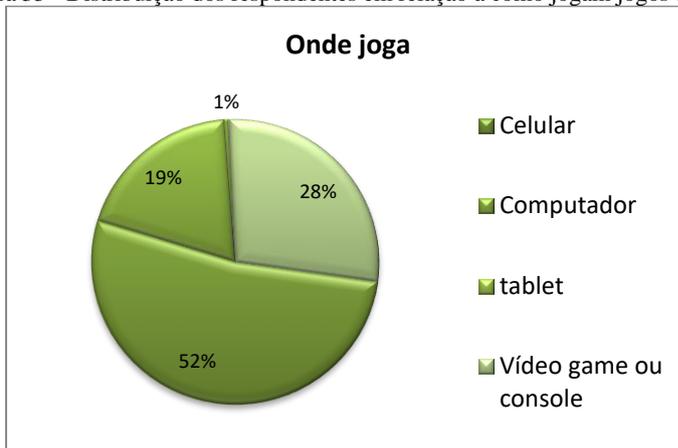


Figura 35 - Distribuição dos respondentes em relação a como jogam jogos digitais



Quase três quartos das/os participantes jogam jogos digitais e a maioria usa o celular para jogar. O jogo preferido foi *Call of Duty*, um jogo do tipo FPS (First person shot, ou tiro em primeira pessoa), seguido por *Grand Theft Auto*, jogo em que o objetivo é roubar carros. Não é à toa que CoD (*Call of Duty*) e GTA (*Grand Theft Auto*) são as duas franquias de jogos de computador mais rentáveis da história (EXAME, 2016). *League of Legends* (LOL), *Counter Strike* (CS) e *Fifa* também são muito jogados pelas/os participantes.



Figura 39 - Nuvem de palavras de Jogos de cartas

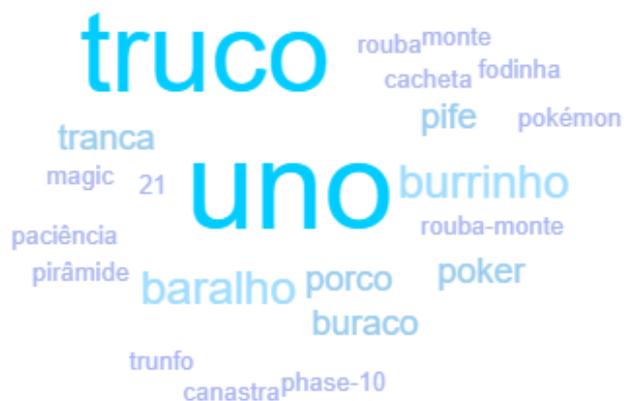


Figura 40 – Distribuição dos respondentes em relação a jogos de tabuleiro

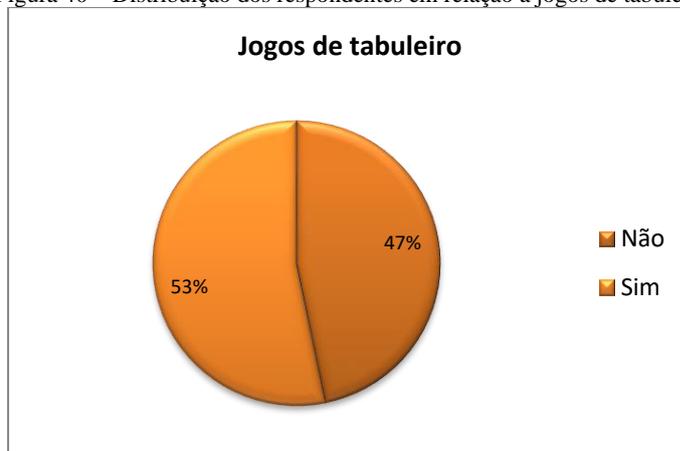
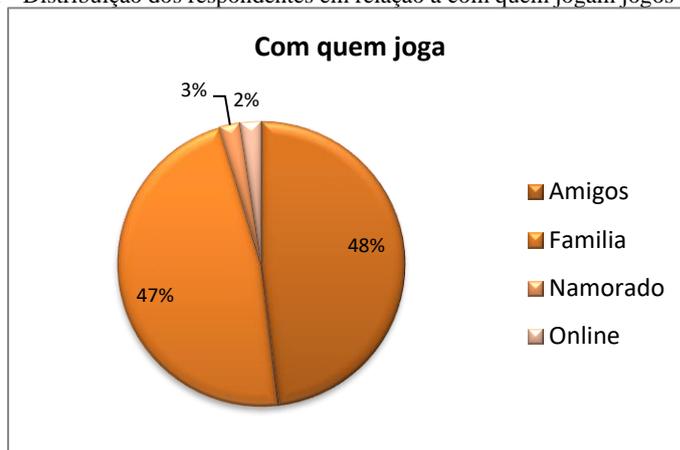


Figura 41 - Distribuição dos respondentes em relação a com quem jogam jogos de tabuleiro



Em relação aos jogos de tabuleiro, mais da metade dos respondentes afirmou jogar. O mais popular é o Banco Imobiliário, seguido pelo jogo de damas. Os jogos de xadrez e Detetive também são jogados. Amigos e família aparecem quase empatados em relação a com quem as/os participantes jogam.

Figura 42 - Nuvem de palavras de Jogos de tabuleiro



Figura 43 - Distribuição dos respondentes em relação aos hábitos de leitura

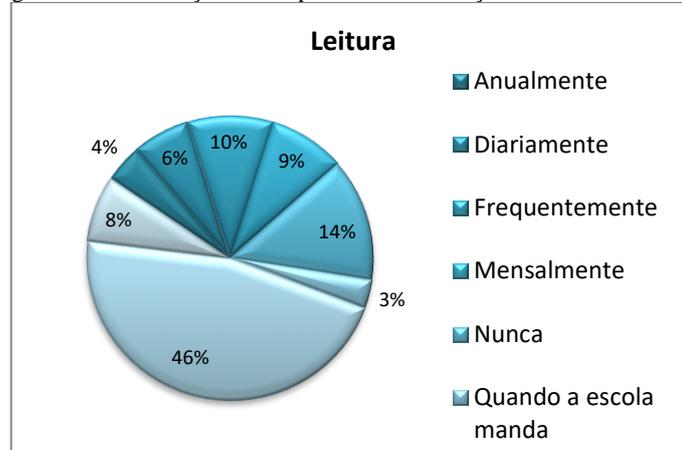
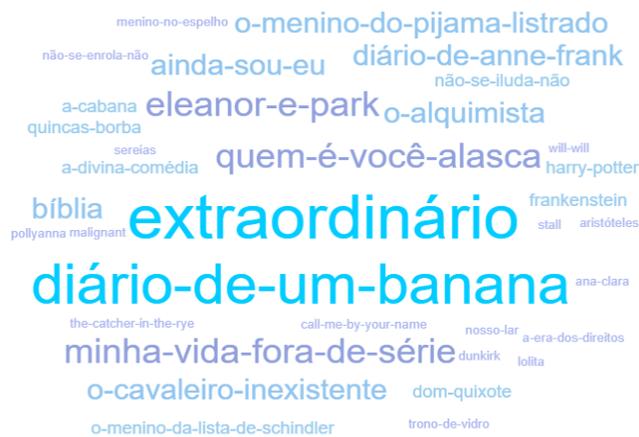


Figura 44 – Nuvem de palavras de Livros



A maioria da amostra não lê livros ou lê raramente. Os livros lidos pelas/os participantes também seguem uma tendência, sendo que *Extraordinário* e *Diário de Um Banana* foram os mais citados. Ressalta-se que *Extraordinário* virou filme, daí o interesse comum.

Figura 45 – Distribuição dos respondentes em relação à leitura de revistas



Figura 46 - Nuvem de palavras de Revistas



Apenas 18% responderam que leem revistas. Em sua maioria, a leitura favorita foi definida pelas/os participantes como “revistas de fofoca”, seguidas por Veja e revistas de moda. Hugo Gloss, que aparece destacado, é um site de notícias sobre celebridades e moda.

Figura 47 - Distribuição dos respondentes em relação à leitura de quadrinhos

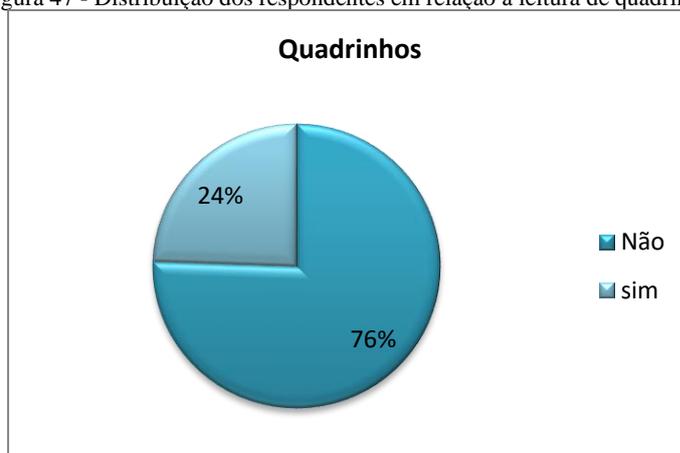


Figura 48 - Nuvem de palavras de Quadrinhos



Um quarto da amostra lê quadrinhos. Os quadrinhos preferidos são Mônica, seguidos por quadrinhos da franquia Marvel.

Figura 49 - Distribuição dos respondentes em relação ao hábito de assistir novelas

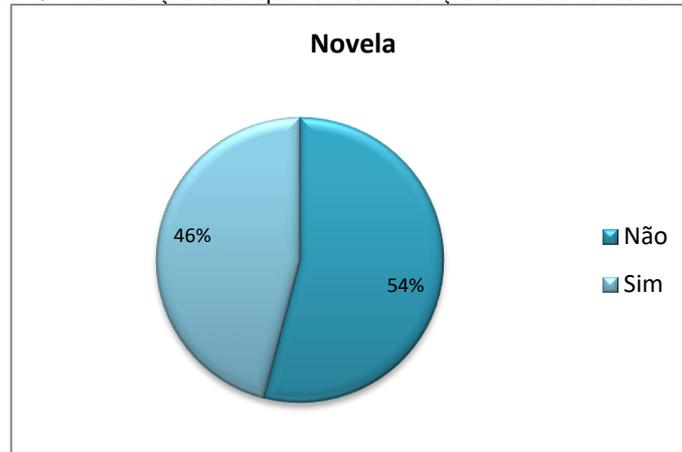
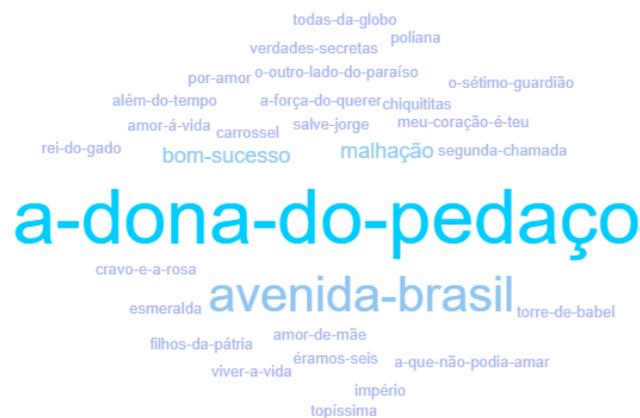


Figura 50 - Nuvem de palavras de Novelas



#### 1.4 Espaços de interação em que a VPI é abordada

Em sua maioria (78%), os respondentes já tiveram acesso a discussões sobre o tema relacionamento abusivo ser discutido em algum espaço de interação. Quando se verifica em relação ao gênero das/os participantes, 84% das mulheres responderam já terem visto o tema

ser abordado, enquanto entre os homens 67%. O único participante não-binário declarou já ter identificado a discussão.

Figura 51 – Distribuição dos respondentes em relação à abordagem do tema relacionamento abusivo

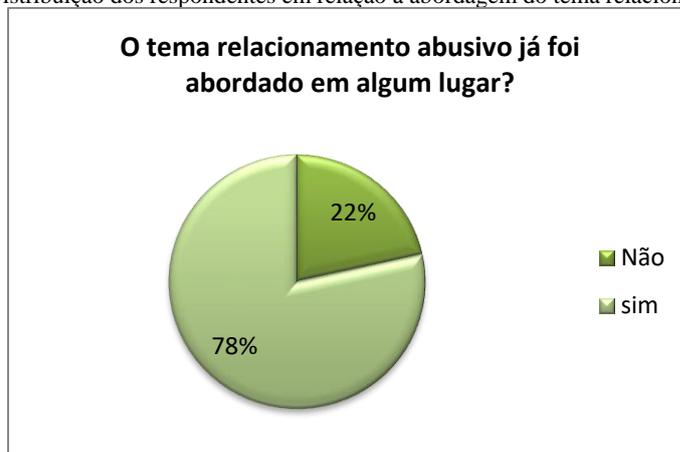
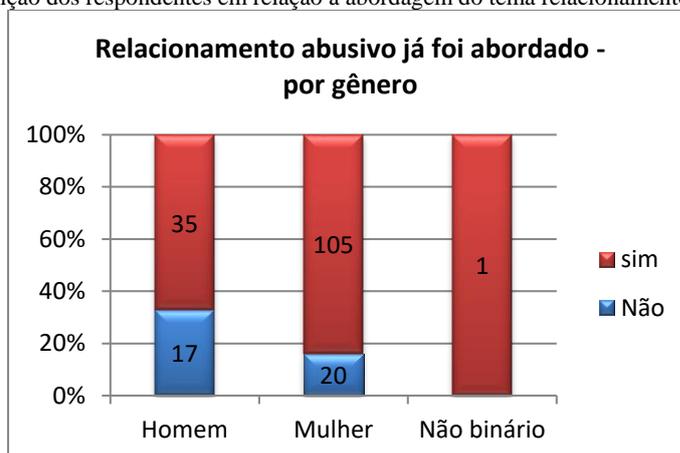


Figura 52 – Distribuição dos respondentes em relação à abordagem do tema relacionamento abusivo – por gênero



Os espaços de discussão em que as/os participantes identificaram a discussão sobre relacionamento abusivo são diversos. As redes sociais e as conversas com amigos correspondem a 20% das respostas cada. Em seguida aparece a escola, com 14% das respostas, número próximo a conversa ou debate com o professor (13%) e em seguida aparecem programas de televisão e conversas com a família, cada um com 11%.

Figura 53 – Distribuição dos respondentes em relação à discussão do tema relacionamento abusivo



Quando perguntados se gostariam que o tema fosse abordado, 97% responderam que sim, sendo que todas as mulheres responderam sim, e respostas como depende ou que há temas mais relevantes foram respondidas apenas por participantes que se declaram homens.

Figura 54 – Distribuição dos respondentes sobre se gostariam de que o tema fosse abordado

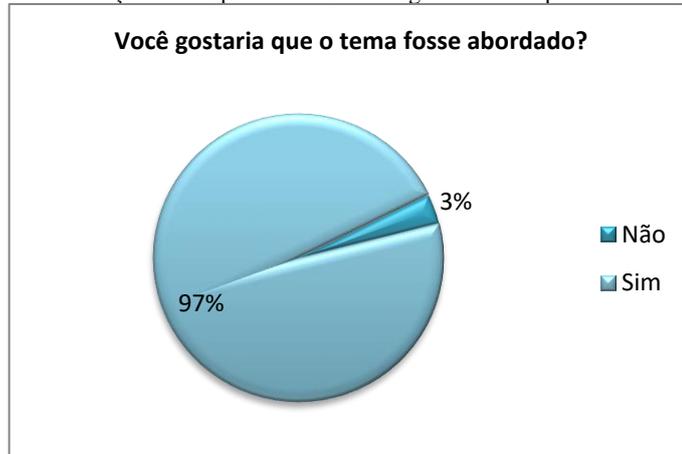


Figura 55 – Distribuição dos respondentes sobre se gostariam de que o tema fosse abordado – por gênero



No questionário foi perguntado ainda, aos participantes, se estes consideravam importante tratar do tema e por quê. A pergunta era aberta e os respondentes poderiam responder sim ou não à primeira pergunta ou apenas colocar as razões. Do total de 188 questionários respondidos, apenas sete não responderam “sim”.

Entre estes, considera-se importante destacar que quatro, apesar de não responderem “sim”, colocaram “certamente”, “claro”, “óbvio” e “considero”, sendo que estas respostas foram: “Certamente, pois dessa forma, principalmente mulheres conseguem identificar um relacionamento abusivo e podem acabar com isso antes que seja tarde.”; “Claro, pois antigamente a mulher era ameaçada pelo agressor para não pedir ajuda para ninguém”; “Considero, pois só entendendo conseguimos acabar com o mesmo.” E “Óbvio, porque às vezes uma pessoa passa por isso e não sabe ou tem noção da gravidade do problema.”

Dos demais, um participante escreveu: “Depende com quem conversar”; outro: “Mais ou menos, porque tem que incentiva a denúncia e fazer a pessoa perceber o relacionamento que está (sic)” e, por último, “Acho que tem temas mais relevantes para se discutir, que automaticamente resolvendo outros já se resolve.”

Considera-se, entre os que não responderam sim, que apenas três respondentes não concordam com a importância da discussão e quatro consideram a questão realmente importante.

Tem-se, ainda, seis participantes que responderam apenas “sim”, sem desenvolver o porquê.

Três participantes não responderam nada, deixando a questão em branco.

Os demais respondentes, totalizando 172, responderam que sim e explicaram as razões pelas quais acreditam ser a discussão importante.

Essas respostas podem ser divididas em quatro grandes categorias: sim, porque é importante ou é uma realidade; sim, para conhecer o que é violência para prevenir; sim, porque é importante para enfrentar e sim para que se possa reconhecer. As respostas semelhantes foram agrupadas e a frequência está indicada entre parênteses no Quadro 3.

Quadro 5 – Respostas das/os participantes no questionário à pergunta “Considera importante discutir o assunto?”

<b>É uma realidade/é importante</b>	<b>Prevenção</b>	<b>Identificação</b>	<b>Enfrentamento</b>
Pois é um tema atual/preocupante/presente e na sociedade (7 respostas).	Sim para diminuir as vítimas do relacionamento abusivo/diminuir o problema/evitar/prevenir (11 respostas)	Sim, existe pessoas que estão nesses relacionamentos achando normal como forma de amor e carinho (4 respostas).	Sim é importante porque é discutindo que é possível que alguém que sofre com isso consiga coragem para tomar uma atitude contra seu agressor.

Sim, pois acontece com frequência/é recorrente/acontece muito/é muito comum (13 respostas)	Sim, acho importante pela frequência de casos que está acontecendo atualmente.	Sim, para conscientizar/alertar/informar quem vivencia um relacionamento abusivo e não consegue identificar/não sabe (42 respostas)	Sim, muito. Para alertar e encorajar as garotas/garotos.
Sim, pois é algo preocupante que precisa ser mudado (6 respostas)	Sim, para as pessoas conhecerem/mostrar o problema/conscientizar (4 respostas)	Sim, para orientar e ajudar a pessoa que sofreu, pois ainda é um tabu e muitos "falam" que é frescura. É importante falar nas escolas pois iria ajudar bastante porque é uma fase que acontece muito e as pessoas dificilmente se abre para tal assunto.	Sim, para informações e denúncias/orientar/ajudar/combater quem passa por isso (9 respostas).
Sim, pois é algo que precisa ser abordado.	Sim, para mudar a mentalidade das pessoas sobre o assunto/para as pessoas saberem (7 respostas)	Sim, pois acontece casos desses todos os dias e continuará acontecendo porque a população não toma consciência desse problema e o feminicídio só aumenta.	Sim, pois tem gente que não tem cabeça. É importante falar nas escolas pois é algo que está errando em nossa vida (namoro) mas que precisa de cuidado.
Sim, pois é um caso comum e pouco falado.	Sim, pois abordando o tema as pessoas poderiam finalmente saber como não entrar, não ser e como ajudar alguém num relacionamento abusivo.	Sim, pois algumas pessoas não têm noção que algumas atitudes podem significar um relacionamento abusivo.	Sim, pois temos que adquirir os direitos da mulher e assumir a equidade.
Sim, pois esse tema pode desencadear coisas muito sérias na vida dos jovens, portanto quanto mais informação melhor.		Sim, pois as pessoas não sabem identificar o que é de fato e se estão passando por isso	Sim, porque muitas pessoas sofrem com isso e não tem coragem de falar, então assim a pessoa se sente confortável em conversar.
Sim, pois infelizmente é a realidade em que vivemos.	Sim, pois é um assunto delicado e muito comum no cotidiano de muitas pessoas. Com isso é importante mostrar para todos o que acontece para tentar prevenir.	Sim, pois auxiliaria inúmeras pessoas.	
Sim, porque é um tema que sempre foi importante, mas agora com as redes sociais é mais visto.	Sim, pois está empregado no cotidiano e com a abordagem desse tema, essa violência pode diminuir.	Sim, pois é comum estar em um relacionamento abusivo e não reconhece. É importante dar apoio a vítimas de violência em um namoro.	
Sim, porque a pessoa precisa ser ouvida.	Sim, pois prejudica as mulheres/causa mortes/vem aumentando (10 respostas).	Sim, pois muitas vezes a pessoa que está nessa situação não chegou nessa conclusão, no meu ponto de vista a informação é muito importante.	
Sim, porque muitas pessoas sofrem com isso e precisamos ajudar. Tenho uma amiga passando por isso.	Sim, porque ajuda as pessoas a como lidar com isso e a se livrar.	Sim, pois quanto mais as pessoas forem informadas e refletirem sobre o assunto menos irá acontecer mais providências serão tomadas.	
Sim, porque na sociedade de hoje, a violência está cada dia maior.	Sim, porque assim todos ficam cientes para saber se isso está acontecendo na relação e toma cuidado para não ser vítima.	Sim, porque quanto mais gente tem acesso a informações elas podem ajudar quem precisa sair dessa situação.	
Sim, porque querendo ou não é a realidade de muita gente e pode ser evitada.	Sim, porque tem que abordar esse tema, é algo muito presente na sociedade brasileira e mundial.	Sim, porque você pode estar se correndo por dentro sem "saber"/acreditar que está acontecendo com você.	

		Sim, pois é essencial conhecermos os sinais para mudarmos a situação.	
--	--	---	--

Foi perguntado, ainda, aos participantes, se desejavam comentar algo sobre o tema violência no namoro ou relacionamentos abusivos, além do perguntado, ou comentar algo sobre a própria experiência. Do total de respondentes, 43 complementaram a resposta anterior, sendo que 16 deixaram apenas um contato (telefone ou e-mail) e quatro deixaram um testemunho e um contato.

Quatro participantes escreveram que nunca sofreram ou testemunharam.

Quatro participantes declararam testemunhar:

Quadro 6 - Testemunhos de relacionamentos tóxicos

Dois amigos meus estão em um relacionamento tóxico, tenho medo dos abusos psicológicos piorarem. Uma menina da minha sala sofreu, não sei o que fazer.
Teve uma amiga minha que foi abusada e outra sofreu violência no namoro.
Um pouco complexo, mas minha mãe já esteve em um relacionamento muito tóxico depois do término com meu pai.
Uma amiga minha já sofreu violência no namoro e ela nem tinha percebido, então eu acho que esse tema precisa ser falado nas escolas.

Quatro participantes escreveram relatos sobre sua experiência:

Quadro 7 - Desabafos sobre relacionamentos tóxicos vividos

Foi algo que me atormentou por meses e não conseguia receber ajuda sem me sentir mal por estar sendo manipulada por ele.
Já sofri e não quero que isso aconteça com os outros.
Meu namorado foi mega abusivo, eu não comia direito, não estudava, minha relação com meus pais e amigos era péssima e sempre estava doente. Foi a pior experiência da minha vida e hoje em dia tenho trauma de me envolver com alguém.
No meu último relacionamento sofri violência física e psicológica.

As/os demais participantes escreveram sobre suas impressões sobre o tema:

Quadro 8 - Opiniões acerca de relacionamentos tóxicos

A violência no namoro não é só física, é verbal também. Portanto, é necessário o respeito dos 2 lados, não permita um tom de voz mais "alto", um "tapinha".
Acho que é fundamental, realmente acreditar no que seu amigo ou amiga está dizendo, pois isso pode passar para uma situação muito séria
Acho que se um não quer, o outro tem que respeitar e não insistir e acabar dando em violência (Homem)
As pessoas devem não tirar conclusões precipitadas. Acho que as pessoas deveriam tomar mais conhecimento sobre o assunto para detectar corretamente.
Depende de como, pois pode acabar sendo polêmico, pois as opiniões diversas entrariam em atrito, pois o abusivo do problema varia e assim em diante, mas em suma sim.
Ele existe e normalmente a pessoa que está em um relacionamento abusivo não percebe.
Esse deveria ser abordado mais vezes para que possamos passar confiança as pessoas que estão sofrendo e que elas saibam que podem contar com proteção e ajuda sempre que preciso.
Eu acho que poderia ser abordado na escola pois é onde passamos boa parte da vida, mas isso também precisa ser abordado pela família
Fazer algo que não queira para não ser deixado não é saudável e te faz sentir um lixo
Feminicídio, o agressor nunca vai aparentar ser ruim, vão duvidar da vítima (geralmente), devem ser perturbados, os casos mais sérios, principalmente.
Não abordar sobre esse assunto ou apenas deixar de lado, só com que aconteça mais.
Não deixe que seu parceiro tenha posse sobre você, dizendo o que você pode ou não fazer, que roupa deve ou não usar. Lembre-se sempre; "seu corpo, suas regras"

Porque muitas meninas que namoram sofrem abuso.
Temos que saber diferenciar, não só em relações amorosas que ocorre o abuso, acontece também como no trabalho, família e outros.
Violência nem sempre é física.

=As repostas às perguntas abertas do questionário evidenciaram como essas experiências estão presentes e, dentro do recorte desta pesquisa, as meninas reportaram mais situações de violência vivida ou testemunhada. Verifica-se que a violência perpassa suas vidas desde a juventude.

## 2 Os significados da VPI na juventude sob o olhar de gênero

A pesquisa foi realizada com a utilização da OTCE e teve como objetivo analisar os significados da VPI atribuídos pelas/os jovens. Após a transcrição das gravações da oficina e do tratamento e definição do *corpus* de análise, os depoimentos foram codificados com o apoio do software WebQDA a partir de três categorias pré-definidas segundo os objetivos do estudo: concepções de gênero, VPI e relações afetivo-sexuais.

A partir da análise de conteúdo emergiram temas, que foram codificados e agrupados nos códigos-árvores, que constituíram a base para a definição das categorias empíricas, apresentadas e discutidas segundo o referencial teórico, neste capítulo.

### 2.1 Gênero: a desigualdade como construto social

As concepções de gênero são pautadas por diversos aspectos dentro de um contexto histórico e social. Manifestam-se nos comportamentos esperados pela sociedade em relação ao que é entendido por homem e mulher naquela realidade e cultura.

A partir do que afirma Simone Beauvoir (2019) “não se nasce mulher, torna-se mulher”, é possível compreender as hierarquias culturalmente relacionadas aos significados que envolvem ser homem ou mulher. Essa ideia parte do pressuposto de que há necessidade de entender o homem e o que é ser homem, para que se possa conceber o outro – a mulher.

Essa compreensão pauta-se, historicamente, em classificações dicotômicas que, conforme elabora Bourdieu (2003), estrutura as diferenças entre os sexos em um conjunto binário de oposições que organizam a cultura e operam esquemas de pensamento que se tornam universais e fundamentam a naturalização das desigualdades.

A categoria gênero, compreendida enquanto elemento histórico e social baseado nas diferenças atribuídas aos sexos, atua simbolicamente como ordenadora do pensamento, da linguagem e da ação dos sujeitos no mundo, em uma perspectiva relacional (SCOTT, 1990).

Nesse sentido, a masculinidade e a feminilidade atuam simbolicamente forjando as identidades dos sujeitos, definindo comportamentos, papéis sociais e modelos culturais estabelecidos que atuam como referência a serem seguidas.

Ao elaborar graficamente em um cartaz, representações do ser homem e ser mulher em nossa sociedade, o grupo de participantes deste estudo expressou, em seus desenhos e nas narrativas sobre eles, significados que remetem a diferenças inscritas no corpo feminino (amamentação, vagina, seios e menstruação) como simbólicas na definição das desigualdades. Destacam o gênero como elemento inscrito também na linguagem (“artigo A”) e reconhecem a atuação política do feminismo na desconstrução das desigualdades pautadas nas diferenças biológicas que, para elas, constituem marcas que diferenciam o que é ser mulher em nossa sociedade e que levantam a necessidade histórica de “luta pela igualdade”.

Figura 56 - Cartaz apresentado na atividade Extraterrestre – Grupo Mulheres



O entendimento do senso comum de que cabe às mulheres cuidar dos filhos não está relacionado ao fato de que ela dá à luz, mas ao fato de que se estabeleceu, culturalmente, que o cuidado com os filhos é um papel feminino uma vez que depois que o filho está no mundo, qualquer pessoa pode cuidar dele.

Estes construtos estão profundamente arraigados no senso comum que se tem das noções de gênero e de seus papéis. Um dos aspectos relacionados a esse entendimento está ligado às emoções, representadas no cartaz das participantes por um desenho em que a palavra “afeto” foi escrita.

Concebeu-se, culturalmente que as mulheres podem chorar, sofrer, ter as emoções à flor da pele, já os homens não. “Homem não chora”, “engole o choro”, são frases ditas a muitos meninos ainda na infância, enquanto para as meninas não há esse limite.

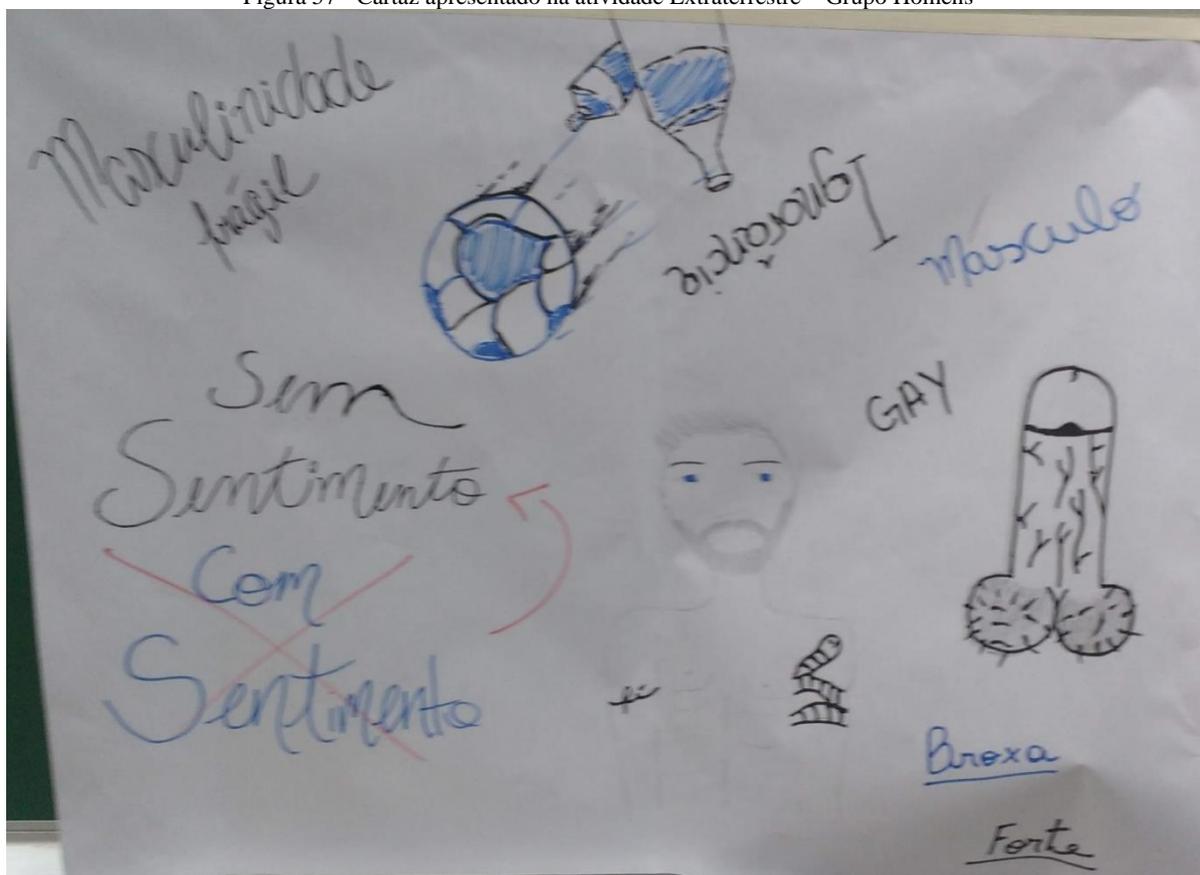
A narrativa a seguir de uma das participantes da pesquisa aponta para esse entendimento:

É, e assim, todo mundo tem sentimentos, não tem quem não tenha. Ou não expressa, mas a maioria dos homens acaba não expressando (aponta para a imagem onde está escrito) esses sentimentos por causa da masculinidade frágil e porque não quer parecer gay, esse é o homem que gosta de homem (F1).

As/os participantes representaram o homem a partir de uma outra perspectiva. Embora o pênis em um tamanho aumentado tenha sido graficamente representado no cartaz, o grupo ressaltou os significados do órgão sexual masculino enquanto símbolo culturalmente valorizado e associado à masculinidade, associada a termos como “ignorância”, “ másculo” e “forte”.

O símbolo da bola, representando esportes como o futebol, as garrafas representando a bebida e as tatuagens em partes do corpo associadas à masculinidade (músculos e braços) foram representadas como significados relacionados ao “ser homem” em nossa sociedade, representado no desenho com barba, bigode, cabelos curtos e músculos bem definidos.

Figura 57 - Cartaz apresentado na atividade Extraterrestre – Grupo Homens



A construção social da masculinidade foi reconhecida pelas/os participantes enquanto dispositivo que engendra padrões culturalmente exigidos enquanto normas que, quando subvertidas, são socialmente punidas pela associação à homossexualidade e à impotência sexual, representadas pelas palavras “gay”, “broxa” e “viadinho”, produzindo uma identidade social denominada pelo grupo como “masculinidade frágil”, quando os homens não seguem os modelos e normas pré-estabelecidas em uma sociedade heteronormativa.

Na representação do ser homem, para o grupo, quando um homem demonstra sentimentos, imediatamente é atribuída a ele uma característica que não é culturalmente masculina (“sem sentimento” x “com sentimento”), mas feminina, logo, ele é definido como gay. Isso se dá em razão da concepção de gênero de que quando um homem tem características ou comportamentos culturalmente concebidos como femininos ele não pode ser homem.

A associação entre sexo, gênero, orientação sexual e desejo que vincula a identidade masculina como determinante da orientação sexual é reconhecida pelo grupo em sua representação.

Butler (2017) explica que apesar do sexo do indivíduo ser constitutivo desse indivíduo, o gênero impõe-se acima deste, devendo o indivíduo *performar* de acordo com o sexo, neste caso o masculino.

Tem-se, nesta concepção, a especificação relativa ao **sexo**, determinada pelas características biológicas e ao **gênero**, que diz respeito à masculinidade ou à feminilidade. Outra especificação concerne ao comportamento esperado nas relações afetivas ou sexuais, chamada **sexualidade**, denominada de heterossexualidade (quando o indivíduo exerce a sexualidade esperada socialmente de acordo com o gênero a que pertence, ou seja, se interessa por alguém do gênero oposto) ou homossexualidade (quando o indivíduo exerce a sexualidade e relaciona-se com alguém do mesmo sexo) (LOURO, 1997).

Se o homem não *performa* características pertinentes à masculinidade é visto socialmente como gay pois as características atribuídas ao gênero feminino são consideradas inferiores às do gênero feminino (LOURO, 1997, BEAUVOIR, 2019).

Uma das participantes relata que:

[risadas] ele é homem, porém, na sociedade gays são diminuídos, homens que gostam de homens normalmente são diminuídos, por isso eles podem expressar os sentimentos (F1).

A fala traduz o entendimento de que as características atribuídas às mulheres são ruins, por isso o homem é hostilizado e desvalorizado ao apresentar comportamentos em que se podem identificar essas características.

A participante F6 relata o comportamento esperado dos homens em relação à sexualidade:

Ano passado eu andava com um grupinho e tinha 3 meninos. Eu pegava ônibus com eles pra voltar pra casa e era sempre a mesma coisa. Quando passava alguma moça, alguma mulher, independentemente da idade, se tivesse alguma coisa mais destacada, no corpo, que eles achavam bonito um olhava e cutucava o outro tipo, olha, olha, olha. E ele não queria olhar, ele ficava, para com isso. Com o tempo o cara começou a falar nossa, você é gay. E ele começou a olhar por pressão, e eu parei de andar com eles (F6).

Na concepção de gênero da masculinidade espera-se que apresentem comportamento hiperssexualizado, ou não são homens. Nesse entendimento estereotipado, se um rapaz não tem vontade ou não teve oportunidade de ter sua primeira relação sexual ele não é normal, pois mesmo desconfortável ou sem vontade ele deve experimentar.

Medrado e Lyra (2008) explicam a ideia presente no senso comum de que a masculinidade está relacionada à conquista e à necessidade de exercer sua sexualidade com uma mulher, inclusive em razão do entendimento pautado no suposto instinto masculino de procriar e manter seus genes determinado pelo biologicismo.

A cultura do estupro ensina que os homens devem aproveitar toda e qualquer oportunidade de consumação sexual, e, que, muitas vezes, as mulheres que dizem não apenas o dizem porque são ensinadas a não dizer sim na primeira vez, e que cabe a eles ‘transformar’ aquele não em um sim (SOUSA, 2017, p. 13).

Os discursos das participantes exemplificam essa ideia:

É isso mesmo, tem que pegar menina, tem que ir atrás, tem que chegar[...] (F6).

Com 17 anos e ainda não perdeu a virgindade? Você é gay tenho certeza”. Só que ele não se sente confortável pra se relacionar com ninguém (F1).

A definição de gênero parte do entendimento de que esses aspectos não são naturais e inerentes ao sexo. O sexo contempla a biologia: sexo masculino ou sexo feminino. O gênero contempla o papel social: homem ou mulher.

Quando um homem que apresenta comportamentos femininos é chamado de gay, está sendo expresso um outro conceito: a orientação sexual. Gay não é necessariamente um homem que apresenta comportamentos concebidos como femininos. Gay, ou homossexual, é um conceito relacionado ao exercício da sexualidade, a orientação sexual (LOURO, 1997).

Butler (2017) estabelece que a definição de gênero está pautada na percepção binária relacionada ao sexo biológico: como existem (em princípio) apenas duas possibilidades de manifestação física dos órgãos sexuais, existiriam dois gêneros – masculino e feminino. O problema dessa concepção, ainda segundo Butler (2017), é que essa categorização binária é

efeito de uma prática reguladora que visa à manutenção da heterossexualidade compulsória, que naturaliza os construtos sociais como se estes fossem biológicos.

A crítica da autora diz respeito ao fato de que tudo o que se construiu sobre o que é tipicamente feminino e masculino não é natural, biológico: são apenas concepções aceitas social e culturalmente com o intuito de manter o controle sobre os corpos e o *status quo*, e, ainda, essa imposição desconsidera que a manifestação de gênero é *performativa*, de forma que quando um indivíduo com órgão sexual masculino *performa* o gênero feminino isso não significa uma transgressão à natureza, mas apenas ao constructo (BUTLER, 2017).

É nesse ponto que as falas das/os participantes demonstram o quanto esse constructo e esse entendimento das concepções de gênero estão enraizadas, pois tudo o que foge ao estabelecido pela heterossexualidade compulsória, mesmo não sendo relativo à orientação sexual, é considerado “gay”, especialmente quando é um homem que *performa* características culturalmente associadas à feminilidade.

É que tem essa coisa de homem se ligar pra estética ser gay, ser mulherzinha, e ser mulher é um negócio ruim, porque você é fraco, pra os homens, isso... (M1).

Essa fala é de um participante homem, que ressalta o fato de que a vaidade, a estética, são características femininas, e quando um homem tem, é concebido como gay. Nesse diálogo fica nítido o incômodo de ser comparado a uma mulher:

É minha imagem! Eles vão ficar me olhando como? Como mulherzinha? (M1)  
Homem não liga pra estética (F1)  
É, tem homem que é muito bem cuidado. Mas a maioria dos homens são mais... (F1)  
Largados (M1).

Os relatos que seguem, revelam as concepções das/os participantes quando se referem ao que é ser homem.

Homem não liga pra estética (F1)

Forte é porque tem um padrão de homem sempre forte, de carregar as coisas, e o padrão de que homem não pode ser broxa, tem que estar sempre ali, disposto, pro ato sexual (F2)

É porque geralmente homem é meio ignorante, por esse padrão, mais por causa de não querer ser carinhoso, de não querer mostrar sentimentos e aí acaba sendo ignorante (F1).

Essas falas apresentam as concepções de gênero relacionadas à masculinidade, na qual o homem tem que ser bruto, forte, disposto sexualmente, ignorante, não demonstrar sentimentos, não parecer mulher. Essas características não nascem com os homens, são aprendidas.

Minayo, Assis e Njaine (2011) identificaram esses mesmos constructos em sua pesquisa, em que o sentido atribuído à homossexualidade aparece como algo antinatural e quando alguém transgredir as normas esperadas em relação ao exercício da sexualidade heteronormativa as reações de intolerância e desaprovação são acionadas e a desqualificação da homossexualidade ocorre de forma tácita instituindo-se como forma de violência simbólica.

Interessante é perceber que nos dados coletados para essa pesquisa por meio da oficina, o conceito de homem é bem mais simples do que o conceito do que é ser mulher. Apesar de o número de citações codificadas para o que é ser homem e o que é ser mulher serem parecidas (40 para homens e 37 para mulheres), a definição se repete quando se pretendia definir homem, resumindo-se ao que foi apresentado anteriormente. No entanto, quando o intuito era definir o que é ser mulher foram utilizados muito mais conceitos, exemplos e adjetivos.

Outro aspecto identificado nas falas pode ser relacionado ao que Beauvoir (2019) define: muitas das falas para definir homens partem do pressuposto de que eles não podem ser o que é ser mulher. Não podem ser vaidosos, ligar para estética ou demonstrar sentimentos. Eles são o que são, as mulheres é que precisam de definições.

Na análise sobre o que é ser mulher foram identificadas muitas falas que caracterizam a parte física. Ter cabelo comprido, ter corpos diferentes (magro, gordo, reto), a menstruação, a gravidez e a amamentação foram citadas, bem como a valorização de todos os tipos de corpos.

Ressalta-se aqui o fato de que algumas/uns participantes do estudo expressaram em suas narrativas afinidade com o feminismo. Elas enunciaram muitas frases utilizadas pela militância, reforçando a necessidade de igualdade entre os gêneros e esforçando-se para não reproduzir estereótipos pautados nas concepções de gênero. Daí o aparecimento de conceitos como “deusa”, “linda”, “gostosa”, “perfeita”, “magnífica” no intuito de reforçar que não importa o corpo, a beleza e o padrão, todas as mulheres são bonitas como são.

Considera-se, no entanto, o fato desse discurso emergir dos relatos revela concepções sociais de gênero a partir das quais compreende-se que, se há necessidade de dizer apenas sobre os corpos femininos que eles são diferentes e “todos são lindos” é porque ainda é muito presente na sociedade a importância em relação ao corpo e à estética está restrita às mulheres para as quais ainda são impostos padrões de beleza. Esse aspecto não apareceu nas representações sobre homens, apesar de os homens também terem diferentes corpos.

As características relacionadas à corporeidade são discutidas por Butler (2017). Ao explicar em que medida seria o gênero anterior ou posterior ao sexo ela introduz o conceito de corpo sexuado. Para ela, “gênero são os significados culturais assumidos pelo corpo sexuado”

(BUTLER, 2017, p. 26), com o intuito de demonstrar que não há consequência entre o gênero e sexo, ao contrário, há imposição.

Desta forma, é possível conceber os atributos relativos ao *feminino* e ao *masculino* como constructos determinados socialmente e que não têm relação causal ou direta com o sexo, mas “são tão culturalmente construídos como o gênero” (BUTLER, 2017, p. 27), porém, com a justificativa biologicista.

Resulta daí que o gênero não está para a cultura como o sexo para a natureza; ele também é o meio discursivo/cultural pelo qual “a natureza sexuada” ou “um sexo natural” é produzido e estabelecido como pré-discursivo, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra *sobre a qual* age a cultura (BUTLER, 2017, p. 27).

Destarte, todos os conceitos e ideais atribuídos aos corpos sexuados de cada um dos gêneros são tão somente constructos culturais pois “não só a junção de atributos sob a categoria sexo é suspeita, mas também o é a própria discriminação das ‘características’” (BUTLER, 2017, p. 199), o que se relaciona de forma consistente com o que foi apresentado pelas/os participantes da oficina quando da apresentação dos cartazes explicativos do que é homem e o que é mulher.

Neste estudo, para compreender os significados atribuídos à VPI, foi realizada a OTCE em duas sessões, cujos objetivos foram pré-estabelecidos e contemplaram os significados atribuídos aos gêneros e as vivências e formas de manifestação da VPI.

Observou-se que em algumas dinâmicas desenvolvidas nas sessões da oficina, principalmente aquelas pautadas na problematização de frases sugeridas para o debate ou para a dramatização, em um primeiro momento as/os participantes demonstraram um certo cuidado em mencionar posicionamentos que reforçassem os estereótipos de gênero.

O atual momento histórico, em especial desde o ano de 2018, em que a polarização político-partidária ganhou força, as discussões sobre feminismo, machismo, gênero, violência de gênero vêm ganhando espaço em diversos meios, incluindo filmes, programas de TV e novelas, bem como nas redes sociais. As/os jovens participantes desta pesquisa, no recorte espaço-temporal em que foi realizada a coleta de dados, de acordo com as respostas apresentadas no item 1.1 do capítulo IV, demonstram familiaridade com o tema e os termos comumente utilizados no âmbito do feminismo.

Apesar de, em alguns momentos, a percepção dos jovens sobre os temas ser contraditória, estes procuraram reproduzir o discurso da mídia, postura que reflete esse momento histórico, no qual está presente a ideologia de gênero, temática muito debatida, apesar de pautada mais na desinformação do que na informação e esclarecimentos.

A mídia tradicional trouxe o debate sobre o tema para seus produtos, mas as mídias sociais divergem sobre os temas, dependendo da bolha na qual o jovem está inserido. Fica evidente em seus discursos que já houve aproximação com o tema, sem ser possível saber, no entanto, de que forma foi recebida a informação.

A dramatização, os jogos e as dinâmicas utilizadas como estratégias de desenvolvimento dos temas nas sessões da OTCE atingiram o objetivo proposto. A mobilização de memórias e reflexões promoveram o debate no momento coletivo, permeado por posturas mais descontraídas, de modo que, quando a interface entre as dinâmicas e a realidade emergiu no momento de reflexão grupal, as/os participantes, revelaram que, mesmo sendo alvo de sua crítica, os estereótipos de gênero permeiam suas realidades e relacionamentos, produzindo desgastes e desigualdade.

Além das questões relacionadas ao corpo feminino, objeto de controle masculino que reforçam que

não tem como definir só um tipo de corpo, porque cada mulher tem um corpo (F3)

Outros aspectos biológicos foram apresentados para definir o que é ser mulher, como a maternidade.

Tem vários tipos de corpo. Tem um corpo que é mais silhueta, com cintura, tem um corpo que é magrinho, tem um mais gordinho. Não tem como falar que todas as mulheres têm seios grandes, porque nem todas têm, mas todas na gravidez produzem leite (F1).

Falando de gravidez, só mulheres podem ficar grávidas (F2).

É. Barrigão assim de grávida, redondo mesmo, um bebê lá dentro. Menstruação. Esse é um coletor que as mulheres usam, menstruação só elas e só as mulheres podem ser freiras. E as mulheres têm uma luta que é o feminismo, e elas lutam pela igualdade. Então se você vir alguém lutando pela igualdade, pode ter certeza que é uma mulher. E o homem tem isso [aponta para o pênis] e a mulher tem isso [aponta para a vulva]. É uma coisa retinha, nada sobe. Ah e essa aqui é a Frida [aponta para a sobrelha] (F1).

Os aspectos biológicos relacionados ao corpo na definição do gênero foram reforçados nas falas das participantes (o grupo que apresentou a mulher tinha apenas mulheres) com o intuito de demonstrar que, a despeito das concepções de gênero, é possível identificar diferenças biológicas entre homens e mulheres, ou seja, perceber o sexo do indivíduo. Elas se preocuparam bastante em apresentar a mulher sob esse aspecto, também no sentido de ressaltar que as únicas diferenças são as biológicas.

Ainda na discussão grupal sobre a representação dos cartazes construídos pelas participantes, quando relatavam sobre suas representações do que é ser mulher, os aspectos pertinentes ao gênero emergiram como discurso, revelando a relação entre gênero e corpo e a

problematização das justificativas de cunho biológico que, historicamente, foram construídas para justificar as desigualdades e a sujeição feminina. A linguagem também foi representada no cartaz como um aspecto que define o gênero e alguns papéis sociais.

É, de um lado você tem isso e do outro você tem a mulher que tem que ser pura (F2).

Só por ser mulher, homem pode andar sem camisa e ninguém fala nada, por mais que ache bonito vai ficar quieto e acabou (F1).

Pode, mas se a mulher chega numa rodinha pra jogar ficam “mas você realmente gosta de futebol? (F1).

É, eles duvidam que a mulher realmente saiba sobre o esporte (F3).

Freira, também, só mulher, não existe um homem freira. Ele é padre. Mas não freira (F1).

Quem tem a vagina cuidado, sofre mais assédio. E aqui a gente colocou seios grandes porque na maioria dá pra enxergar os seios, o uso do sutiã (F1).

O grupo mostrou a familiaridade com o feminismo e explicou o termo a partir de significados bastante pautados na militância. Elas complementaram a explicação, usando Frida Kahlo como referência para exemplificar essa luta e, quando questionadas, responderam

Homem feminista não, tem homem que apoia o movimento. Feminista só pode ser mulher. Porque mulher é fêmea. Feminino, feminismo. Então ele pode ter pensamento feminista, mas ele não é um homem feminista. E a Frida é uma mulher pintora que sofreu um acidente e pintava a história dela. Depois o marido dela, homem, safado, começou a tomar conta das obras dela e falar que eram dele. Mas mentira, era ela. E ela saía totalmente do padrão das mulheres, do vestido, de fazer isso e aquilo. Ela usava terno, não fazia a sobancelha, tinha o buço. Usava terno e gostava de basquete. E só o pai dela apoiava ela (F1).

O feminismo nunca foi questão unânime. Blay (2019) afirma que na segunda metade do século XX o termo causava discussão na televisão, na mídia, no teatro e em outros meios de comunicação, e a polêmica repercutia em todas as classes sociais. O debate incluía quem se declarava feminista, quem negava o feminismo e, ainda, quem ria do termo.

Freitas, Felix e Carvalho (2018, p. 863) aprofundam a discussão e dizem que

O feminismo é um movimento social, teórico e político, que busca a igualdade – legal, social, cultural – entre mulheres e homens. Parte do pressuposto de que vivemos em uma sociedade gendrada, que, entre outras coisas, atribui às mulheres os lugares de menor prestígio em suas diversas esferas e naturaliza o lugar dos homens (particularmente os homens brancos e heterossexuais) nas posições estratégicas de liderança e tomada de decisão. Surge como um movimento de mulheres que busca transformar as relações.

Dessa forma, considerando-se conceito de lugar de fala, é possível afirmar, conforme a colocação da participante, que o homem não pode ser feminista, mas apenas apoiar o feminismo em razão do lugar de fala.

O conceito de lugar de fala emerge principalmente em razão das categorias que se interseccionam com o gênero, como raça e etnia. Essas categorias aparecem nos estudos posteriormente às discussões de classe social e gênero, que já têm arcabouço teórico mais amplo para discussão (Ribeiro, 2017).

Ribeiro (2017) explica que o conceito de lugar de fala surge da tradução do termo *feminist stand point*, em tradução literal, ponto de vista feminino, que contempla discussões acerca da diversidade, teoria racial crítica e pensamento decolonial. O lugar de fala surge, neste sentido, da necessidade de tratar dos problemas com base na existência dos indivíduos, pois os discursos decorrentes das reivindicações das minorias tendem a ser deslegitimados por homens brancos heterossexuais, o grupo responsável e beneficiado pelas opressões que as minorias sofrem.

Para ela

A teoria do ponto de vista feminista e lugar de fala nos faz refutar uma visão universal de mulher e de negritude, e outras identidades, assim como faz com que homens brancos, que se pensam universais, se racializem, entendam o que significa ser branco como metáfora do poder, como nos ensina Kilomba. Com isso, pretende-se também refutar uma pretensa universalidade. Ao promover uma multiplicidade de vozes o que se quer, acima de tudo, é quebrar com o discurso autorizado e único, que se pretende universal. Busca-se aqui, sobretudo, lutar para romper com o regime de autorização discursiva (RIBEIRO, 2017, p.40)

Ribeiro (2017) finaliza explicando que pensar o lugar de fala significa romper o silêncio instituído contra quem foi subalternizado, um movimento no sentido de romper a hierarquia violenta que as categorias impõem.

No entanto, a categoria raça e etnia carecia de fundamentação teórica e quando começa a se impor enquanto categoria nos estudos de gênero, bem como as discussões relativas à transexualidade, ainda mais recentes, fica evidente o lugar deste feminismo na academia.

Ribeiro (2017) discute o fenômeno e a dificuldade do entendimento do lugar de fala quando discute os feminismos e a inclusão do feminismo negro no ambiente acadêmico, e a diferença do feminismo branco e do feminismo negro.

Ela evidencia o lugar de fala ao explicitar as diferentes vivências de diferentes mulheres nas lutas por equidade, e usa como exemplo o discurso de Sojourner Truth para evidenciar essas diferenças.

Aquele homem ali diz que é preciso ajudar as mulheres a subir numa carruagem, é preciso carregar elas quando atravessam um lamaçal e elas devem ocupar sempre os melhores lugares. Nunca ninguém me ajuda a subir numa carruagem, a passar por cima da lama ou me cede o melhor lugar! E não sou uma mulher? Olhem para mim! Olhem para meu braço! Eu capinei, eu plantei, juntei palha nos celeiros e homem nenhum conseguiu me superar! E

não sou uma mulher? Eu consegui trabalhar e comer tanto quanto um homem – quando tinha o que comer – e também aguentei as chicotadas! E não sou uma mulher? Pari cinco filhos e a maioria deles foi vendida como escravos. Quando manifestei minha dor de mãe, ninguém, a não ser Jesus, me ouviu! E não sou uma mulher? (TRUTH apud RIBEIRO, 2017, p. 13).

É nesse contexto que surge a noção de lugar de fala, uma vez que a universalização da categoria mulher é um dilema que o feminismo hegemônico iria enfrentar, pois o debate aponta para a necessidade de se abdicar da estrutura universal ao falar em mulheres e levar em consideração as intersecções com raça, etnia, orientação sexual, identidade de gênero e classe (RIBEIRO, 2017).

Não é possível saber o que uma mulher negra sente, precisa e sem ser uma mulher negra. Não é possível saber sobre as dificuldades e a luta das mulheres sem ser mulher. Por isso, na narrativa das participantes deste estudo, os homens não poderiam ser feministas. Eles podem, sim, apoiar o feminismo. Porque ser feminista implica em reivindicar mudanças que permitam uma subversão da ordem estabelecida, e os homens, nesse caso, são os detentores da ordem estabelecida. Se eles passassem a reivindicar algo na luta feminista estariam ocupando esse lugar de fala. Mas eles podem, sim, apoiar as reivindicações das mulheres.

Freitas, Felix e Carvalho (2018) apontam que a participação dos homens nos estudos feministas é incorporada quando se inicia a discussão sobre as masculinidades. Elas destacam que

Há, no âmbito dos movimentos feministas, um debate acerca da possibilidade e da legitimidade de homens serem ou não feministas. Por um lado, advoga-se que apenas os sujeitos que vivenciam diretamente os efeitos do machismo (ou seja, as mulheres) podem se identificar como feministas; por outro lado, argumenta-se que o feminismo, como movimento que luta pelo enfrentamento das desigualdades de gênero, deve, também, incorporar os homens, seja porque o machismo traz efeitos negativos para toda a sociedade, incluindo os próprios homens, seja porque só poderia ser efetivamente erradicado com a participação deles (p.864)

Estudar a masculinidade é importante nesse contexto pois as concepções de gênero impactam negativamente também sobre os homens em razão das expectativas sobre seu comportamento, portanto, problematizar e subverter as noções de masculinidade ajuda na luta feminista.

As autoras afirmam ainda que, embora a identidade feminista, como qualquer identidade social, seja construída e derive da consciência de pertencer a um coletivo que compartilha ideias e ideais, tanto as mulheres quanto os homens podem compartilhar uma identidade coletiva feminista, no entanto, cabe aos homens a discussão das masculinidades e o apoio ao feminismo, uma vez que o papel deles é o de opressor. Elas finalizam, explicando que nessa perspectiva,

“se pode pensar (e é desejável construir) a identidade feminista de homens” (FREITAS; FELIX; CARVALHO, 2018, p.866).

Em relação ao exercício da sexualidade, as/os participantes apontaram diferenças sobre o comportamento esperado em razão do gênero. Enquanto dos meninos é esperado que tenham suas relações sexuais tão logo a oportunidade se apresente, das meninas espera-se que sejam recatadas e tenham vida sexual apenas dentro de um namoro, em um relacionamento.

Os relatos sobre educação sexual nas escolas descrevem uma concepção bastante fundamentada no gênero: as meninas são responsáveis por evitar o comportamento sexual exagerado e pela contracepção. A gravidez é aspecto relegado tão somente ao mundo feminino, tanto nas apresentações dos grupos quanto nas experiências que as/os participantes tiveram com educação sexual nas escolas.

E o grande problema é que quando falam disso no fundamental, eu tive uma palestra, acho que todo o oitavo ano desceu e teve uma palestra, só que no ensino médio eles tiraram só as meninas de dentro da sala para ter uma reunião com uma mulher e a gente fazia perguntas, mas tanto os meninos quanto as meninas têm que ter essa orientação, para que se possa prevenir também doenças que as vezes tem no homem e não é ativa mas passa pra mulher e na mulher fica ativa, pra todo mundo ter consciência de que camisinha sempre. (F1)

A igualdade de gênero está presente nos ODSs da ONU e visa a mitigar essa noção de responsabilidade apenas feminina. A educação sexual nas escolas, quando há, está relegada apenas ao biologicismo, como é o caso da Caderneta de Saúde do Adolescente (BRASIL, 2010), existente na versão para as meninas e para os meninos, e na qual são explicadas as modificações corporais, direitos, alimentação, vacinas, higiene e mostrados desenhos sobre o desenvolvimento das mamas, nascimento dos pelos pubianos, menstruação, estrutura dos órgãos sexuais, métodos contraceptivos, namoro, sexualidade e gravidez.

Apesar do caráter estritamente biológico dessa abordagem a iniciativa teve manifestações contrárias por parte de grupos religiosos e do governo, que consideram que apenas a família deve tratar desses assuntos com os adolescentes.

O depoimento que segue ressalta o entendimento das participantes de que esse assunto não deveria ser tratado somente com as meninas. A participante F6 descreveu sua experiência, revelando reconhecer a relevância e o interesse dos meninos sobre o assunto

No ano passado [na escola] teve uma palestra [sobre sexualidade e contracepção só para as meninas] e a gente perguntava sobre parto, gravidez. Os meninos ficavam [perguntavam para nós, meninas que pudemos participar]: “e aí, o que aconteceu?” (F6),

No depoimento a seguir, a mesma participante relata o interesse do seu grupo de amigos em relação a temáticas que envolvem a sexualidade na escola em virtude da experiência de paternidade aos 15 anos vivenciada por um colega de sala.

[quando se falava em educação sexual] Na minha escola todo mundo prestava atenção porque tinha um pai na minha sala, então todo mundo se tocou um pouco mais. Ele tinha 15 anos (F6).

Para além da escola, as desigualdades de gênero na abordagem da sexualidade na educação de jovens permeiam também o âmbito familiar. O relato a seguir revela o reconhecimento das desigualdades no diálogo sobre sexo e sexualidade quando se trata de um menino ou de uma menina.

É isso o que mais me irrita, porque dentro de casa a maioria das meninas já ouviram do pai ou da mãe ou de alguém mais velho “não deixa ele fazer tal coisa, não deixa ele fazer isso, se vier você fala não”, eles nos ensinam a nos proteger, mas não ensinam os meninos a terem o respeito com as mulheres, porque a gente fala não e a pessoa insiste. Mas você já falou não de cara, não é um talvez ou estou me fazendo de difícil. É não, não. Tipo: “quer ficar comigo?” não. “Ah, mas vamos”. Eu já disse que não (F1).

Os depoimentos demonstram que, em relação ao exercício da sexualidade, o assunto foi tratado em instituições como escola e família de maneira diferente entre os meninos e meninas. Esse aspecto influencia a construção de padrões sociais fundadas na desigualdade de gênero também para o exercício da sexualidade, de modo que meninos e meninas as introjetam e reproduzem como normas. Esses padrões culturais socialmente prescritos representam um importante papel na construção da cultura do estupro, tema que emergiu na discussão grupal e é apresentado no depoimento a seguir.

O meu foi muito assim, a gente estava vendo um filme e apareceu uma menina com um decote e o menino ficou olhando pro peito dela e o meu irmão falou “ah, também com um decote desse ela vai querer o que?” (F5).

Neste caso fica aparente a ideia de que uma vez que aquele corpo está à mostra é porque quer atenção. Não é possível dentro, no contexto da cultura do estupro, que seja apenas porque a mulher quis usar uma roupa que a deixa confortável ou com a qual se sente bem.

A cultura do estupro visa a discutir as razões pelas quais esse fenômeno é naturalizado e tratado de maneira dúbia e reticente por todas as instituições que o envolvem. A vítima, quando dá queixa na delegacia, é questionada com perguntas como: “mas por que você não reagiu?”, “mas você gritou?”, “o que você estava fazendo sozinha com ele?” e afirmações como: “mas ele é seu marido”, “usando essa roupa, estava pedindo”.

Esses questionamentos revitimiza e culpabilizam a vítima, já que para crimes como assalto ninguém espera esse tipo de reação. Ao contrário, as orientações das autoridades sempre vão no sentido de não reagir e entregar tudo ao ladrão sem relutância (SOUSA, 2017).

Por que, então, no caso de estupro deveria ser diferente? Porque na realidade da cultura do estupro, para ser reconhecida como vítima, a mulher precisa se enquadrar dentro da reputação de “mulher para casar”, caso contrário recairão dúvidas sobre a vontade ou a culpa em relação ao ato. Se a mulher não luta, reage ou não é “comportada” sempre levantará desconfiança (SOUSA, 2017).

A fala a seguir traduz essa ideia

É isso que me deixa triste, a menina estava em uma balada na chácara e foi encontrada morta e as pessoas tendem a questionar: “nossa, mas também onde ela estava, no meio do mato numa festa”. E qual o problema? (F1).

Esta fala revela o reconhecimento, por parte da participante, de atitudes e comportamentos que reproduzem a cultura do estupro. Embora ela não utilize essa expressão, problematiza a questão rememorando fatos ou acontecimentos sobre os quais tomou conhecimento e sobre a reação das pessoas.

Isso porque os estupradores encontram-se em todos os lugares e classes da sociedade. Eles reproduzem, por meio de atos, a submissão da vítima à sua vontade, transgredindo os direitos humanos mais básicos de integridade física e psicológica do outro. Os estupradores agem assim apoiados em discursos machistas que são transmitidos até eles, e por eles, das mais variadas formas. O conteúdo desse discurso tem como foco a ideia de que o poder sexual está no homem, e que este tem o direito de realizar esse poder sobre a mulher ou sobre outros homens (SOUSA, 2017, p.12).

A cultura do estupro pressupõe que quando uma mulher ultrapassa as fronteiras do lugar ou comportamento socialmente normatizado para ela está correndo e assumindo o risco de atrair atenção indesejada e sofrer violência, sendo culpabilizada, pois quando subverteu as normas sociais, sabia que isso podia acontecer. Essa problemática também emergiu em outros relatos.

Esse negócio da roupa também é uma coisa muito revoltante porque tem gente que ainda consegue falar “foi porque ela estava usando minissaia, porque ela estava bêbada, porque ela fez isso”, mas não tem nem cabimento, porque tem criança que é estuprada, não dá pra justificar isso. Aquela mulher que estava na UTI, em estado vegetativo e engravidou e morreu (F4).

As/os participantes, no entanto, revelam o entendimento de que esse tipo de comportamento está ligado às concepções estereotipadas de gênero e que devem ser combatidos. Sousa (2017, p. 13) afirma

Tais valores são repassados para toda a sociedade, que revitimiza a mulher principalmente por, segundo a concepção geral, colocar-se nas chamadas ‘situações de risco’, nas quais a mesma é culpada por não seguir as chamadas regras de conduta. Regras de conduta, que, por sua vez, são inseridas na socialização da mulher desde o momento do nascimento, ensinando-a que tipo e tamanho de roupas vestir, que tipo de maquiagem usar, como se comportar na rua, quando e como beber, quais os horários pode sair de casa, e, assim, sucessivamente, depositando na mulher a responsabilidade sobre os atos dos terceiros contra a sua integridade sexual

Quando da discussão sobre uma estratégia de dramatização realizada na segunda sessão da OTCE, a participante F1 ressalta a vulnerabilidade à violência de gênero que envolve o “nascido mulher”, denominando de “dor” o sentimento mobilizado a partir dessa reflexão.

Em mim dói porque aqui a gente estava encenando, mas isso acontece muito lá fora e eu paro para pensar. E eu choro muito fácil e quando eu olho essa cena e paro pra pensar quantas meninas foram mortas depois da balada? E isso é uma realidade, dói. Só pelo fato de você nascer mulher já te olham como um alvo fácil. Aí eu fico de coração partido. São situações que estamos encenando mas quem presencia isso mesmo? O namorado chegar xingando, apanhar em casa, é muito forte isso, em mim dói, eu olho e fico doída. (F1)

As/os participantes também declaram reconhecer a importância das ações que visam ao questionamento das concepções, mas também o quanto há resistência a elas

[as discussões de gênero na mídia] São super saudáveis, mas não são muito bem vindas, porque teve o comercial da Gillette, muito bom, falando sobre masculinidade tóxica e foi recebido pela mídia, super criticado. Como assim? Homem tem que mostrar pra criança? Quando elas estão brigando não tem que intervir, tem que deixar brigar mesmo, e é assim que tem que ser. (M1)

A resistência acontece também entre os grupos de amigos. A naturalização dos comportamentos masculinos estereotipados perpassa a relação de amizade dos meninos, e quando um deles não concorda com as atitudes é excluído do grupo, e em razão disso acaba aderindo a elas.

O único menino presente na segunda sessão da oficina, na discussão sobre o assunto, relatou que

comigo é um pouco diferente, mas eu estava em uma escola que todo mundo tinha essa cabeça mesmo, machista, todos os meus outros amigos eram assim, eles chegavam em uma menina, a menina falava não e eles ficavam meia hora insistindo, pegavam no braço dela, mas eu sempre chegava e falava: “meu, já deu, você não sabe ouvir não”, eu sempre ajudava a sair daquela situação por n motivos (M1).

Mas ao mesmo tempo finaliza explicando que

Alguns paravam, mas eu tinha um amigo de 18 anos no primeiro ano, ele já tinha repetido e se achava o homenção e tudo que eu falava não dava nada, então ele eu meio que desisti, porque não ia entrar nada na cabeça dele (M1).

O depoimento de M1 revela que, em suas vivências, os meninos, mesmo quando incomodados com os comportamentos masculinos ou não confortáveis com eles, não partem para o enfrentamento direto. Ou reproduzem-nos para serem aceitos ou omitem-se, assistindo calados, pois sabem que do contrário serão julgados.

A reprodução desse comportamento perdura e vitimiza as meninas, que são obrigadas a aceitar ou aprender a lidar com as abordagens masculinas.

Aconteceu comigo, eu nunca uso roupa colada e eu sempre faço o mesmo caminho pra ir trabalhar, e eu sempre uso calça larga, blusa grande, e dessa vez eu fui de vestido, e quando eu ia andando o vestido ia subindo e eu

abaixava e então eu comecei a andar com a mão do lado pra ele não subir, e passou um cara de bicicleta e gritou: “quer usar roupa curta e não quer que o vestido suba, tira a mão daí”. Ele estava de bicicleta e falou isso gritando na rua, e ele entrou numa casa. Eu continuei andando e eu bati na casa, mas outros dois caras saíram. Eu perguntei se entrou um cara de bicicleta e eles disseram que não. Que só morava ele, a esposa e o enteado. E eu cheguei no meu trabalho chorando e falando eu odeio os homens. (F1)

As concepções de gênero aparecem cruzadas com outras categorias empíricas levantadas na análise dos dados, como a violência de gênero. Essas concepções apoiam e naturalizam essas relações e foram analisadas dentro da categoria violência por parceiro íntimo.

## **2.2 Violência por Parceiro Íntimo e suas múltiplas formas de expressão nos relacionamentos entre jovens**

A violência de gênero é um conceito amplo que abrange vários tipos de violência perpetrada contra vítimas como mulheres, crianças, adolescentes de ambos os sexos, na maioria das vezes por homens, em razão do exercício da função patriarcal, em que os homens detêm o poder de determinar a conduta social mesmo que por meio da violência ou força (SAFFIOTI, 2001).

Durante a realização da OTCE a violência de gênero se apresentou nas falas tanto dos meninos quanto das meninas. Apesar de diferir em relação ao tipo de violência praticada, os dados empíricos coletados coadunam com a literatura no que diz respeito aos comportamentos violentos no namoro.

A VPI nas relações de intimidade é fenômeno conhecido e tem sido investigado devido ao alto índice de ocorrência e refere-se à violência exercida por parceiro íntimo (frequentemente do sexo masculino) e que cause prejuízo e/ou sofrimento físico, psicológico ou sexual nas mulheres. A VPI pode ser exercida pelo namorado, companheiro, ex-marido, ex-companheiro ou outro homem que mantenha ou tenha tido uma relação de intimidade (LEITÃO *et al*, 2013), e neste caso, até mesmo por um “ficante”.

Leitão *et al* (2013) apresentam resultados de vários estudos em diversos lugares do mundo e indicam que globalmente 30% das mulheres que tiveram uma relação de intimidade foram vítimas de violência física e/ou sexual, sendo que em determinadas regiões do mundo essa porcentagem chega a 38%.

A OTCE foi realizadas em dois diferentes encontros, sendo que no primeiro encontro compareceram 12 participantes, quatro deles meninos. O segundo encontro contou com apenas sete participantes, dentre os quais apenas um menino. Dentre os cinco desistentes entre os dois encontros três foram meninos e apenas uma foi menina.

No primeiro encontro os meninos quase não falaram. As meninas protagonizaram as discussões e algumas delas apresentaram um discurso pautado no feminismo e pensado no sentido de não reproduzir as concepções de gênero presentes no senso comum.

Muitas podem ser as razões pelas quais alguns participantes não compareceram à segunda oficina. Porém, a partir das falas e da participação das meninas, pode-se verificar que a temática despertou muito mais o interesse das meninas, que levantaram temas e contaram experiências próprias e testemunhadas com amigas, revelando o problema como inerente à realidade que vitimiza, sobremaneira, as mulheres.

Os meninos participantes deste estudo não demonstraram tanta afinidade com a temática, seja por timidez, uma vez que discutir sobre relacionamentos é concebido culturalmente como um comportamento feminino, seja pelo fato de o problema não estar em evidência entre os eles, não sendo pauta de discussão em suas vivências cotidianas.

Estudo de Costa *et al* (2016) aponta que os meninos, quando vivenciam uma situação de violência no namoro não entendem como violência propriamente, mas naturalizam como parte da relação. Eles, ainda, não entendem os depoimentos sobre a violência de gênero que as meninas declaram como comportamentos violentos, mas também como parte da relação ou como um comportamento padrão masculino, pautado no entendimento de cuidado, em que o ciúme é sinônimo de preocupação com a parceira e é esperado socialmente.

Esse entendimento converge com os achados do presente estudo, conforme pode ser observado no depoimento a seguir, em que a participante testemunhou um relacionamento em que o ciúme era constante e naturalizado pelos dois parceiros

Ele é bem possessivo e eu vejo que isso faz mal pra ela, mas acaba que ela também é muito possessiva, parece uma competição de quem controla mais e isso acaba fazendo mal para os dois, todo mundo fala sobre isso, só ele não notam que isso acaba fazendo mal pra todo mundo (F2).

A participante F1, no entanto, ao relatar sua experiência, apresentou uma noção crítica desses comportamentos. O comportamento controlador mistura-se ao ciúme em seu relato.

A gente namorou 4 anos e sempre foi assim, até o dia que eu cheguei e falei chega e acabei de vez. Ele se arrependeu e falou que estava fazendo tudo errado. Só se arrepende quando perde. Eu sou o tipo de pessoa que estou usando sutiã agora, porque essa blusa é um pouco transparente, mas eu odeio usar sutiã, vivo sem e pra ele isso era o cúmulo, porque isso iria marcar o meu peito e os meninos iriam ver, e com ele eu sempre usava por causa disso. Quando terminei, nunca mais usei, só às vezes, e depois disso quando ele me viu na rua perguntou porque eu estava sem sutiã e respondi: porque eu quero (F1).

Na fala verifica-se que durante o relacionamento o controle era exercido até mesmo no uso de uma peça de roupa. Esse pensamento tem relação com o controle e a posse sobre o corpo das mulheres, historicamente concebido como propriedade masculina.

Os significados que emergem do relato aproximam-se da concepção de gênero que compreende ciúmes e controle como cuidado. Essa concepção legitima que, mesmo após o término do relacionamento, o homem continue sendo responsável pela mulher e tendo o direito de dizer a ela o que supostamente seria melhor.

Os achados de Costa *et al* (2016) confirmam o entendimento das/os participantes do presente estudo em pesquisa realizada sobre o ciúme com jovens brasileiros. As/os participantes compreendem, na pesquisa citada, que os maridos eram mais amorosos caso agredissem as esposas por ciúmes, pois compreendiam o ciúme como manifestação de amor (COSTA *et al*, 2016).

A mesma participante relata que

ele falou que estava marcando e que dava para ver que eu tinha peitos, eu falei: “que bom que eu tenho peitos, imagina se eu não tivesse”. E tipo era muito nessa de um ciúmes que ele falava que eu não poderia sair de tal jeito, porque era muito bonita e as meninos ficariam me olhando e eu falava que de qualquer jeito mexeriam, porque só pelo fato de você ser mulher o homem já mexe. Você pode estar com uma aliança no dedo que eles vão olhar e vão mexer, não vão respeitar do mesmo jeito. Ficou por isso por muito tempo, que ele achava que por eu me vestir assim ou daquele jeito os caras iriam me olhar e eu falava que olhavam de qualquer jeito. [Ele queria que] quando eu estivesse com ele era para usar um shortinho e decote, agora sem ele eu poderia me vestir do jeito que eu gosto, porque ele falava que era calor, que todos estavam de shorts e blusinha, e você aí de calça e blusa. Eu falava que eu não gostava de usar shorts, e ele ficava nessa de que era tão bonito [mas só quando estava com ele] (F1).

O relato também expressa a posse masculina do seu corpo, quando ela reconhece a recomendação por parte do namorado de expor seu corpo com roupas curtas quando estivesse com ele pois assim ele poderia exibi-la, mas estaria por perto para controlá-la.

O comportamento descrito remonta ao padrão do controle masculino sobre o corpo feminino. É um padrão tão incorporado ao imaginário coletivo que implica em dois entendimentos: que uma vez que a mulher está usando uma roupa curta ou justa seu corpo está disponível para qualquer homem que quiser olhar e justifica alguma violência e, ainda, que uma vez que a mulher tem um namorado ela tem um homem que já possui aquele corpo, logo não pode se vestir de forma que dê a entender que está disponível para outros homens.

Bourdieu (2014) explica esse fenômeno a partir da concepção de violência simbólica. Para ele a dominação masculina é óbvia, não precisa de justificativa, a visão androcêntrica impõe-se de forma que não é questionada, não se faz necessário enuncia-la pois é legitimada.

A máquina simbólica que legitima essa hierarquia está fundamentada na divisão social do trabalho, que atribui a cada um dos sexos papéis definidos e não questionados.

A violência simbólica institui-se nesse cenário porque o dominado concede permissão ao dominador para exercer esse papel, e a violência é aceita em decorrência da naturalização da dominação (BOURDIEU, 2014).

Um dos fatores que justifica a violência é o ciúme, conforme demonstrado em pesquisa de Costa *et al* (2016), em que metade da amostra era de mulheres e estas consideraram que a violência por parte do marido contra a mulher não era admissível, exceto em decorrência do ciúme.

A pesquisa demonstra que a violência simbólica resultante da dominação masculina está tão impregnada na sociedade que até mesmo a parte que sofre com ela a reproduz.

O “normal masculino” é prática decorrente da cultura androcêntrica. Nesse contexto, a predominância da cultura da violência contra a mulher é consequência de ato corretivo praticado pelo homem, que entende a violência como função disciplinar de que se investem em nome de um poder e de uma lei que julgam encarnar, pois as atitudes de suas mulheres, namoradas e filhas então distantes do comportamento ideal que precisam resguardar (MINAYO; ASSIS; NJAINE, 2011).

Da mesma forma que não se pode falar em homem feminista, não se pode falar em mulheres machistas, mas apenas mulheres que reproduzem o machismo. O fenômeno é consequência da máquina cultural que institui a violência simbólica descrita por Bourdieu (2014), que só é possível

por meio da adesão que o dominado não pode deixar de conceder ao dominador (logo, à dominação), uma vez que ele não dispõe para pensá-lo ou pensar a si próprio, ou melhor, para pensar sua relação com ele, senão de instrumentos de conhecimento que ambos têm em comum e que, não sendo senão a forma incorporada da relação de dominação, mostram esta relação como natural; ou, em outros termos, que os esquemas que ele mobiliza para se perceber e se avaliar ou para perceber e avaliar o dominador são o produto da incorporação de classificações, assim naturalizadas, das quais seu ser social é o produto (p. 41).

Ainda sobre a posse e controle masculino sobre as mulheres, as participantes relatam que o respeito não é regra quando uma menina está em um espaço público, exceto se estiver acompanhada por um parceiro, o que denota o respeito entre os homens, mas não às mulheres.

Já vi gente falando que vai em festa e ou dá desculpa que namora com a amiga, ou você está na balada com o seu namorado e o namorado sai o cara dá em cima de você. Aí o namorado chega, e ele não pede desculpas pra você, ele pede desculpas pro namorado (F3).

Eu estava numa festa com o meu ex-namorado e ele foi pegar um negócio pra gente beber e eu fiquei lá com a minha amiga e chegaram dois meninos, um

dando em cima da minha amiga e um dando em cima de mim. Eu falei “não, eu namoro” e ele disse “ah, então cadê seu namorado?”. Aí meu namorado voltou e ele começou a pedir desculpas pro meu namorado como se eu fosse uma propriedade dele (F2).

O participante M1 também relata um episódio de violência de gênero, mas vivenciado pela namorada

Mas tem muitas situações desse tipo que o cara respeita não a mina, o cara da mina, eu sempre me encontrava com a minha ex no caminho entre minha casa e a dela e depois ou ela na minha casa ou eu ia na casa dela. Uma vez nós estávamos quase nos encontrando e eu comecei a escutá-la “não, vai tomar no c\*, eu namoro” e quando a encontrei ela estava chorando desesperada porque um cara tinha passado e pegou no braço dela, chamou ela de gostosa e queria levá-la pra casa dele. Na hora eu fiquei meio, “vamos lá quebrar ele” (M1).

A violência de gênero é denotada nessas falas. As meninas participantes são jovens e mesmo assim já experienciaram diversos episódios tanto em casa quanto nos relacionamentos. É parte do cotidiano delas, pois está presente em toda a estrutura social.

No caso das participantes deste estudo percebe-se um olhar crítico pois têm acesso à informação e estão atentas às questões de gênero que perpassam suas realidades, no entanto, existe uma parcela da população sem esse acesso.

Para Minayo, Assis e Njaine (2011) a escola é um espaço de socialização que corresponde a um poderoso instrumento de reprodução da estrutura socioeconômica e das desigualdades de gênero. Essa socialização desigual orienta os indivíduos para um destino que supostamente já lhes havia sido reservado pela estrutura dominante, daí as vivências das meninas aparecerem permeadas pela violência desde cedo.

Elas não entendem por que isso acontece, não conseguem problematizar a partir da violência simbólica ou da cultura androcêntrica em razão da falta de informação e conhecimento, no entanto, vivenciam e identificam o fenômeno. Quando começam a participar ou ter acesso a espaços de debate sobre o tema, podem mobilizar um processo de reflexão e problematização a partir das situações cotidianas. No relato a seguir a participante fala sobre uma experiência de enfrentamento de uma situação de assédio testemunhada por ela.

Quando alguma mulher passa por isso eu também ajudo, uma vez tinha uma menina e ela estava com calça e blusa da escola, na calçada que ela estava tinha um bar, aí ela estava passando e os caras começaram a olhar, então fiquei olhando pra cara deles e perguntei se iam continuar olhando, eles ficaram sem graça e saíram, a menina atravessou a rua, me agradeceu e eu perguntei se ela queria que eu a acompanhasse até algum lugar (F1).

Além de serem comuns no espaço público, essas situações também acontecem em relacionamentos e muitas meninas não têm agenciamento para reagir.

Só que as vezes não tem tipo, não é todo mundo que tem essa consciência. Tipo, você sabe disso, mas e uma pessoa que está num relacionamento

abusivo? A pessoa que está ali as vezes ela acha que a pessoa está gostando dela então ele não vai terminar porque tipo ele gosta dela (F3).

Elas relatam também o entendimento de sororidade e da importância de apoiar essas mulheres

Eu estava voltando da escola e tinha um cara parado na frente de uma porta e ele tentou pegar no meu braço, e em relação a roupa não tem nada a ver, no dia estava frio eu estava de calça, moletom, não influencia o lugar que você tá indo ou a roupa que você tá. Teve um dia que eu passei e ele só me deu boa tarde e outro dia ele tentou agarrar o meu braço, fiquei em choque, tinha uma mulher atrás de mim e ela me ajudou (F1).

A sororidade pode ser definida como a ferramenta capaz de despertar e mobilizar ações políticas, tirando as mulheres do isolamento e possibilitando a sua união em prol dos objetivos feministas. É o sentimento de amizade, a empatia, a irmandade entre as mulheres (LEAL, 2018).

Apesar do aparente senso crítico e da emancipação das participantes, a reprodução do machismo por causa da violência simbólica continua pois está impregnada no corpo e na alma das categorias dominadas, tecendo esquemas cognitivos que visam a reforçar a dominação (SAFFIOTI, 2001).

Tem aquele ciúmes saudável, que é mais uma preocupação (F4).

Depende muito de pessoa, o meu ciúme saudável pode ser diferente do de outra pessoa, algo que eu tolero e algo que a outra pessoa pode tolerar também, por isso que muitas vezes as vítimas não identificam um relacionamento abusivo, porque pra ela aquilo pode ser normal e para outras pessoas não é (F3).

A relativização do comportamento violento decorrente de ciúmes apontado por Costa *et al* (2016) fica evidenciado em relação a comportamentos violentos no relacionamento, como ciúme. Ao mesmo tempo em que nos discursos fica explicitado que não é aceitável, o que demonstra emancipação em relação a esse tipo de controle, nos exemplos e testemunhos o ciúme e o controle são relativizados.

O comportamento controlador é relatado tanto no contexto do namoro como após o término. A noção de posse dentro de um relacionamento, especialmente no que diz respeito ao homem em relação à mulher, é tão forte que os meninos continuam controlando as ex-namoradas. Ainda durante o namoro as ameaças acontecem.

Daquelas que “se um dia você terminar comigo e eu te ver com outro cara eu mato os dois”, esse tipo de coisa. Então eu cheguei um dia e falei “se você não consegue me respeitar e respeitar os meus gostos, você não merece ficar comigo”, e aí a gente terminou. Foi tranquilo só ficou algo chato depois porque fiquei ouvindo várias coisas, ele falando que iria mudar e que o namoro seria diferente, mas aí eu não voltei (F3).

Apesar de serem mais relatadas pelas meninas, acontece também por parte delas em relação aos namorados.

Meu irmão tinha uma namorada que era muito possessiva, ela não deixava ele fazer nada, ele perdeu uma oportunidade de fazer uma viagem de navio com a minha vó, ela ia pagar tudo e a namorada dele deu a louca e falou que ele não ia, que se ele fosse eles iriam terminar e ele acabou não indo. Ele tinha uma melhor amiga que se chamava Julia e aí a namorada dele falou que ia matar a amiga dele, que se um dia visse eles dois na rua, ela iria matar a menina, o corpo é fácil de enterrar, o corpo é pequeno e aí quando meu irmão terminou com ela, ela falou que estava grávida e que ele não podia terminar com ela e ela não estava grávida (F5).

Em ambos os casos a violência se apresenta de forma contundente. Ameaças de morte existem e nos depoimentos das/os participantes são dirigidas não somente ao parceiro, mas também ao invasor do relacionamento, seja durante ou após o mesmo.

No caso do depoimento apresentado a seguir, a pessoa envolvida na história relatada também se utilizou do expediente da chantagem por conta de uma suposta gravidez, como se isso fosse uma ferramenta para manutenção da relação com o namorado.

O controle visa a dominar o parceiro, impedindo que ele tenha outras pessoas em seu ciclo de relações, como amigos e, em algumas das vezes, família. As/os participantes entendem que esse comportamento está ligado à insegurança e à falta de autoestima, não como um comportamento violento.

A história é da minha melhor amiga e ela tinha um namorado. Ele era muito abusivo com ela, não deixava ela usar as roupas que ela queria, não deixava ela sair com a gente, tipo nada. Ele fez ela se afastar de todo mundo, ela só saía com ele, só via ele, era tudo pra ele. Na escola ele fazia ela ficar isolada e isso mexeu muito com a personalidade e auto estima dela tanto que até hoje ela tem problemas assim e depois de um tempo que a gente conseguiu conversar com ela e ela resolveu terminar, só que até hoje ele manda mensagem pra ela falando que ainda ama ela e tudo mais, que quer voltar com ela, uma coisa bem doentia (F2).

E ainda

Eu já vivi, tipo, eu ter um rolê para sair com os meus amigos e a minha namorada falava que eu tinha que ficar com ela, porque se eu não ficasse com ela, ela se sentiria abandonada (M1).

Sim, a ex-namorada do meu namorado, quando os dois terminaram, começou a falar que ia se matar e que não aguentava mais, e mandou foto do braço dela todo cortado. A mãe dela começou a mandar mensagem pra ele, pedindo pra ele voltar e falando que ela estava trancada no quarto e que ninguém conseguia entrar, e ele falava que se ele voltasse pra ela seria algo ruim pra ele, porque ela traiu a confiança dele e que ele não poderia ajudar ela, que a família dela tinha que procurar um psicólogo, porque ele poderia atrapalhar. Passou uma semana e a menina estava bem (F2).

Eu ficava com um menino e um dia eu encontrei meu ex no caminho indo pro shopping. Eu não ficava mais com ele [com o menino] mas ele me viu andando com meu ex, só do lado, e tirou foto e mandou pra mim, falando: “nossa, 4 dias depois que a gente parou de ficar e você já está indo atrás de outro”. Eu falei: “a gente nem está junto e eu encontrei ele no caminho”. Ele falou “não

interessa, você estava conversando com ele, eu tenho certeza, boa sorte pra vocês”. Aí eu deixei ele falando sozinho (F1).

Tanto nos depoimentos das meninas quanto dos meninos fica evidente a vivência dessas situações, algumas vezes sendo simultaneamente a vítima e o perpetrador, especialmente em se tratando de violência psicológica. Apesar de o discurso demonstrar entendimento sobre a noção desse tipo de violência, na prática essas atitudes são toleradas, naturalizadas e justificadas com outras razões que não a violência em si, mas como se fizessem parte dos relacionamentos.

A violência física não foi reportada pelas/os participantes. Nenhum deles relatou casos acontecidos consigo, seja como perpetrador ou vítima, nem com pessoas próximas, mas apenas como exemplo da realidade vivida. Esses dados condizem com outros estudos na área, uma vez que a violência física é bem menos reportada do que a violência verbal/emocional nessa fase da vida (FERNANDEZ-FUERTE; FUERTES, 2010; BRANCAGLIONI; FONSECA, 2016).

Em estudo realizado na Espanha mais de 96% dos 567 adolescentes entre 15 e 19 anos participantes relataram ter sofrido violência verbal/emocional no relacionamento e 21,7% declararam sofrer violência física (FERNANDEZ-FUERTE; FUERTES, 2010).

No Brasil, estudo realizado com 111 adolescentes apresenta números parecidos: quase 90% dos participantes declarou ter sofrido violência verbal/emocional e 22,5% declaram terem sofrido violência física (BRANCAGLIONI; FONSECA, 2016).

Apesar de não relatarem experiências de violência física, demonstram conhecimento sobre o assunto e rechaçam-na.

Em mim dói porque aqui a gente estava encenando, mas isso acontece muito lá fora e eu paro para pensar. Eu choro muito fácil e quando eu olho essa cena paro pra pensar: quantas meninas foram mortas depois da balada? E isso é uma realidade, dói. Só pelo fato de você nascer mulher já te olham como um alvo fácil. Aí eu fico de coração partido. São situações que estamos encenando, mas e quem presencia isso mesmo? O namorado chegar xingando, apanhar em casa, é muito forte isso, em mim dói, eu olho e fico doída. (F1)

O feminicídio também é parte do repertório, bem como a crítica às justificativas pautadas nas concepções de gênero e na sociedade machista para sua legitimação

É isso que me deixa triste, a menina estava em balada na chácara e foi encontrada morta, “nossa, mas também onde ela estava, no meio do mato numa festa”, e qual o problema? (F1).

As/os participantes também demonstram conhecimento e criticidade sobre a violência sexual, mesmo aquela sutil. O entendimento sobre estupro, coação e chantagem por parte desse grupo ficou claro em diversas falas.

Tanto homem, quanto mulher [são coagidos pelo parceiro a transar]. Já ouvi relato de amiga minha que fez a primeira vez com o namorado porque viu que o namorado estava afim e pensou “ah, não tem problema” e acabou fazendo, mas fala que não se sentiu confortável na primeira vez e nem na segunda e

nem na terceira, só que foi acostumando depois. Então eu acho que até é algo fácil de fazer (F2).

A vulnerabilidade a esse tipo de violência foi relacionada também ao desconhecimento e a falta de informação e diálogo com os pais ou com outros responsáveis.

[Na encenação da OTCE] A gente quis mostrar que o namorado é todo espertinho, e ela como é virgem, inocente ele conseguiu. E tem o problema também dos pais, como ela é inocente, não sabia de nada, se os pais tivessem conversado, o que era. Não só os pais, a escola também, seria interessante pra pessoa ter uma base, que a primeira vez engravida sim, pega doença sim, as pessoas seriam mais espertas. Eles fogem de falar com pessoas mais novas sobre sexo porque pensam que vão incentivar a fazer, mas na verdade eles estariam orientando para que a pessoa quando estiver na situação saiba como agir, ou então a pessoa vai ser inocente, quem é mais esperto vai conseguir mentir e vai tentar convencer (F1).

A violência sexual mais explícita, como o estupro, não foi relatada pelas/os participantes. Mas outras formas de abuso foram citadas, como o desrespeito na relação sexual.

Mas só porque eu não tenho camisinha você não vai querer transar? (F1)

O estupro é um tipo de violência comumente relacionado ao padrão de ser perpetrado por um desconhecido na rua. Atualmente, no entanto, a compreensão tem mudado e o estupro marital ou dentro de qualquer relacionamento passou a ser compreendido pela população com a gravidade que tem de fato.

As/os participantes demonstram também esse entendimento

Às vezes mesmo ela está consciente e aceita ir pro carro e eles começam a fazer alguma coisa. Mas qualquer coisa que ele fale e ela disser não, qualquer coisa depois disso é estupro. Não precisa ser só a relação sexual (F4).

Elas/es trouxeram ainda um outro tipo de violência bastante recente que vem sendo praticado: o envio de *nudes* como forma de constranger ou, ainda, a chantagem a partir da posse dessas imagens pessoais.

A prática de enviar *nudes*, ou fotos tiradas de si mesmas/os nuas, seminuas ou em outra situação íntima qualquer para ser compartilhada apenas com o parceiro íntimo é recente e rapidamente virou um hábito comum entre os jovens. Elas/es afirmam que todos fazem.

O problema é que quando a relação acaba o parceiro que detém esse material pode compartilhar as fotos ou vídeos dos *nudes* recebidos como forma de *revenge porn*, ou pornô de vingança, com o intuito de constranger e se vingar.

No oitavo ano espalharam foto minha e eu não estava ligando porque eu estava de calcinha e sutiã, mas todo mundo fica olhando, falando, é muito desconfortável. Eu mandei uma foto pro menino que eu estava ficando e a melhor amiga dele era a minha melhor amiga também e ela que espalhou porque estava com ciúmes (F2).

Muitas das vezes a pessoa que compartilha o *nude* como forma de agressão sente-se orgulhoso do feito.

Na minha outra escola tinha muito de as pessoas falarem de alguém, tipo “ah, você viu o nude de não sei quem, ela está mandando pra todo mundo”. Antes a pessoa que espalhava ou contava vantagem ou negava e a pessoa da foto não falava nada e se sentia acanhada (F4).

A violência psicológica foi expressa pelas participantes com significados que se relacionam à ameaças e coação para a práticas sexuais, com ameaças de difamação, em caso de recusa da parceira.

Ameaçar, eu já vi muito relacionamento que falam “se você não fizer isso, eu vou contar pra alguém que você fez isso, eu conto pra todo mundo o que a gente fez”, ficar ameaçando ou brigando com a pessoa (F2).

O reconhecimento da violência patrimonial a partir da Lei Maria da Penha (BRASIL, 2006) é um grande avanço, uma vez que atitudes como quebrar coisas, rasgar ou queimar roupas, roubar as coisas pertencentes ao casal em uma separação, apropriar-se do salário ou rendimentos da mulher e, ainda, fazer empréstimos em seu nome passaram a ser enquadradas como crime.

Essa violência é reconhecida entre os jovens e foi citada na oficina.

Eu saí com uma amiga que era alguns anos mais nova que eu e ela tem um namorado que era mais velho. Ela tinha um cropped bem bonito e sempre usava, o namorado dela insistia que aquilo era um sutiã, só que aquilo nitidamente é um cropped. Em uma das discussões dele ele falou que se um dia ele terminassem ele iria pegar esse cropped, chamaria todos os amigos para um rolê e faria questão de cortar/rasgar esse cropped na frente de todo mundo, já que ela queria mostrar pra todo mundo (F4).

A fala remete ao controle e ao ciúme, mas aponta para o entendimento de que um objeto, por mais simples que seja, pode ser usado para a prática da violência, mesmo no âmbito apenas da ameaça.

O que mais aparece nas falas e entendimentos das/os jovens participantes da oficina, no entanto, é a violência psicológica. Esse tipo de violência é extremamente invisibilizado, especialmente porque traz culpa. Na maioria das vezes começa como uma manipulação sutil, travestida de cuidado, atenção, amor e vai se intensificando à medida em que a vítima começa a se afastar de suas referências, como amigos e familiares.

Esse afastamento é importante para o agressor, pois sem rede de apoio a vítima passa a contar apenas com o agressor por perto, agravando o problema.

Nascimento e Cordeiro (2017) apresentam as justificativas pelas quais as/os namoradas/os distanciam-se dos amigos e familiares em pesquisa sobre a VPI realizada com jovens em Recife. No início, o distanciamento de dá em razão de ciúmes, mas com o passar do

tempo a interferência de fora, especialmente quando a violência começa a tornar-se visível, começa a incomodar ambos parceiros: tanto a vítima como o agressor.

Para a vítima, o distanciamento ocorre porque ela não quer ter que se justificar para os outros acerca da escolha de permanecer com o agressor, e, em razão da imposição do agressor do distanciamento, aos poucos as pessoas deixam de procurá-la e tentar intervir. Para o agressor o isolamento é importante pois permite que tenha total controle sobre a vítima, já que esta não tem a quem recorrer (NASCIMENTO; CORDEIRO, 2017).

Sem apoio e contando apenas com o parceiro, perpetrador da violência, por perto, a mulher em situação de violência vai perdendo a referência do que é normal e aceitável e cede cada vez mais às vontades do parceiro, deixando de fazer coisas prazerosas, usar roupas de que gosta, muitas vezes forçando-se a emagrecer ou engordar, cortando cabelos ou fazendo cirurgias, e até mesmo largando seu trabalho para agradar ao parceiro, já que sente que a culpa é sua e que caso o perca não terá mais ninguém, uma vez que já se afastou de todos.

As/os participantes apresentam senso crítico acerca desse fenômeno.

Tinha uma pessoa que eu gostava e ele gostava de mim também, mas a gente não tinha nada sério. Estava um gostando do outro, mas não passava disso. Um dia eu mandei pra ele foto da roupa que eu estava vestindo, ele ficou todo alteradinho falando que não queria que eu sáísse com aquela roupa e eu ingênua fui lá e troquei, e em outro dia, eu estava conversando com um amigo meu e ele viu que eu estava conversando com alguém e pediu para eu mandar print de todas as conversas que já tive com esse amigo, e eu, ingênua de novo, fui e tirei print de toda a conversa pra mandar pra ele, porque ele queria saber de tudo e tinha aquele ciúmes possessivo (F2).

### **2.3 As relações afetivo sexuais entre jovens: contradições e idealização como terreno fértil para a VPI**

As relações afetivo-sexuais emergiram como categoria nos relatos em diferentes momentos da oficina. O entendimento sobre o que são e sobre como devem ser revela-se aspecto importante para as participantes. Essa categoria fez emergir os significados atribuídos pelas participantes a essas relações, que se desdobraram em outros temas mobilizados nos debates e evidenciados nos relatos aqui analisados.

Os acordos estabelecidos e pactuados entre os pares envolvidos em uma relação apresentam-se como um importante aspecto dos relacionamentos. Eles definem, inclusive, os modos com que se relacionam com outras pessoas e assumem significados relacionados à possibilidade de superação de normas e padrões de relacionamentos cristalizados culturalmente.

A fidelidade, por exemplo, aparece nos relatos de algumas/uns participantes não como regra inerente a um namoro, mas como um aspecto a ser definido a partir de um acordo de

relacionamento aberto ou exclusivo entre as partes, sendo acordado mesmo em relacionamentos menos estáveis como o “ficar”.

O ficar aparece nos relatos das/os participantes. Essa modalidade de relacionamento está ligada às novas configurações de relacionamentos afetivos-sexuais e partem de pressupostos pautados nos padrões “masculinos” e “femininos” na forma de se relacionar e se comportar. Nesse tipo de relação o amor não é pré-requisito, e a prática implica em aprendizagem amorosa, sendo um tipo de teste anterior ao namoro (MINAYO; ASSIS; NJAINE, 2011).

O acordo entre os pares releva-se nos depoimentos em diversos momentos. As participantes indicam que o aspecto considerado mais importante são as regras estabelecidas pelo casal, seja no namoro, no ficar ou no ficar mais sério, os tipos de relacionamentos possíveis, conforme evidenciado nos relatos a seguir.

Tem vários tipos de ficar, tem o ficar que você vai ficar com outras pessoas e tem o ficar sério, dependendo do acordo (F3).

O ficar sério é, tipo, não quero namorar ainda, não tô preparado. “Tô namorando” é assumir pra geral: apresentar pra família, apresentar pra todo mundo, postar, essas coisas. Já uma pessoa que você tá ficando sério, você não apresenta para a família, só fala para um amigo ou outro (F1).

[mediadora] Mas quando está ficando sério já se espera esse compromisso de não ficar com outras pessoas? [participante] Se vocês estiverem em um acordo disso, sim (F2).

Embora o acordo assuma um importante significado para a configuração das relações afetivo-sexuais, os relatos revelam que relacionamentos que fogem às regras mais tradicionais são raros, a exemplo de um relacionamento aberto, conforme aponta o relato de F6.

Já vi [um relacionamento aberto], não que seja comum, mas já vi, eu não teria. Acho que um relacionamento aberto é aberto a tudo, porque as vezes uma pessoa sente muito e a outra não sente tanto (F6).

As regras de relacionamento assumiram significados relacionados ao padrão estabelecido nos relatos de algumas participantes, de modo que o ficar estaria vinculado à possibilidade de se relacionar afetivo-sexualmente com outras pessoas, diferentemente do namoro, que assume um significado associado a uma relação mais estável e monogâmica.

Antes de namorar eu já falo “a gente tá ficando sério ou só ficando? Se falar que só ficando, então não reclama de me ver com outro” (F1).

Ficando a gente já espera que vá acontecer um namoro depois (F6).

Os acordos estão presentes também nos significados sobre as regras estabelecidas no relacionamento com outras pessoas, inclusive nas redes sociais digitais.

Chegar e falar “posso olhar o seu celular? Com quem você conversa?” e não ficar “por que falou tal coisa? Por que você fez isso?” (F2).

Acho que não tem problema você olhar, mas você não pode ser controlador, tipo “o que você falou? Por que você falou isso?” (F1).

É, eu tive um relacionamento que ele não falava nada. Porque ele preferia guardar no privado que era o nosso relacionamento, então ele não falava pra ninguém o que acontecia entre a gente. Só que eu selecionava o que eu falava ou não (F1).

A fidelidade aparece como tema importante nos depoimentos. Mesmo em relações ainda não consideradas namoro, como o ficar, a fidelidade é esperada quando a relação envolve sentimentos, ainda que haja a compreensão de que isso depende do acordo, conforme enunciado nesta categoria.

É obvio que se eu gostar muito dela, eu vou querer que ela fique só comigo (M1).

No contexto que a gente decidiu que vamos viver uma relação, que não pode ficar com outras pessoas (F4).

Ah, gente! Eu não! Tipo: eu gosto muito dela, por isso que eu estou namorando, tudo bem ela ficar com outras pessoas? (M1)

O entendimento da fidelidade por parte das/os participantes também está relacionado à compreensão que eles têm do ciúme. O ciúme é um aspecto presente nos significados que muitos jovens atribuem aos relacionamentos, se revelando como tema importante e vinculado também aos acordos estabelecidos na relação estabelecidos entre os pares, conforme o relato a seguir.

Se for um acordo entre os dois lados, tem que ser algo dos dois lados, se você não é cobrado, também não tem o direito de cobrar, então se você sentir ciúmes de alguma amiga dele, você também não fala, porque se ele não pode te cobrar dos seus amigos você também não pode (F1).

Nesse caso aparecem os três subtemas: o acordo, a fidelidade e o ciúme. É uma fala que denota a concepção de relacionamento afetivo-sexual que supera modelos cristalizados e reconhece a importância do diálogo e da negociação para a resolução de conflitos. Por outro lado, essas concepções também assumem significados idealizados de relações livres de conflitos que constituem um modelo distante dos relacionamentos vivenciados na realidade por esse grupo social, conforme aponta o relato que segue.

Tinha uma pessoa que eu gostava e ele gostava de mim também, mas a gente não tinha nada sério. Estava um gostando do outro, mas não passava disso. Um dia eu mandei pra ele foto da roupa que eu estava vestindo, ele ficou todo alteradinho falando que não queria que eu saísse com aquela roupa e eu ingênua fui lá e troquei, e em outro dia, eu estava conversando com um amigo meu e ele viu que eu estava conversando com alguém e pediu para eu mandar print de todas as conversas que já tive com esse amigo, e eu, ingênua de novo, fui e tirei print de toda a conversa pra mandar pra ele, porque ele queria saber de tudo e tinha aquele ciúmes possessivo (F2).

O relato revela o controle nas relações entre os jovens e o não reconhecimento do problema, pela menina, na época em que estava envolvida na relação. É possível perceber o quanto padrões de relacionamento que sujeitam, principalmente as meninas, ao controle do próprio corpo (decisão em relação às roupas), do comportamento e de suas relações sociais pelo parceiro estão presentes na realidade e são naturalizados nas relações, de modo a não serem percebidos como tal. No relato, mesmo em uma relação considerada “não séria” a participante cede aos pedidos do menino que estava ficando por acreditar não ter nada a esconder, de modo que após o término da relação a participante reconhece o problema.

A idealização dos relacionamentos, pautada especialmente no amor romântico, que generifica os papéis nos relacionamentos, impacta a percepção dos jovens. A partir do surgimento da ideia do amor romântico os cônjuges passam a valorizar o sentimento de pertencimento, renúncia e confiança completa e incondicional no parceiro. As mulheres, dentro dessa lógica, são reprimidas sexualmente e subordinadas às vontades do companheiro, tornando-se vulneráveis no relacionamento, já que este está implicado na lógica da divisão sexual do trabalho, em que o homem é provedor e traz o sustento e a mulher cuida da casa, do homem e dos filhos (LIMA; SILVA; PICHELLI, 2013).

A violência apresentada nos depoimentos é invisibilizada e por isso não é tida como violência. Para Minayo, Assis e Njaine (2011) faz-se necessário desnaturalizar essas marcas identitárias de gênero por meio do questionamento das características tidas como masculinas e femininas.

A fala seguinte também denota o fenômeno. A participante não vivenciou o ciúme num relacionamento, mas testemunhou com uma amiga.

Eu fui na casa de uma amiga uma vez e na época meu cabelo era bem mais curto, e eu mandei foto só, assim, do meu olho e do meu cabelo, e o namorado dela achou que era um menino. Ele começou a mandar mensagem xingando ela, falando pra ela nunca mais falar comigo. Ela parou de falar comigo, eu tentei perguntar pra ela se ela achava que era uma relação saudável, que estava tudo bem entre eles. Eu tentei falar com o namorado dessa amiga e mesmo assim ele continuou falando que não era pra falar comigo, que eu queria colocar coisa na cabeça dela (F3).

O único menino presente na segunda oficina, no momento em que o ciúme era discutido, contou sua experiência, que se apresentou diferente das experiências vivenciadas ou testemunhadas pelas meninas. O ciúme da menina, para esse rapaz, não modificou seu comportamento, pois ele entende que *o problema é dela* e não dele.

Eu já, [passei por uma situação de ciúmes]. Eu conheci uma menina e ela era toda poderosa, sempre andava de shortinho, essas coisas, e quando eu não estava com ela eu sempre via alguém olhando, mexendo com ela, mas quando eu estava com ela não, ninguém virava. Eu tenho umas amigas que tiveram

que parar de falar com os amigos. Minha namorada mandou uma carta pra minha amiga falando que não queria mais que eu falasse com ela, que não era mais pra ela ir na minha casa e se fosse era pra avisá-la, mas eu continuei minha amizade com ela, o problema é dela, e continuei o namoro, mas as duas quando se encontravam nem se olhavam, mas mesmo assim eu convidava ela pra tudo, não deixava de chamá-la. (M1).

Nas dramatizações realizadas durante a oficina as situações foram mais explícitas, as falas mais contundentes, diferentes das falas de testemunho nas rodas de conversa. Enquanto os testemunhos são de situações de ciúme indireto, praticado de forma discreta, nas encenações as situações são mais violentas.

Então é assim? Você vai ficar fazendo as coisas pelas minhas costas? Eu vi. Eu peguei sua senha, eu vi o que você tem no WhatsApp, quem é aquele moleque lá que você está conversando? (M1)

Olha, não dá pra você ficar falando com todas as meninas que vão atrás de você. Elas ficam te paquerando, você tem que parar de falar com elas. Eu sei que você é bem popular na escola, você tem seu time de futebol, mas não dá. Não está dando pra mim (F1).

Que história é essa, sua vagabunda atirada? Estava conversando com seu vizinho por quê? Eu sei que vocês já namoraram quando vocês eram mais novos, estava falando com ele por quê? Você é muito dada, você tem que se dar ao respeito. Você estava de conversinha com ele e você acha que eu não vi? (M1)

Nas dramatizações, as/os participantes desenvolviam as narrativas e seus desfechos a partir de frases que serviam como gatilho para o início da história. Nas narrativas dos meninos, emergiram os significados relacionados ao controle sobre outras relações sociais, sejam presenciais ou por mídias digitais, bem como termos pejorativos, a exemplo de “vagabunda”, revelando símbolos que associam a mulher à promiscuidade.

O entendimento dos jovens sobre o relacionamento se apresenta controverso nas narrativas dramatizadas, o ciúme masculino vem juntamente com o entendimento de que a mulher deveria saber se comportar para evitar “causar” ciúmes no namorado, o que seria, “se dar ao respeito”.

Na narrativa construída pela F1 o futebol e a popularidade aparecem como símbolos masculinos importantes, bem como o estereótipo de conquistador, que atrai outras mulheres, levando à infidelidade, padrões culturalmente associados à masculinidade.

A confiança é outro fator muito importante para esses jovens em uma relação e aparece intimamente ligada a padrões idealizados que eles têm sobre o que é uma relação de namoro. No entendimento das/os participantes, uma vez que se está namorando se conhece a pessoa com quem se está, logo, confia-se.

Mas aí você que se limita disso [respeitar o que o namorado pediu]. Tipo, eu sei que meu namorado não quer que eu conte eu me limito a falar. Porque eu

também não posso ficar encucada com isso na minha cabeça, entendeu? Eu falo isso mas sabendo meu limite (F2).

Na verdade, você sabe quando é algo muito pessoal ou quando a pessoa não quer que fale aquilo. Por exemplo, relação sexual. Seu parceiro não gosta que você divulgue. Então por que você vai falar. Você conhece a pessoa que você namora. Você sabe que ele não gostaria que você falasse (F4).

Mas é isso que a gente está falando, falar só que convém. Você escolhe falar pro seu amigo ou não. Eu concordo em falar, mas aquilo que eu quero [que ele fale] (F2).

Quando é um problema de família que você conta pra ele e não quer que conte pra ninguém e ele sai espalhando. Aí eu discordo que ele faz isso. Mas se é um passeio que nós demos e ele quiser contar, não vejo problema (F1).

A discussão acima partiu de uma atividade da oficina em que as/os participantes deviam “concordar” ou “discordar” da frase: “Posso contar o que faço com a minha namorada aos meus amigos.” As/os participantes encaminharam a discussão para o geral, para qualquer situação, sexual, pessoal ou familiar.

Outro aspecto que apareceu nos relatos sobre confiança relaciona-se à confiança que se estabelece no que concerne à intimidade de cada um, como o celular. Compartilhar senhas e ter acesso ao celular, WhatsApp e outras redes sociais é uma preocupação entre os jovens.

Chegar e falar “posso olhar o seu celular? Com quem você conversa?” e não ficar” por que falou tal coisa? Por que você fez isso?” (F2)

Eu não deixaria, porque não tenho costume de apagar conversa e não é só com o meu namorado que eu converso, também converso com amigos e eu não ia gostar que ele olhasse (F1).

Meu celular não tem senha, não ligaria se olhasse, mas falaria que não quero que mexa em tal coisa, aí se a pessoa que mexer, eu falo para ir com calma, tem que saber se a pessoa te respeita ou não (F2).

E ainda, a confiança em relação ao compartilhamento de *nudes*, que apareceu na discussão sobre confiança também, conforme discutido anteriormente.

A influência dos exemplos parentais nas relações que os jovens estabelecem de namoro também que emergiu dos depoimentos, especialmente no tocante a não repetir os padrões testemunhados nas suas relações familiares.

Meu pai se encaixa basicamente nesse padrão [do desenho]. Só não tem os olhos azuis. Porque barba ele tem, tatuagem de dragão que parece uma cobra. Não tem a tatuagem de fé, mas tem uma tatuagem de caveira, anda de moto, estilo assim. Eu consigo ver muito bem meu pai aqui. E a maioria dos homens (F2).

A discussão girava em torno da definição do que é homem e mulher, e o estereótipo é mais relativo ao físico, mas F2, em outro momento, ao falar sobre o pai, entende que o modelo de homem apresentado por ela não se resume às questões físicas.

Meu pai já mudou pela minha mãe, era uma pessoa muito complicada, ele acha que ele tá certo em tudo. Pra ele sempre as pessoas que estavam erradas,

e minha mãe ficava muito chateada com isso, porque sempre que ele ia brigar com a gente, ele usava essa superioridade que ele tinha como pai pra brigar e isso deixava minha mãe muito mal, porque não dava confiança pra gente falar com ele ou até mesmo com a minha mãe, porque ele sempre usava a superioridade dele. Ele mudou muito nesse aspecto, por conta da minha mãe, pois ela ficava muito triste (F2).

M1, o único participante do sexo masculino do grupo na segunda sessão, também citou o pai ao exemplificar o que é ser homem, e como o pai mudou, mas se encaixa no exemplo de masculinidade frágil

Mediadora: você se identifica com esse cartaz?

- Não (M1)

Mediadora: mas você é homem

- Sou (M1)

Mediadora: mas você não é ignorante

- Não (M1)

Mediadora: sua masculinidade não é frágil? Você não acha que homem tem que estar sempre disposto?

- Não, o que eu coloquei ali foi o que eu vejo, o que eu vejo no meu pai. Muita coisa eu consegui ver dele e transformar [em mim, não reproduzir] (M1).

As/os participantes também entendem que os pais não dão suporte e informação necessária para que eles possam tomar suas decisões com segurança. No depoimento a seguir explicam o roteiro que escolheram para dramatizar uma situação da realidade com base em suas concepções, referência e experiências.

A gente quis mostrar que o namorado é todo espertinho, e ela como é virgem, inocente ele conseguiu. E tem o problema também dos pais, como ela é inocente, não sabia de nada, se os pais tivessem conversado, o que era, e não só os pais, a escola também, seria interessante pra pessoa ter uma base, que a primeira vez engravida sim, pega doença sim, as pessoas seriam mais espertas. Eles fogem de falar com pessoas mais novas sobre sexo porque pensam que vão incentivar a fazer, mas na verdade eles estariam orientando para que a pessoa quando estiver na situação saiba como agir, ou então a pessoa vai ser inocente, quem é mais esperto vai conseguir mentir e vai tentar convencer (F1)

Tanto que quando elas fizeram a cena ela ficou “ai, como eu vou contar pros meus pais”, isso também é um problema, ela tinha a DST [sic] e estava preocupada em como ia contar pros pais porque os pais dela não sabiam nem que ela tinha perdido a virgindade. (F6)

Os depoimentos coadunam com o referencial teórico aqui apresentado, que desvelam a falta de diálogo, seja âmbito familiar, seja na escola, sobre questões relacionadas à sexualidade. Os relatos apontam para a compreensão do problema como uma questão ainda mais contraditória para as meninas, cujo controle da sexualidade ainda é uma questão presente na realidade, a exemplo da virgindade como valor no âmbito familiar.

Esses aspectos cerceiam as possibilidades de exercício dos direitos sexuais e reprodutivos. O entendimento de que esse tipo de educação deve estar restrito à da família tem sido objeto de debates no Brasil e é reconhecido como problema no discurso das/os participantes, quando se refere ao entendimento de que discutir sobre sexo na escola é ensinar ou estimular que os jovens pratiquem.

Eles fogem de falar com pessoas mais novas sobre sexo porque pensam que vão incentivar a fazer, mas na verdade eles estariam orientando para que a pessoa quando estiver na situação saiba como agir (F1).

Na realidade, porém, estudos em diversos lugares do mundo demonstram que a educação sexual posterga o início da vida sexual dos jovens, além de prevenir a gravidez precoce e as ISTs (GOICOLEA *et al*, 2009; LINDBERG; MADDOW-ZIMET, 2012; ESERE, 2008).

No Brasil, no entanto, o governo atual combate iniciativas que visem à educação sexual na escola em nome da autonomia dos pais em relação ao momento em que desejam introduzir o assunto com seus filhos. Contudo, em alguns contextos familiares, temas relacionados à sexualidade ainda constituem um tabu e as/os jovens não têm informação nem na escola nem na família.

Os achados do presente estudo conversam com os de Minayo, Assis e Njaine (2011), que demonstram que as formas como os pais se relacionam com os filhos é fator fundamental para o comportamento do jovem, conforme depoimento que segue.

Esse caso do meu irmão, dessa menina que ele namorava, a mãe dela é muito possessiva com o pai dela e eu acho que ela meio que se acostumou a ser assim. Dava para ver que (eu já fui algumas vezes na casa dela porque eles ficaram juntos por muito tempo) ela era muito possessiva, falava que ele não podia sair com os amigos, não podia sair a noite para tomar uma cerveja, não deixava ele fazer nada. Eu acho que desde que ela é muito pequena ela via isso, então achava que era normal, que era para ser assim (F3).

Apesar de nenhuma das atividades propostas ter como pano de fundo a questão da influência dos pais e dos exemplos, considera-se muito interessante que esse tema tenha emergido entre as/os participantes, pois apresenta mais um aspecto acerca de como as concepções e suas próprias identidades vão sendo moldadas a partir das relações, referências e experiências vivenciadas no cotidiano.

A ambivalência que envolve as relações abusivas aparece nos relatos. A dependência afetiva, o amor e a insegurança são apontados por F2 como aspectos que favorecem a manutenção das relações abusivas, mesmo quando reconhecidas por ela. O amor assume um significado importante relacionado à concepção romântica de sua superioridade em relação a todos os problemas.

Assim, como eu contei daquela história [sobre aceitar as exigências do ficante], na hora eu só fiz o que eu deveria fazer, aceitar e ponto, mas eu pensando agora fico “nossa como você era idiota”. Meus pensamentos sobre relacionamento abusivo não mudaram, eu sempre tive esses pensamentos, não era que eu não sabia o que era um relacionamento abusivo naquela época, eu sabia, só que, por causa daquele sentimento, gostar muito da pessoa, eu tinha medo de perder ele. Mesmo ele sendo um pouquinho ciumento. Eu deixava de lado aquilo e pensava “beleza, eu gosto dele, eu amo ele”, então eu deixava de lado (F2).

O relato a seguir revela o afeto enquanto contradição importante dos relacionamentos permeados pela VPI, o que cerceia as possibilidades de superação pelas meninas.

E é difícil quando você realmente gosta da pessoa. É difícil você olhar pra cara da pessoa e falar “eu não quero mais”. No meu caso eu fiquei ensaiando meses, “vou terminar”, e chegou uma hora que acabou, mas foi muito difícil. Superei? Não, já faz um ano e eu ainda amo, mas não estou junto porque enquanto ele não souber me respeitar, comigo ele não vai ficar. Mas é muito duro, quando você realmente gosta da pessoa e ela tem atitudes que você não concorda (F1).

Embora F1 tenha trazido, ao longo da oficina, discursos cujos significados se relacionam ao feminismo e ao empoderamento das mulheres, reconhecendo, em muitas dinâmicas, a violência de gênero nos relacionamentos e levantando problematizações nos debates, ao falar de uma vivência pessoal revela as dificuldades que as meninas encontram de superar a violência quando apenas vislumbram como possibilidade o rompimento de uma relação que ainda envolve o afeto. Essa característica torna a VPI um fenômeno ainda mais contraditório e difícil de enfrentar sem marcas de desgaste e sofrimento.

Segundo Nascimento e Cordeiro (2011) é difícil identificar, evitar e enfrentar a violência nas relações pois é entendida como constitutiva das relações amorosas. Segundo Gregori (1993 apud NASCIMENTO; CORDEIRO, 2011) a ideia da cena de violência teria funções na relação, servindo ao tensionamento necessário entre as forças, fenômeno presente em diferentes relações nas vidas das pessoas como trabalho, amigos e familiares.

No relacionamento cumpriria a função de troca de contestações com o objetivo de dar a última palavra, no sentido de ter razão pura e simplesmente, de forma a confirmar o domínio na relação e, ainda, a tensão sexual, a preparação dos corpos para o prazer, tendo em vista que, no campo do erotismo, o imaginário é perpassado pela ideia de dominação/submissão na relação sexual, o que torna a violência parte considerada normal do namoro (GREGORI, 1993 apud NASCIMENTO; CORDEIRO, 2011).

Tendo em vista essa função da violência na relação, ela passa a ser muitas vezes a mantenedora da mesma, entendida como um jogo entre o casal e muitas vezes o único canal de comunicação e diálogo, de forma que parecem procurar esse momento. Em razão disso, faz-se tão contraditória a maneira como é vivenciada e enxergada dentro do namoro: muitas vezes

ocorre pelo desejo de “fundir-se” (NASCIMENTO; CORDEIRO, 2011, *s.p.*) com o parceiro garantindo que será o único a ocupar os seus pensamentos.

O estudo de Nascimento e Cordeiro (2011), bem como este, demonstra que o ciúme é o principal motivo de briga entre os casais e a razão pela qual é tão comum é a vontade de ter o/a parceira/o só para si.

Assim como nos resultados deste estudo, na pesquisa de Nascimento e Cordeiro (2011) os participantes também têm um entendimento amplo de violência, não restringindo apenas à física, mas entendendo a violência sexual, psicológica, verbal também como violências. No entanto, aparecem justificativas para a violência, especialmente a física, no sentido de que muitas vezes, para eles, o desrespeito ao acordo do casal dói mais que a violência.

Em suma, o "manual do namoro" não só tem o papel de balizar a relação, como é uma forma de controle estabelecido por meio de embates, ameaças de término da relação, declaradamente ou não, tensões, pressões, submissão e resistência. Para garantir o cumprimento das normas, os jovens também limitam seus próprios comportamentos, pois assim o outro terá de fazer o mesmo sacrifício ao qual submete o(a) parceiro(a) (NASCIMENTO; CORDEIRO, 2011).

Os relatos produzidos na OTCE revelam normas e valores que norteiam os relacionamentos para essa geração. Esses achados, discutidos, à luz do referencial teórico e da literatura pertinente, relevam padrões de relacionamentos que definem normas, condutas e comportamentos. Tais regras, que Nascimento e Cordeiro (2011) nomeiam de “manual do namoro”, quando não seguidas, justificariam a violência, problema banalizado quando acima dele está o amor, construção culturalmente diferenciada e valorizada, segundo o gênero.

### **3 Produzir um protótipo que contemple a concepção teórica, as regras e a mecânica de um jogo de tabuleiro para o enfrentamento da VPI na juventude**

#### **3.1 A concepção teórica do jogo**

Para a primeira etapa do percurso metodológico definido para este trabalho foi feita a identificação das perspectivas de aprendizagem passíveis de serem potencializadas pelos componentes reinventivos do lúdico, de maneira a não coibir as características de ambos – o jogo e a aprendizagem, e não banalizar as concepções críticas da educação, nem, tampouco, os componentes libertários do jogo (PIRES; GÖTTEMS; FONSECA, 2017).

A OTCE foi escolhida para a identificação das perspectivas de aprendizagem por já ser, em si mesma, uma metodologia crítico-emancipatório que envolve a participação e, muitas vezes, a utilização de estratégia lúdicas capaz de trazer à tona emoções, sentimentos e entendimentos sem tantas amarras e capaz, assim como o jogo de tabuleiro, de mobilizar a imaginação, o livre pensar e a reflexão, com o objetivo de entender a aproximação das/os

participantes com o tema e possibilitando uma experiência que produz sentidos e construção coletiva do conhecimento.

Neste estudo, as sessões da OTCE possibilitaram a apropriação dos conhecimentos construídos coletivamente pelo grupo, permitindo a intervenção, aliada à coleta de dados. A avaliação das sessões da oficina pelo grupo foi positiva. A imagem a seguir é de uma mala em que as/os participantes colaram etiquetas em que escreverem “o que eu levo dessa oficina?” na sessão 1.

Figura 58 - Mala Avaliação da OTCE

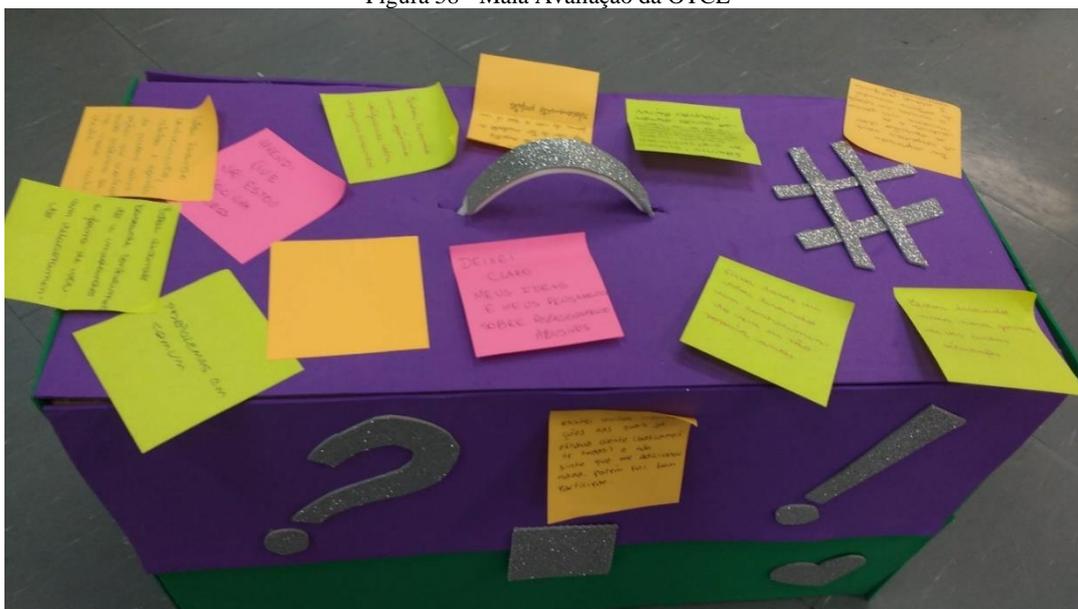
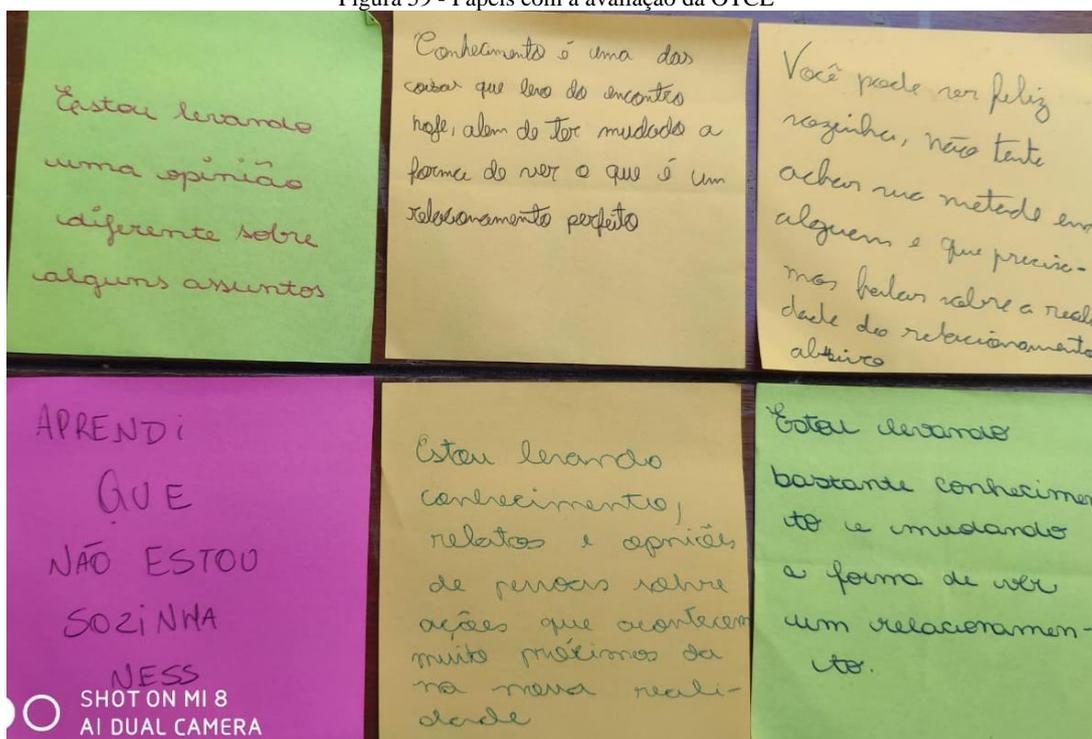


Figura 59 - Papéis com a avaliação da OTCE



A maioria dos relatos da avaliação trazem significados relacionados à construção do conhecimento e remetem à mudança na forma de compreensão sobre temas vivenciados na realidade e que lhe são muito próximos.

Na segunda sessão a mesma mala foi utilizada na dinâmica de avaliação, aberta e cheia de objetos que cada um deveria escolher para representar a experiência com a oficina. Nessa sessão, a OTCE também foi avaliada positivamente, a exemplo da escolha de um cadeado por uma das participantes, que, enquanto abria, relacionou esse símbolo às concepções que trouxe consigo e que levava após a oficina, pois, segundo a jovem, possibilitaram “abrir a mente”.

Além da intervenção no momento da coleta de dados, a análise e codificação dos relatos da oficina resultaram na concepção teórica de um jogo de tabuleiro para ambientar a abordagem do tema junto ao público-alvo, de maneira livre, lúdica e participativa. A partir dos códigos-árvore que resultaram da análise de conteúdo, foram definidos os temas do jogo.

As categorias apresentadas neste estudo confirmaram os pressupostos do referencial teórico sobre a VPI como um fenômeno determinado pelo gênero, que define os padrões de relacionamentos dessa geração. Portanto, a perspectiva de gênero é assumida, neste estudo, como eixo teórico central do jogo que se propõe a abordar o tema, a partir desse recorte.

Entende-se que a abordagem do fenômeno é complexa e multifacetada e passível de ser abordada a partir de outras perspectivas, a exemplo de referenciais importantes da psicologia e da resolução de conflitos. Entretanto, o presente estudo propõe-se a trabalhar a dimensão das desigualdades de gênero do fenômeno, analisado nesta pesquisa sob esse referencial teórico-metodológico.

A oficina foi potencializada a partir do lúdico e possibilitou a intervenção imediata junto a um grupo que representa o público-alvo do jogo. A partir dela, desenvolveu-se um produto que possibilita a ambientação dos conteúdos produzidos para construção do jogo na perspectiva comunicacional crítico-emancipatória – a educação pelas mídias.

Não no sentido de mídia como transmissora de conteúdo e conhecimentos deslocados da realidade ou com linguagens com as quais os sujeitos não se identificam, mas uma mídia capaz de ressignificar os conteúdos e transformar seus sentidos por meio da participação e levando em consideração identidade dos sujeitos.

O jogo ambienta e possibilita a circulação, construção coletiva e participativa e os sujeitos reconhecem-se e participam ativamente na produção dos sentidos e conteúdos, de forma que a aprendizagem passa por experiências ricas pois promovem a reflexão.

Oliveira (2016) apresenta resultados da aplicação de um jogo que aborda a sexualidade na adolescência e revela o potencial emancipatório, disruptivo e problematizador do jogo, de

forma a reconstruir o conhecimento sobre sexualidade das/os participantes, na perspectiva de gênero.

Fornari e Fonseca (2019), em revisão de escopo sobre o uso de jogos para o enfrentamento da violência, evidenciam a sua relevância pois propiciam a reflexão sobre a desnaturalização dos padrões sexistas, a identificação de situações de violência e a proposição de ações para redução das repercussões negativas da violência.

As autoras ressaltam que o processo de ensino-aprendizagem motivado pela utilização das/os jogos é inovador em razão de a produção do conhecimento partir da experiência e da participação das/os jogadores, e é promissora, pois consiste em estratégia que estimula o aprendizado mediante formulação de situações que suscitam a imaginação, a reflexão e o pensamento crítico, ao serem respondidas ou enfrentadas no jogo (FORNARI; FONSECA, 2019).

Neste estudo, a concepção teórica do jogo articula-se aos pressupostos da OTCE uma vez que, por meio delas, é possível aproximar os jovens da ambiência do jogo, pois ambos trabalham dimensões como participação, emoções e responsabilidade compartilhada. Nesse sentido, a OTCE possibilitou a construção da concepção teórica do jogo *com* as/os jovens e não apenas *para* as/os jovens, inovando no propósito e na perspectiva crítico-emancipatória da construção dos temas.

A abordagem participativa está articulada também aos pressupostos recomendados pela Unicef (2011), que entende a participação como direito das/os jovens, que têm muito a contribuir para a sociedade especialmente quando se pretende desenvolver iniciativas voltadas a essa faixa etária, sendo importante ouvi-la. O que acontece, no entanto, é que a maior parte das iniciativas nesse sentido são pensadas, desenvolvidas e aplicadas de forma vertical, como se os mais velhos soubessem melhor o que é o ideal para eles.

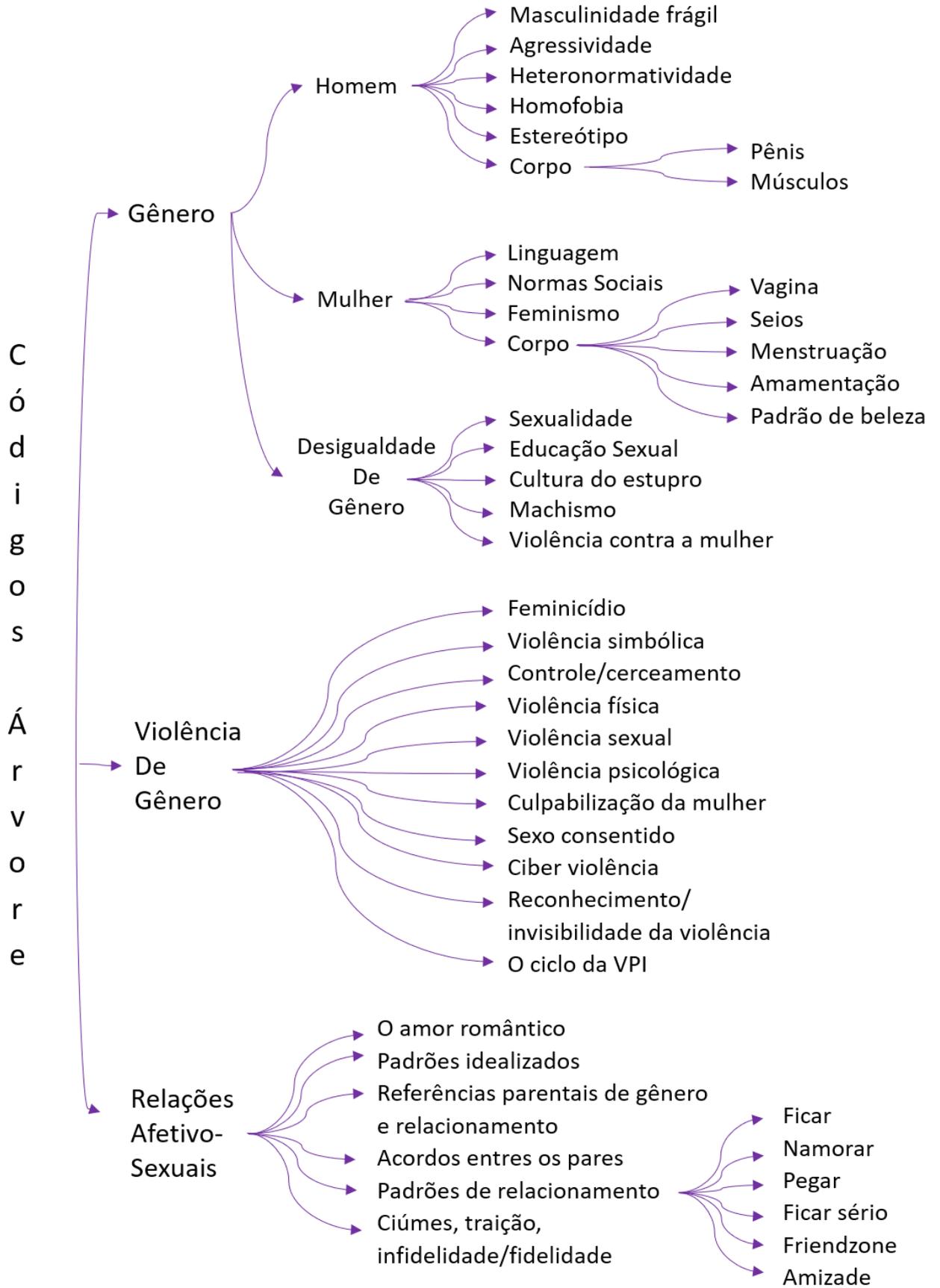
Permitir o exercício da cidadania por parte desses jovens é seu direito e forma cidadãos mais conscientes de sua participação na sociedade, tornando-os protagonistas da aprendizagem, caracterizada pela construção solidária e compartilhada de conhecimento num modelo de educação dialógica, que contrapõe o modelo tradicional chamado por Paulo Freire de educação bancária, em que os professores detinham o conhecimento e depositavam nos alunos para, no momento da avaliação, cobrar deles os conhecimentos passados (MACHADO; LACERDA, 2014).

A metodologia Recriar-se Lúdico foi escolhida para o desenvolvimento do produto, por se encaixar nos objetivos deste trabalho e coadunar com o entendimento aqui proposto no sentido de que, de acordo com Pires, Göttems e Fonseca (2017, p.8)

A ousadia da metodologia do Recriar-se Lúdico, no âmbito do desenvolvimento de jogos para saúde, é devolver a rebeldia irônica, performática e irreverente do riso como uma pedagogia crítica e criativa, capaz de produzir novos sentidos para a experiência humana. Não se trata do riso envergonhado e tímido, permitido pelas brechas de jogos sérios. Tampouco um sorriso torporoso e inerte, à margem do sério e inebriado de entretenimento, induzido por um fluxo psíquico positivado e plástico. Não, esses risos tristes nos fazem permanecer no escopo das evidências experimentais que, como vimos, impedem a riqueza, o esplendor e a força criativa das nossas experiências.

Foi realizada, nesta etapa, além da OTCE, pesquisa bibliográfica prevista pela Recriar-se Lúdico, que constituiu parte do referencial teórico deste estudo e que norteou a análise dos resultados apresentados, de modo que a árvore de categorias codificadas na análise dos resultados configuram a concepção teórica do jogo, traduzida nos temas que serão abordados a partir dele. Apresenta novamente a seguir.

Figura 60 - Concepção Teórica Do Jogo Cartas Contra A Violência



### 3.2 O jogo de inspiração

Na pesquisa realizada com os alunos do Colégio USCS sobre os espaços de interação e produtos culturais por eles consumidos, verificou-se que a maioria tinha preferência por jogos de cartas e com mecânicas simples, como o *Uno* e por jogos competitivos. Esses achados foram utilizados para na definição do tipo da mecânica do jogo.

As informações e os testes com diversos jogos disponíveis no mercado, descritos anteriormente na metodologia deste estudo, culminaram na escolha de *Cards Against Humanity* (CAH, *s.d.*) como jogo de inspiração pois encaixa-se nas premissas identificadas como essenciais para o desenvolvimento do protótipo: mecânica simples, jogo de cartas, competitivo.

O jogo *Cards Against Humanity* (CAH, *s.d.*) foi experimentado pelas pesquisadoras envolvidas e com *gamers*, de forma a contemplar a primeira etapa proposta pelo Recriar-se Lúdico. A experimentação lúdica da equipe e a boa experiência com os jogos garantiram que a escolha do jogo não se tornasse protocolar ou distanciada pois o lúdico, na premissa da metodologia, impõe-se como desafio já neste processo de produção, ao contrário das metodologias tradicionais em que se espera distanciamento do pesquisador frente ao objeto da pesquisa.

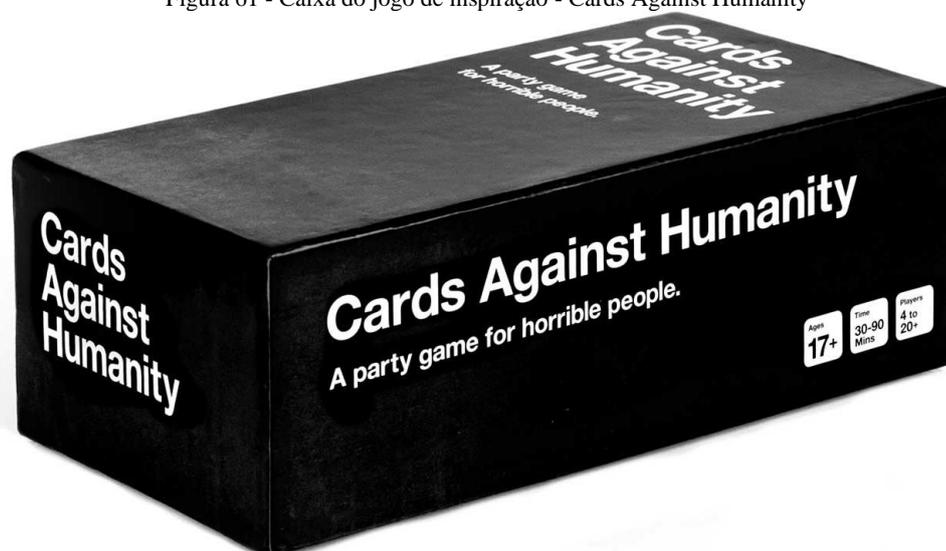
Ainda é interessante o uso do *Cards Against Humanity* (CAH, *s.d.*) como inspiração pois trata-se de um produto *Creative Commons*<sup>®</sup> (CC<sup>®</sup>) (CREATIVE COMMONS, *s.d.*), em que o uso é livre por parte de qualquer pessoa para qualquer finalidade, visando a expandir a criação artística e incentivar a colaboração, de forma que não fique limitada por leis de direitos autorais. O jogo original foi criado por um grupo de designers e disponibilizado gratuitamente para *download* e impressão. No site (CAH, *s.d.*) é possível, ainda, comprar o jogo impresso por um valor correspondente apenas ao custo de produção. A caixa inicial com 150 cartas pretas e 600 cartas brancas custa U\$25,00 e o frete é gratuito para os EUA.

No site oficial o conceito do jogo é: “*A party game for horrible people*”, ou, em tradução livre: “Um jogo de festa para pessoas horríveis”. Lançado em 2011, tornou-se verbete na Wikipédia, que o define como

um jogo de socialização em que os jogadores completam declarações em branco normalmente usando palavras ou frases ofensivas, de conotação sexual ou politicamente incorretas, que são impressas em cartões de jogo[...] Seu desenvolvimento teve origem a partir do bem sucedido *Apples to Apples* publicado anos antes e por uma campanha no *Kickstarter*. O jogo recebeu aclamação por seu conceito simples apoiado por seu conteúdo satírico. [...] O título faz referência à expressão "crimes contra a humanidade", refletindo o seu conteúdo politicamente incorreto[...] Em 2016, Cartas Contra a Humanidade já estava disponível nos Estados Unidos, Canadá, Nova

Zelândia e Reino Unido[. O jogo ganhou várias edições especiais, entre elas uma chamada de "*Trump Against Humanity*", lançado durante a campanha para a eleição presidencial nos Estados Unidos em 2016, e que contava com as "30 frases mais ofensivas de Donald Trump". Uma versão sobre Hilary Clinton também foi publicada no mesmo período (CARDS, *s.d*).

Figura 61 - Caixa do jogo de inspiração - Cards Against Humanity



Fonte: CAH, *s.d*.

O jogo é composto por dois baralhos: um de Cartas Pretas, que traz frases com um ou mais espaços em branco e um de Cartas Brancas, com expressões para completar as frases das cartas pretas.

Nas regras do jogo original cada jogador sorteia dez Cartas Brancas. Um jogador começa atuando como o Czar e compra uma Carta Preta. O Czar lê a Carta Preta em voz alta. Todos os outros jogadores preenchem o espaço em branco passando uma Carta Branca, virada para baixo, para o Czar. O Czar embaralha todas as respostas e compartilha cada combinação de cartas com o grupo. O Czar então escolhe a resposta mais engraçada ou criativa e quem jogou a resposta escolhida ganha a Carta Preta, que vale como um ponto (*Awesome Point* ou Ponto Incrível). Após a rodada, um novo jogador se torna o Czar e ganha a partida o com mais pontos.

As regras do jogo original têm ainda características interessantes em relação ao inventar regras e modificar as regras originais do jogo conforme o grupo que joga, revelando versatilidade e algumas características inerentes à ludicidade (reinvenção das regras) assumidas nas próprias regras do jogo.

Há uma seção nas regras do jogo chamada “Regras da Casa”, em que se diz que *Cards Against Humanity* está destinado a ser remixado e apresenta algumas maneiras de “cafetinar” as regras. As modificações sugeridas têm nomenclaturas provocativas que, muitas vezes, subvertem algumas normas sociais, proposta discursiva de um jogo que se assume “contra a

humanidade”, conforme podemos observar nas descrições a seguir extraídas no manual de regras [tradução nossa].

*Reiniciando o Universo:* o jogador pode pagar um Ponto Incrível para trocar quantas Cartas Brancas quiser [...]

*Final Feliz:* usar a carta “Faça um Haikai” para terminar o jogo imediatamente.

*Rando Cardrissian:* um jogador fictício chamado Rando joga uma Carta Branca [...]. Caso seja esta escolhida pelo Czar todos os jogadores perdem o jogo e voltam envergonhados para casa.

*Deus está Morto:* eliminar o Czar e abrir as Cartas Brancas para votação coletiva.

*Sobrevivência do Mais Apto:* ao invés do Czar escolher a carta ganhadora, após todos entregarem sua Carta Branca todas são abertas e cada jogador, na sua vez, elimina uma carta – a que sobrar é a vencedora.

*Negócio Sério:* o Czar classifica as Cartas Brancas entregues[...].

*Nunca tenho Nunca:* qualquer jogador pode descartar a qualquer momento a Carta Branca que quiser, caso não entenda o seu conteúdo, mas deve assumir sua ignorância ao grupo.

As regras completas do jogo e o conteúdo das Cartas Brancas e das Cartas Pretas em português e em inglês podem ser verificadas nos Anexos I, II, III e IV.

Os testes em partidas e a análise de conteúdo do jogo revelaram o *Cards Against Humanity* como *Party Game*, que alia competitividade e diversão, com a particularidade de a diversão ser o principal objetivo do jogo, na medida que as frases mais engraçadas e divertidas são as que geralmente vencem as rodadas. O principal objetivo do CAH é divertir, impactar, fazer rir, provocando uma ambiência descontraída e envolvente, característica que justifica o sucesso desse jogo em diferentes países. A maioria das cartas é composta por conteúdos politicamente incorretos, permeados ainda pelo apelo ao humor ácido, mobilizado por cartas que transitam entre o apelo sexual e o grotesco. Praticamente uma sátira, o jogo apela para a subversão do humano, assumindo, no seu próprio título o que reconhece “contra a humanidade”.

A análise de conteúdo realizada com o *corpus* composto pelas frases e termos das cartas do CAH, revelou temas com significados grotesco, sexual e relacionados ao corpo como os mais frequentes nas Cartas Brancas, seguidos dos temas politicamente incorreto, violência e conteúdos fantasiosos e mágicos. Temas como personalidades conhecidas, personagens, espiritualidade, política, preconceito, família e relações afetivo-sexuais também foram identificados nas Cartas Brancas.

Diferentemente, as Cartas Pretas, com as frases ou perguntas que devem ser completadas, não apresentam o apelo politicamente incorreto ou grotesco, mas conteúdos gerais diversificados e que são parte do cotidiano, a exemplo hábitos pessoais, infância,

relacionamentos, raça, gênero, drogas, política, namoro, personalidades famosas (políticos principalmente), expressões populares e produtos culturais (filmes, quadrinhos, literatura) são exemplos de temas contidos nas frases das Cartas Pretas (Apêndice XI), cujas lacunas, ao serem completadas com o conteúdo ácido das cartas brancas, conferem-lhe o sentido “contra a humanidade” pretendido pelo jogo.

Em razão de ser CC<sup>©</sup> é estimulada aos jogadores e interessados a criação de novas cartas e temas a serem incluídos no jogo, de forma que com o tempo foram sendo desenvolvidas novas caixas com cartas novas para incrementarem o jogo original, as extensões.

Atualmente, no site oficial, está à venda e disponível para *download*, além da caixa básica, a *Caixa Absurda*, uma expansão de mais 300 cartas para serem jogadas juntamente com o jogo original, além da *Caixa Vermelha*, da *Caixa Azul* e da *Caixa Verde*, cada uma com mais 300 cartas e custando U\$20,00 cada (impressa, download é gratuito) (CAH, *s.d*)

Além disso, estão à venda cartas em *packs* de 30 unidades por U\$5,00, e são o *Ass Pack*, *Nostalgia anos 2000*, *Human Pack*, *AI Pack*, *Pacote de Período*, *Pride Pack*, *Theatre Pack*, *Saves America*, *College*, *Weed*, *Food*, *Papai Pack*, *Fantasy*, *Nostalgia anos 1990*, *World Wide Web*, *Jew Pack*, *Geek*, *Sci-Fi*, *Design*, *Science*, *2012 Holiday*, *2013 Holiday*, *2014 Holiday* e *Shitty Jokes*.

O jogo foi traduzido e está disponível no Brasil para *download* com 457 Cartas Brancas e 92 Cartas Pretas, versão utilizada nos testes realizados para a definição das regras do presente estudo.

No Brasil existem jogos adaptados do *Cards Against Humanity* à venda, como o *Cartas Controversas*, vendido pela Estrela, que conta com 70 Cartas Pretas e 230 Cartas Brancas; o jogo *Patuscada*, com 90 Cartas Pretas (com a inovação de trazer três destas cartas que são “cartas de improviso”, a pergunta deve ser inventada pelo jogador) e 460 Cartas Brancas (sendo que três delas são em branco, devendo ser preenchidas pelos jogadores) – nessa versão o Czar é chamado de Cartomante; e o FDP – Foi de Propósito, lançado pela Buró Jogos, versão em que fica nítida a manutenção do caráter politicamente incorreto e do humor ácido presentes no original, trazendo ainda como conceito “Desperte a 5ª série dentro de você!”.

Quadro 9 - Comparativo entre os jogos adaptados de Cards Against Humanity

	Cards Against Humanity	Cartas Contra a Humanidade	Cartas Controversas	Patuscada	FDP
Cartas Pretas	150	92	70	90	442 (Total)
Cartas Brancas	600	457	230	460	442 (Total)
Jogadores	Não indica	Não indica	3 ou mais	4 a 20	Não indica
Tempo	Não indica	Não indica	Não indica	30-90 min	Não indica
Idade	17	17	18	18	18

Nome	Czar	Czar	Patrão	Cartomante	FDP
------	------	------	--------	------------	-----

É possível verificar, portanto, que o jogo de inspiração *Cards Against Humanity* é extremamente versátil e pode ser adaptado para qualquer realidade ou língua, com temática variada e facilmente adaptável. As regras são flexíveis já na essência do jogo de inspiração, podendo ser modificadas de diversas formas no que se refere à mecânica, pontuação e escolhas dentro do jogo.

“É um tanto irônico, pois o jogo que se vende como ‘um *party game* para pessoas horríveis’ me tornou uma pessoa melhor. Uma pessoa melhor que sabe o que a carta abaixo significa [*swooping*].” É assim que o jogador e criador do blog Gamersensato define o CAH, relato que expressa o quanto o CAH é instigante e possibilita a experiência lúdica aliada à ressignificação de narrativas e conteúdos e apropriação de sentidos pelos jogadores (SOBRE, *s.d.*)

Contudo, o que motivou a escolha do CAH como mecânica de inspiração para o jogo proposto neste estudo, não foi o apelo politicamente incorreto, mas a simplicidade, a ludicidade e a diversão experimentada com ele, além da afinidade e interesse de grupos mais jovens, embora não tenha sido citado entre os jogos usados pelas/os participantes do presente estudo..

As regras do jogo de inspiração constituíram um ponto de partida para a concepção de um jogo novo que acrescentou adaptações e novos elementos à mecânica original de inspiração.

Contudo, experimentar, estudar e conhecer bem o jogo de inspiração é essencial para que se tenha a noção de até que ponto suas regras podem ser modificadas ou adaptadas, sem que a jogabilidade e a ludicidade sejam comprometidas.

O número de cartas dos baralhos, a classificação dos diferentes tipos de conteúdo das Cartas Brancas e Pretas, e a proporção da distribuição das classes de palavras entre as cartas brancas que completam as frases (pessoas, lugares, ações, eventos, qualidades, etc.) foram aspectos analisados e importantes para a definição dos componentes e de como os conteúdos definidos na concepção teórica deste estudo poderiam ser inseridos no novo jogo.

O apelo politicamente incorreto, de humor ácido e grotesco do CAH, constitui um aspecto marcante do jogo de inspiração e que foi totalmente modificado no novo jogo. A proposta é ressignificar esse apelo ácido do CAH para ambientar a experiência lúdica em torno de um tema muitas vezes contraditório e ambivalente, mas também envolvente: os relacionamentos.

A mecânica do novo jogo foi definida e, a partir dela, as regras foram elaboradas. Todo o conteúdo das cartas está sendo produzido para este jogo, de modo que o conteúdo do CAH não será reproduzido ou utilizado, salvo algum termo comumente utilizado na temática dos

relacionamentos ou que envolvam a violência de gênero e que possam, porventura, estar contemplados em alguma das versões do CAH. O quadro a seguir apresenta as regras do jogo de inspiração e sua adaptação para o produto deste estudo: o jogo Cartas Contra a Violência.

Quadro 10 - Comparativo Jogo de Inspiração e Protótipo

	<b>Cards Against Humanity</b>	<b>Cartas Contra a Violência</b>
<b>Jogadores</b>	3 ou mais	3 a 8
<b>Duração</b>	não indica	a ser testado
<b>Idade</b>	17	A partir de 15 anos
<b>Frases a completar/Perguntas</b>	Cartas Pretas	Cartas Roxas
<b>Respostas</b>	Cartas Brancas	Cartas Brancas
<b>Pontos</b>	Carta Preta	Carta Roxa e Branca
<b>Nome</b>	Czar	Cartomante
<b>Quantidade de Cartas Pretas/Roxas</b>	150 (perguntas; frases com uma, duas ou três lacunas)	150 (perguntas, frases com uma, duas ou três lacunas; sorte ou revés)
<b>Quantidade de Cartas Brancas</b>	600	600
<b>Quantidade de Cartas Azuis</b>	Não tem	100
<b>Fator sorte</b>	Não tem	Cartas Azuis
<b>Pontos</b>	1 por rodada	até 4 por rodada
<b>Início</b>	10 Cartas Brancas	10 Cartas Brancas
<b>Término</b>	ao término do baralho Branco	por pontos
<b>Tipo</b>	Competitivo	Competitivo
<b>Objetivo</b>	Diversão baseada no humor ácido / politicamente incorreto	Diversão baseada nos significados atribuídos às relações afetivo-sexuais
<b>Componentes</b>	Dois baralhos	Três baralhos de cartas e marcadores de votação para cada jogador/a
<b>Escolha</b>	Czar (o jogador da rodada)	Votação coletiva (responsabilidade compartilhada)
<b>Mecânica</b>	Compra de Carta Preta, escolha da Branca que completa pelos jogadores, eleição pelo Czar. A mecânica é composta pela construção de frase a partir dos dois baralhos: as Cartas Pretas têm uma frase a ser completada ou uma pergunta a ser respondida, contemplando uma ideia.	Compra da Carta Roxa, escolha da Carta Branca pelas/os jogadores, votação. Pode haver o fator imprevisível quando a Carta Roxa conduzir a/o jogador/a ao terceiro Baralho - Azul. Além da Carta Roxa que contém uma frase a ser completada ou pergunta a ser respondida e as Cartas Brancas que a completa formando a ideia, há o baralho de Cartas Azuis, que propõe desafios, perda ou ganho de pontos.
<b>Elemento surpresa / lúdico</b>	Não há	Cartas Azuis: inserem o lúdico e o imprevisível no jogo por meio de sorte ou azar. São 4 tipos: Duelo, Desafio, Opressão e Igualdade.
<b>Elemento pedagógico</b>	Não informado	O baralho Roxo e o branco contemplam a experiência a partir da construção de frases, expressões e narrativas em torno do tema, potentes para mobilizar o debate e a reflexão de uma maneira envolvente e divertida. A escolha da melhor frase pelas/os jogadores

		<p>reproduz o pressuposto da responsabilidade compartilhada, possibilitando, também o debate.</p> <p>O Baralho Azul é composto por cartas que trazem a novidade em relação ao jogo original. É nas cartas azuis que estão incluídos os conteúdos mais informativos ou elementos educativos que serão mobilizados a partir de tensionamentos e debates que as cartas propõem em torno dos significados atribuídos aos relacionamentos. O baralho azul traz como elemento. Por meio da carta Duelo as/os jogadores discutem sobre ideias propostas, defendendo pontos de vista diferentes. A carta Desafio propõe que a/o jogador/a defina um termo polêmico a ser adivinhado. A carta opressão reproduz um estereótipo de gênero ou um ditado/ideia pré-concebida que oprime, apontando para a opressão da ideia por meio da perda de pontos. A carta Equidade traz informações como o Disque 180 em que qualquer pessoa pode denunciar a violência e por meio da qual a/o jogador/a ganha pontos.</p>
--	--	---

### 3.3 Cartas contra a violência: mecânicas, regras e protótipo

*Cartas Contra a Violência* é um jogo de tabuleiro em formato de *Card-Game* criado para ambientar o debate sobre como as narrativas podem reforçar ou superar concepções que determinam a violência de gênero nos relacionamentos. A partir da combinação de cartas, as/os jogadoras/es devem construir frases que serão escolhidas pelo grupo. Assim como na realidade, no jogo, igualdade e opressão entram em cena trazendo desafios e promovendo avanços e retrocessos.

Trata-se de um jogo competitivo, com característica primordialmente de *alea* – o fator sorte é extremamente importante pois as cartas que o/a jogador/a tem em mãos são sorteadas, bem como a carta que manda na rodada. No entanto, há características de *agôn*, já que o jogador também compete com os demais e precisa pensar nas melhores expressões para completar as frases ou perguntas da rodada, de modo que possa ser escolhida pelo grupo. A melhor carta pode ser a mais engraçada, a mais divertida, a mais criativa, a mais subversiva, ou mesmo a que melhor se contrapõe à violência e às desigualdades de gênero. As características dos/as jogadores de cada partida irão definir que tipos de cartas serão as mais votadas, delineando o curso do jogo, a depender das estratégias adotadas por cada um.

É um jogo simples, com regras nada complexas, duração rápida, a vitória é por número de pontos conquistados, jogado individualmente, situado na atualidade e jogado em turnos. As regras são apresentadas a seguir.

Figura 62 - Regras do jogo *Cartas Contra a Violência*

## Cartas Contra a Violência

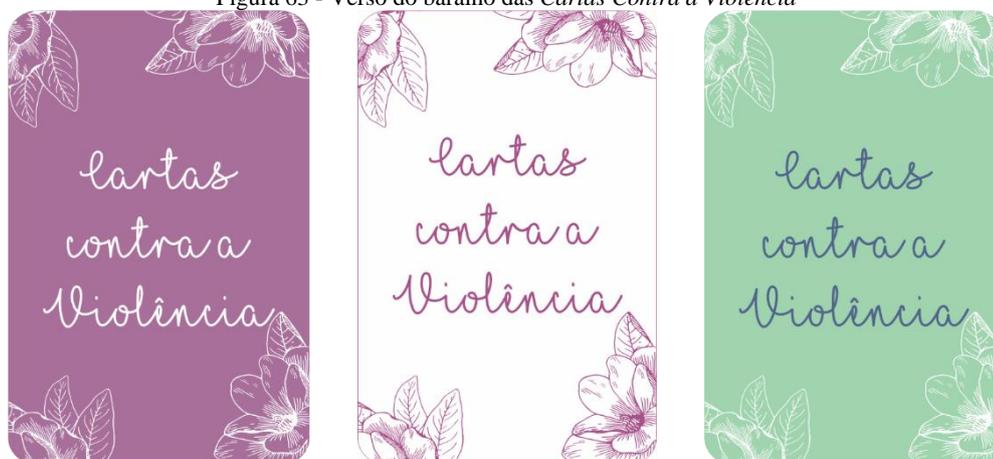
Componentes do jogo:

- **Cartas Roxas**
- **Cartas Brancas**
- **Cartas Azuis**
- **Marcadores para votação**

**O jogo:**

- 1 – Monte 3 pilhas de cartas por **cor** no centro do tabuleiro.
- 2 – Defina a/o jogador/a inicial. Ela/e será a **Cartomante**.
- 3 – Cada jogador/a compra 10 cartas da pilha de **Cartas Brancas**.
- 3 – A **Cartomante** pega uma carta na pilha de **Cartas Roxas**.
- 4 – A **Cartomante** lê a **Carta Roxa** – pode haver uma pergunta a ser respondida ou uma frase a ser preenchida.
- 5 – Cada jogador/a escolhe uma ou mais **Cartas Brancas** para completar ou responder à **Carta Roxa** (dependendo do número de lacunas da carta).
- 6 – A **Cartomante** recolhe as cartas e as coloca sobre a mesa.
- 7 – Hora da escolha! Cada jogador/a vota, colocando seu marcador sobre a **Carta Branca** que, na sua opinião, formou a melhor frase ou resposta. Não é permitido votar na própria carta. Em caso de empate, a **Cartomante** desempata.
- 8 – A **Carta Branca** mais votada ganha e quem a colocou pega a **Carta Roxa** e quantas **Cartas Brancas** a tiverem completado como pontos.
- 9 – Na pilha de **Cartas Roxas** há a **Carta Sorte-Revés**. Caso a **Cartomante** pegue essa carta, ela deverá ir direto para a pilha de **Cartas Azuis** e retirar uma carta de lá.
- 10 – A **Cartomante** deve seguir o COMANDO da **Carta Azul** comprada no monte e ganhar ou perder pontos.
- 11 – Acabado o turno o jogador à direita da **Cartomante** assume o posto e inicia um turno novo.
- 12 – O jogo acaba quando algum/a jogador/a completar 15 pontos.

**Boa Diversão!**

Figura 63 - Verso do baralho das *Cartas Contra a Violência*

O jogo foi adaptado para a plataforma de jogo on-line e a visão geral, que reproduz uma mesa real de jogo, é a seguinte:

Figura 64 – Print da Mesa do jogo - Cartas Contra a Violência



Fonte: Tabletopia, 2020.

Figura 65 - Print da visão lateral de Cartas Contra a Violência e dos baralhos.



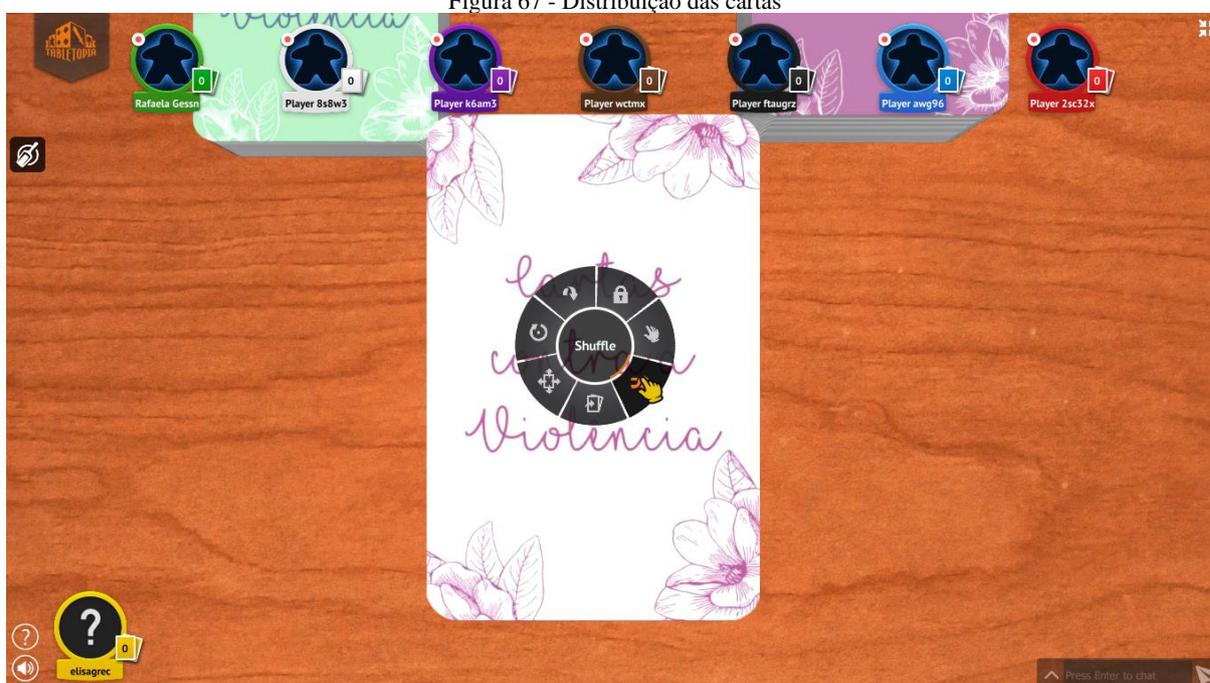
Fonte: Tabletopia, 2020.

Figura 66 - Visualização da ferramenta de girar da plataforma *Steam*

Fonte: Tabletopia, 2020.

A plataforma *Steam*, em que o protótipo do jogo foi simulado, permite que cada um/a dos/as jogadores/as escolha a visualização e o *zoom* da mesa que deseja, conforme se pode observar no *print* (fotografia) da tela apresentada na Figura 68.

Figura 67 - Distribuição das cartas



Fonte: Tabletopia, 2020.

Qualquer jogador/a pode embaralhar os montes de cartas, clicando com o botão direito do *mouse* e escolhendo a opção *Shuffle* (embaralhar).

É possível ver, na parte de cima da tela, os marcadores de cada um/a dos/as jogadores. No centro da mesa vê-se os três baralhos de cartas e, no canto inferior esquerdo, o marcador da/o própria/o jogador/a.

Figura 68 - Distribuição das cartas

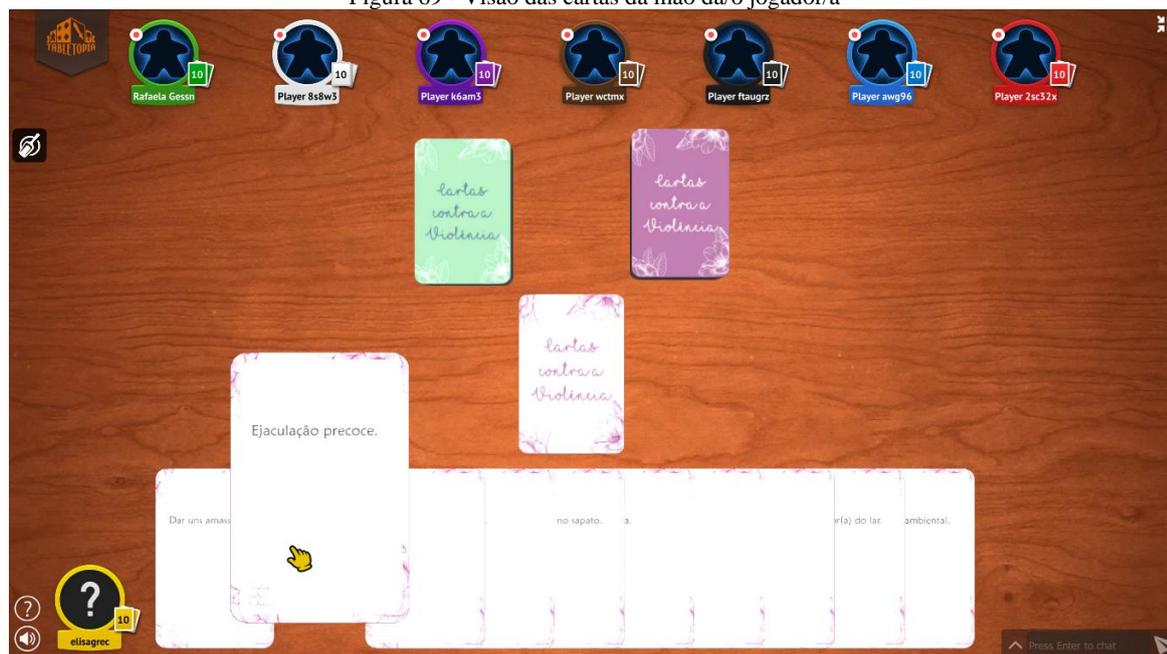


Fonte: Tabletopia, 2020.

A Cartomante distribui as cartas clicando com o botão direito do *mouse* sobre o baralho de Cartas Brancas, em seguida na opção *Deal* (distribuir) e escolhendo o número 10.

Cada jogador/a tem a visão das cartas que estão em sua mão e consegue ver nos marcadores acima quantas cartas cada um/a das/os demais jogadores tem em mãos.

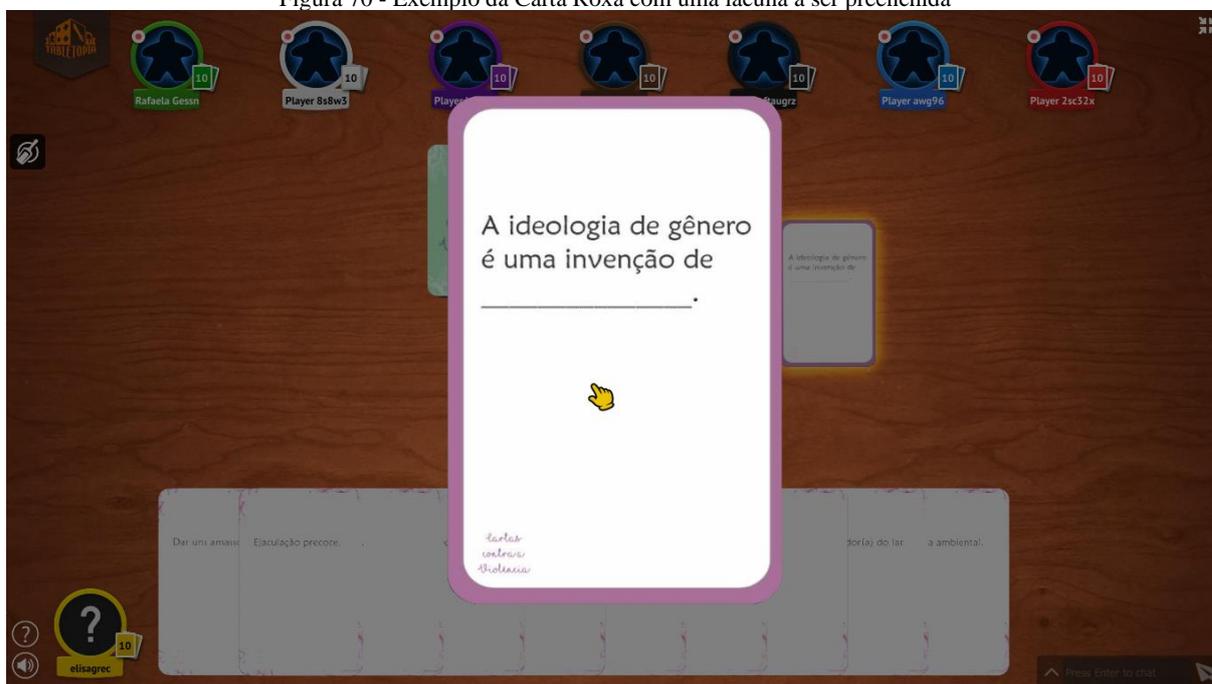
Figura 69 - Visão das cartas da mão da/o jogador/a



Fonte: Tabletopia, 2020.

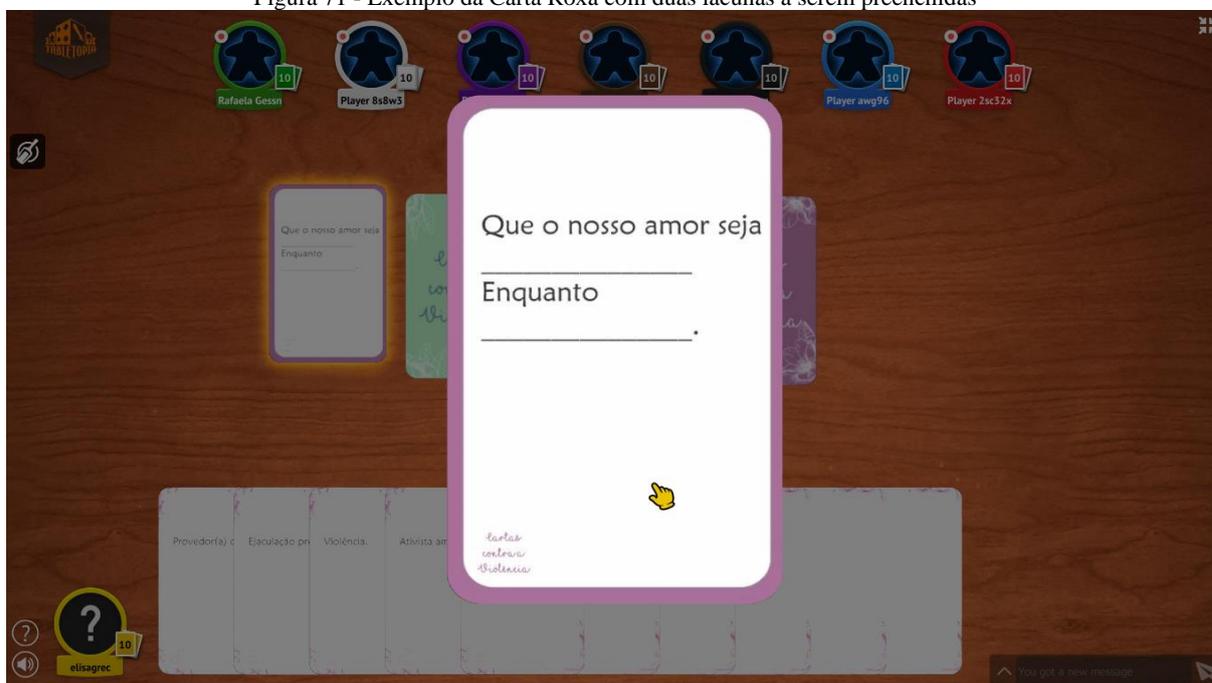
Em seguida a Cartomante compra uma carta do baralho de Cartas Roxas e coloca sobre a mesa:

Figura 70 - Exemplo da Carta Roxa com uma lacuna a ser preenchida



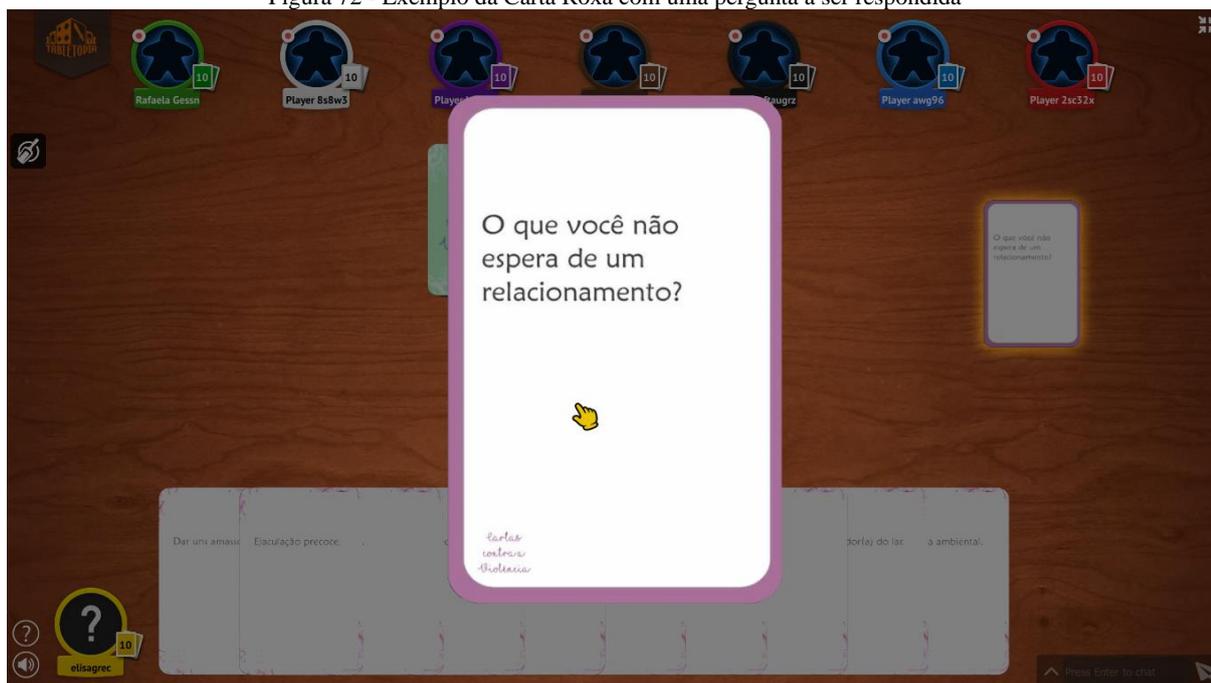
Fonte: Tabletopia, 2020.

Figura 71 - Exemplo da Carta Roxa com duas lacunas a serem preenchidas



Fonte: Tabletopia, 2020.

Figura 72 - Exemplo da Carta Roxa com uma pergunta a ser respondida



Fonte: Tabletopia, 2020.

A Carta Branca escolhida pela/o jogador/a para completar a Carta Roxa da vez:

Figura 73 - Exemplo da Carta Branca



Fonte: Tabletopia, 2020.

No caso acima a carta a ser completada “A ideologia de gênero é uma invenção de \_\_\_\_\_” seria completada por esta/e jogador/a com “Ativista Ambiental”. Cada um/a das/os demais jogadoras/es escolhem entre as cartas de sua mão a carta branca.

Figura 74 - Exemplos de Cartas Brancas escolhidas pelas/os jogadoras/es



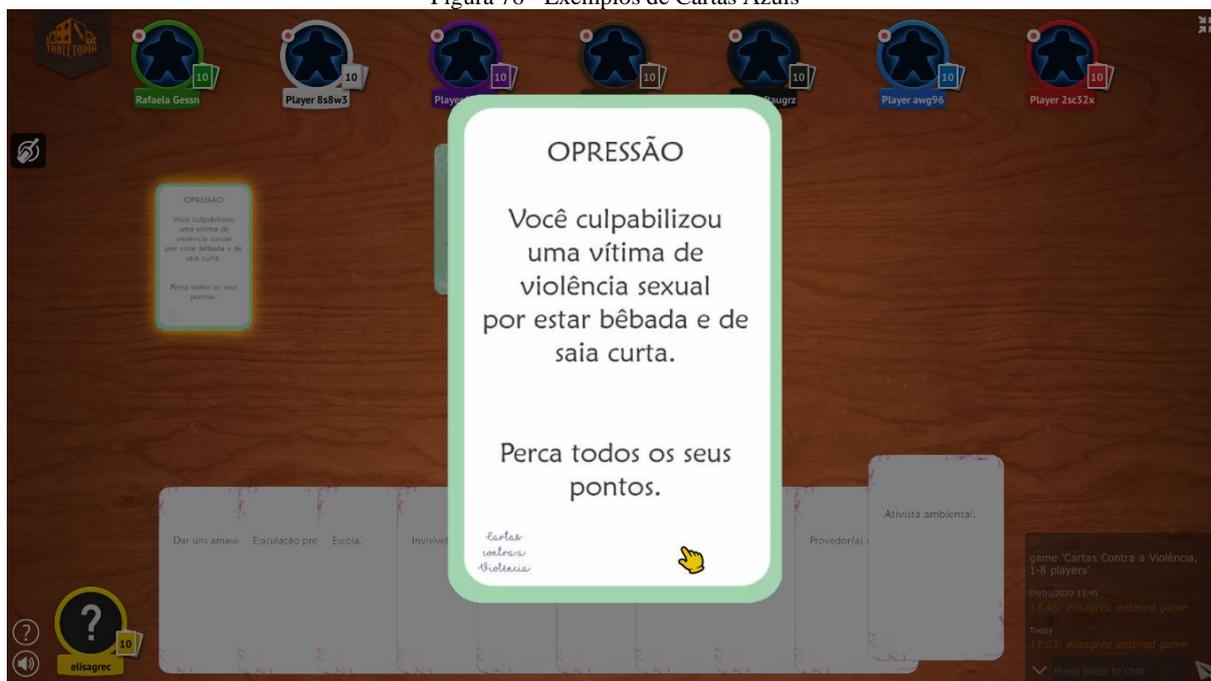
As/os jogadores votam, então, na que preferem e a que tiver o maior número de votos ganha, levando a Carta Roxa e a Branca que a completa. Cada carta tem o valor de um (01) ponto.

Quando a Cartomante tira do baralho a carta escrita Sorte-Revés não há o movimento de escolha de cartas para preenchê-la. Nesse caso, a Cartomante deve comprar uma carta do monte de Cartas Azuis e obedecer imediatamente a seu comando.

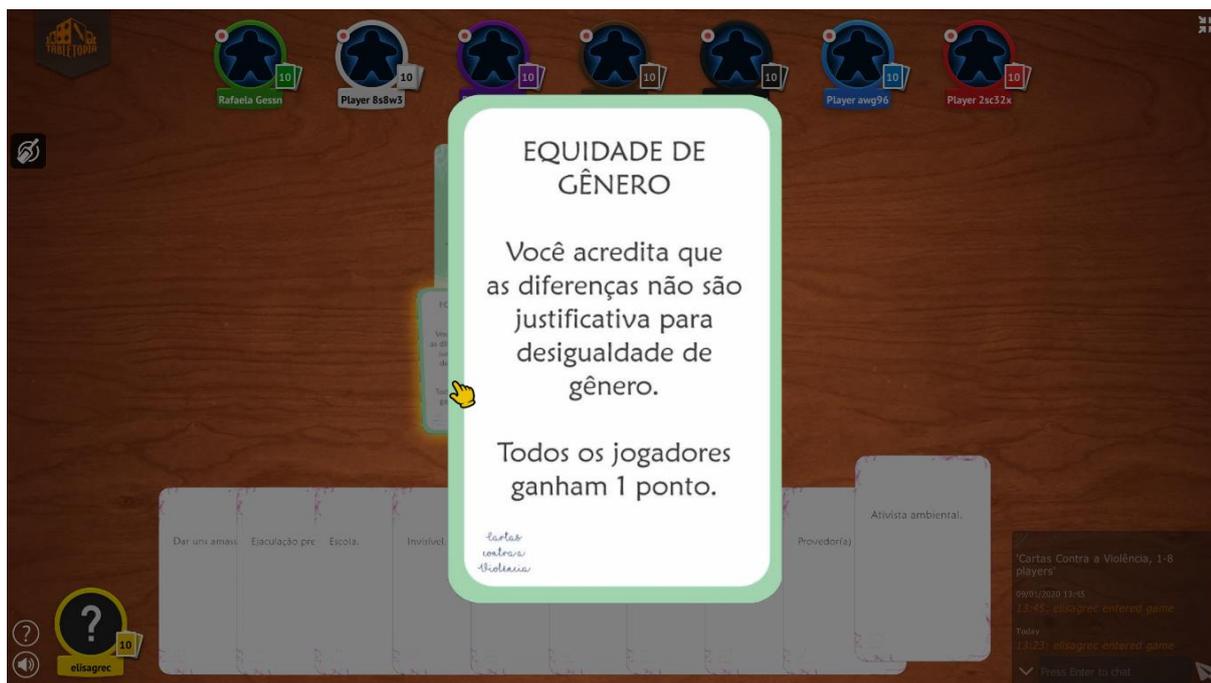
Figura 75 - Carta Sorte-Revés



Figura 76 - Exemplos de Cartas Azuis



Fonte: Tabletopia, 2020.



Fonte: Tabletopia, 2020.

O jogo *Cartas contra a Violência* foi concebido a partir dos temas levantados na oficina, extremamente importantes para a concepção teórica, pois considera-se que, em tendo sido extraídos da realidade, do entendimento e da vivência das/os participantes que integram o público-alvo do presente trabalho, permitem maior aproximação deles com o jogo.

As possibilidades de discussão dos temas estão presentes nas Cartas Brancas e nas Cartas Roxas, que possibilitam uma gama de discursos extremamente variados, contemplando significados e sentidos diversos, no sentido pretendido pelas/os jogadoras/es.

As potencialidades de sentidos presentes nas combinações tornam o jogo interessante em vários aspectos. Primeiramente, é praticamente impossível, dadas as possibilidades de combinações, que um jogo se repita, de forma que as/os jogadores possa jogá-lo diversas vezes sem que se perca a diversão. Além disso, os sentidos que cada uma das combinações possibilita podem mobilizar diferentes experiências, reflexões, tensionamentos e ainda diversão para o jogo.

As situações propostas nas Cartas Azuis (Sorte ou Revés) trazem possibilidades de construção de histórias e argumentação entre jogadores, definição de termos e, ainda, avanços e retrocessos que contam com a sorte (equidade de gênero) ou azar (opressão) e independem da/o jogadora/o. Essas cartas trazem mais dinamicidade às partidas, além de ludicidade, tensão e diversão, características inerentes aos jogos e diversificação na rotina de jogadas, para além da simples combinação de Cartas Brancas e Roxas.

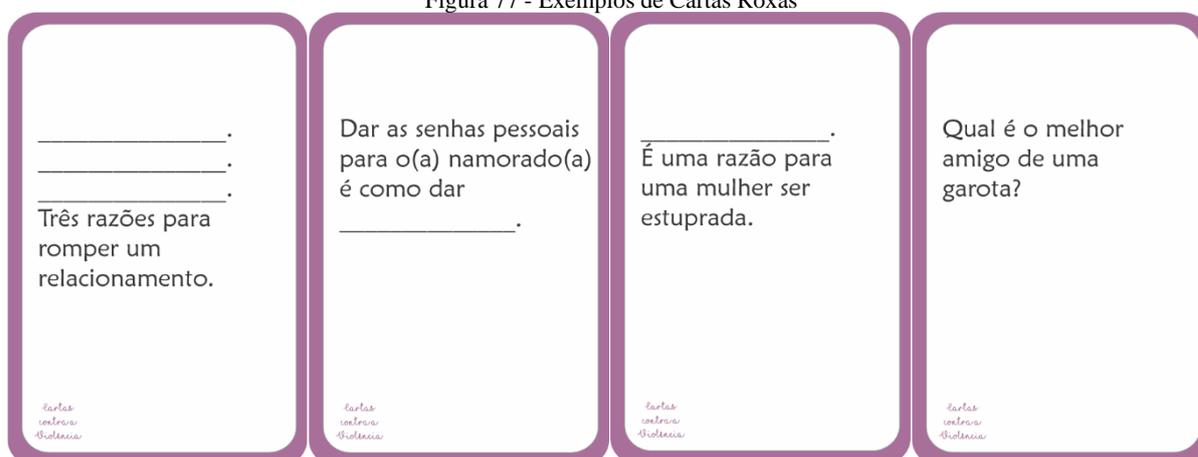
Os sentidos diversos presentes nos discursos revelados durante a oficina agora emergirão durante o jogo, possibilitando a ressignificação dos sentidos, já que as/os jogadores poderão brincar com os discursos possibilitados pela combinação das cartas.

Conforme descrito nos procedimentos metodológicos, a primeira versão do jogo passou por três testes internos, com grupos diferentes, para refinamento de algumas regras do primeiro protótipo.

Após os testes, o protótipo foi ajustado e a versão apresentada neste estudo já conta com parte das cartas construídas.

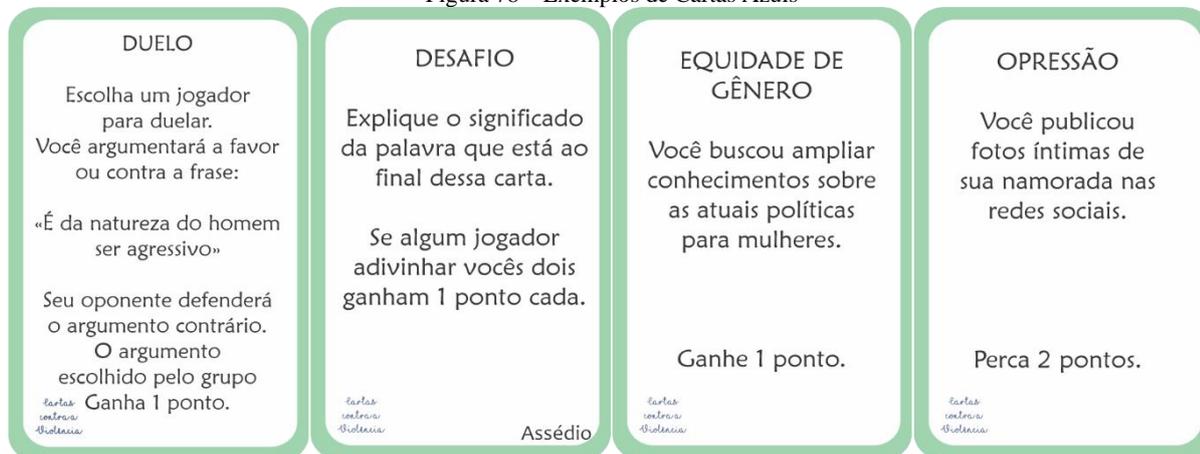
A versão testada pelo terceiro grupo contava com 54 Cartas Roxas:

Figura 77 - Exemplos de Cartas Roxas



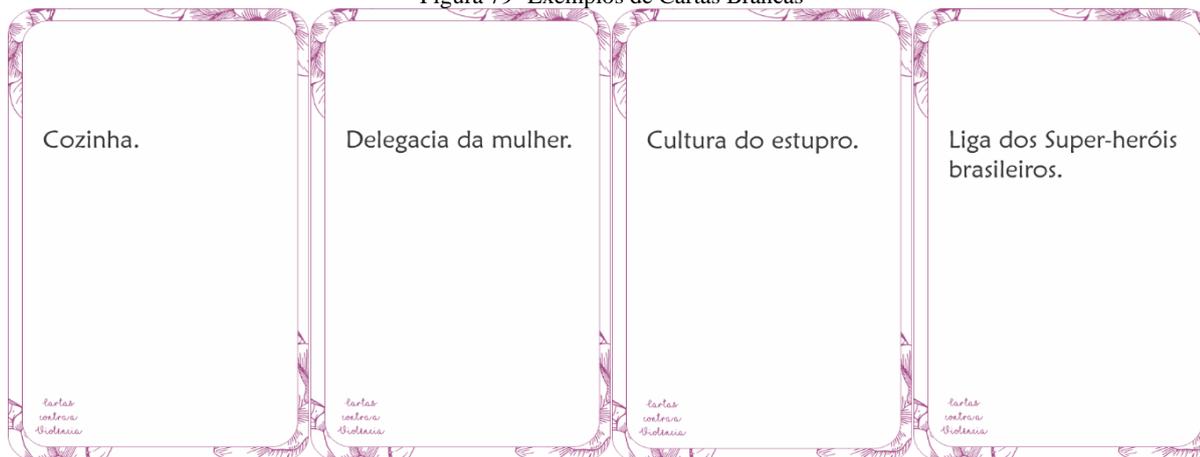
Nesta versão do protótipo, após os ajustes, foram apresentadas diversas possibilidades de situações para ganhar ou perder pontos. As Cartas Azuis foram idealizadas em quatro grandes grupos: Opressão, Equidade de Gênero, Desafio e Duelo e contavam com 77 cartas.

Figura 78 – Exemplos de Cartas Azuis



266 Cartas Brancas haviam sido construídas e compuseram a partida.

Figura 79- Exemplos de Cartas Brancas



A terceira etapa de testes do protótipo contou com a equipe do projeto de que essa dissertação faz parte e para otimizar a experiência na plataforma foram incluídos espaços de marcação para as jogadoras:

Figura 80 - Protótipo do Jogo - Segunda Versão - Para teste



Fonte: Tabletopia, 2020.

Nesta versão os elementos do jogo são apenas os três baralhos de cartas, neste protótipo virtual. Na versão física do jogo há necessidade de *tokens* de marcação de votação coloridos para cada jogadora.

Foi realizada, então, a terceira partida-teste com a equipe de pesquisa vinculada ao projeto do qual este estudo é parte. O teste contou com sete participantes, incluindo a autora e coordenadora do projeto, orientadora do presente estudo. As regras foram explicadas e as jogadoras foram orientadas sobre como utilizar os recursos da plataforma. Após a partida foram feitas considerações pelas participantes, que avaliaram o protótipo.

Em relação ao uso da plataforma para substituição do jogo de cartas físico, não houve dificuldades, todas as jogadoras compreenderam o uso, de modo intuitivo, e utilizaram os recursos facilmente.

A utilização desse recurso foi avaliada positivamente pelas jogadoras, que acreditam que a versão a distância não comprometeu a experiência do jogo de tabuleiro. Apesar da distância, a chamada de vídeo e voz via *Google Meets* e a plataforma *Steam* cumpriram a função de forma eficiente. Foi possível reproduzir a experiência muito próxima ao que se imaginou para o presencial.

A plataforma *Steam* apresenta limitações tecnológicas, tais como: não ser responsiva a celulares e outros dispositivos, sendo possível jogar apenas pelo computador ou notebook; o carregamento da interface é lento pois, por mais que se tenha pretendido deixar os elementos gráficos leves, eles ficam pesados na plataforma; e, em relação à comunicação entre as

jogadores, houve necessidade de outra plataforma para a comunicação pois o aplicativo disponibilizado pelo sistema, o *Discord*, teria que ser baixado por todas as jogadoras, bem como ser feito cadastro.

As participantes compreenderam facilmente as regras e a mecânica do jogo. A partida fluiu de forma simples e divertida. Rapidamente, todas estavam familiarizadas com as regras, com a dinâmica do jogo e envolvidas na partida.

Em relação à jogabilidade a experiência foi satisfatória. A mecânica do jogo possibilita jogadas rápidas e dinâmicas em que todos participam de todas as jogadas sem que ninguém fique parado esperando sua vez, o que torna o jogo dinâmico e interessante a todos.

As Cartas Roxas ficaram com frases facilmente completáveis, sendo que em todas as rodadas houve Cartas Brancas que complementaram as Roxas com sentido e de forma interessante, muitas vezes mais de uma opção era boa, o que gerava dúvida no momento da votação.

A alteração da dinâmica original do jogo, em que o Czar escolhia a carta ganhadora, para o sistema de votação mostrou-se muito mais interessante e tornou o jogo mais dinâmico, permitindo tornar mais evidente, no jogo, a responsabilidade compartilhada que norteia a perspectiva crítico-emancipatória a partir da qual ele foi concebido.

A inclusão das cartas Sorte-Revés foi avaliada positivamente e aprovada pela equipe, que destacou também as potencialidades das Cartas Azuis e de seus conteúdos. Todas as recomendações e contribuições das pesquisadoras/jogadoras foram levadas em consideração e as cartas foram alteradas para o protótipo final.

A segunda etapa da metodologia Recriar-se Lúdico prevê o refinamento e a avaliação da jogabilidade. Nela é necessário fazer testes com mais grupos, incluindo o público-alvo, mas contemplando grupos diferentes e heterogêneos, para verificar a aceitação, a ludicidade e a jogabilidade. Tais ações configuram etapa não prevista nesta dissertação, mas uma continuidade.

O objetivo deste trabalho, construir, a partir de uma perspectiva crítico-emancipatória, a concepção de um jogo de tabuleiro enquanto mídia para o enfrentamento da violência por parceiro íntimo na juventude, foi contemplado no protótipo aqui apresentado.

No *Cartas Contra a Violência*, a combinação das categorias presentes nas perguntas/frases a serem completadas nas Cartas Roxas com os temas presentes nas Cartas Brancas abrem possibilidades de práticas discursivas que podem mobilizar a reflexão acerca dos sentidos produzidos a partir das frases construídas.

As cartas, tanto do baralho Roxo quanto do baralho Branco, não trazem em si significados quando lidas isoladamente, mas ganham sentido quando colocadas juntas. As inúmeras possibilidades de combinações a serem escolhidas pelos jogadores conferem uma ambiência para a reflexão, desde o momento em que se escolhe a carta para completar as frases, e, ainda, quando devem votar na melhor carta, de acordo com as concepções do grupo.

A modificação da regra original, neste sentido, de a escolha da carta ganhadora da rodada ser por votação, possibilita o exercício da responsabilidade compartilhada, pelo sentido que o discurso final, resultante da combinação entre as duas cartas, terá, já que está aberto a múltiplas possibilidades.

No caso de uma frase presente na Carta Roxa como, “Qual é o melhor amigo de uma garota?”, há a possibilidade de ser completada tanto por “Ligar para o 180” quanto “Costurar uma cueca”. Ou, ainda, “Homem trans”, “Gravidez indesejada” e “Método Contraceptivo”.

Cada um desses complementos muda o discurso e os seus sentidos de forma que, na hora da escolha da carta para completar, bem como na hora de votar e eleger o melhor complemento, os sentidos decorrentes são avaliados a cada rodada, promovendo o diálogo, a reflexão e o debate acerca daquela temática.

A inclusão do baralho de Cartas Azuis, ou Sorte-Revés, traz ainda um elemento que acrescenta ludicidade ao jogo, uma vez que quebra a dinâmica repetitiva de completar a Carta Roxa e votar e leva a uma ação que mobiliza a tensão no jogo, trazendo ludicidade e possibilitando mais uma vez a reflexão, além de informar.

As frases que retratam situações como “Você culpabilizou uma vítima de violência sexual por estar bêbada e de saia curta” ou “Você ligou 180 e denunciou a violência” trazem informações e consequências condizentes com a opressão ou a ação no sentido de levar à igualdade de gênero.

O produto do presente estudo abre possibilidades ao desafio de ambientar a interface entre ludicidade e educação em um jogo. Em relação aos espaços de interação em que a VPI é abordada, os resultados da etapa de caracterização do público-alvo desta pesquisa apontaram para a escola e a interação social com a família e os amigos como espaços de abordagem do tema. Essas interações também configuram os espaços de uso dos jogos pelos participantes do estudo. Desse modo, o jogo *Cartas Contra a Violência*, foi concebido, primeiramente, enquanto jogo em sua essência. Sua proposta original traz em si as características libertárias e irreverentes, inerentes aos jogos, que permitem o jogar no tempo livre, em espaços escolhidos pelos jogadores e de maneira desvinculada em relação a objetivos previamente definidos.

Contudo, sua concepção teórica e versatilidade permitem também que possa ser utilizado em diversos contextos educativo como uma perspectiva de abordagem do tema em sala de aula; o uso do jogo inserido de modo a compor a integração de diferentes estratégias metodológicas participativas, a exemplo de partidas seguidas de rodas de conversa, com a mediação de um/a facilitador/a e a problematização das construções feitas nas partidas; como uma atividade que integra uma das etapas de desenvolvimento do tema em uma OTCE ou pode e deve também, simplesmente, ser jogado entre amigos, familiares, parceiros íntimos, ou seja, nos diversos espaços sociais em que os jovens interagem e se relacionam.

Enfim, concebido como jogo de tabuleiro, o produto apresentado envolve, paradoxalmente, simplicidade e complexidade e possibilita a criação de um “universo mágico”, que tem um fim em si mesmo como todo jogo. Mas, como também é mídia, carrega em si a possibilidade de diferentes modos de apropriação pelos sujeitos. Cartas na mesa, a aposta está feita.

## V CONSIDERAÇÕES FINAIS

A natureza aplicada do presente estudo possibilitou, a partir de sua operacionalização, construir, em uma perspectiva crítico-emancipatória, um produto de intervenção inovador: um jogo de tabuleiro como mídia para o enfrentamento da VPI entre jovens.

A OTCE foi utilizada para apreensão da realidade das/os jovens e suas concepções sobre a violência nos relacionamentos e revelou-se como ferramenta fértil e adequada à perspectiva proposta neste estudo. A partir da aproximação com a realidade do público a que se destina o protótipo do jogo aqui desenvolvido, foi possível também a aproximação com os significados da temática em seus discursos, representados nas categorias empíricas descortinadas a partir da OTCE.

A OTCE possibilitou, em uma perspectiva crítico-emancipatória, a construção coletiva de conhecimentos sobre a violência e seu enfrentamento. A integração entre pensamento, reflexão e ação foi mobilizada na problematização da realidade, que descortinou o reconhecimento da VPI enquanto um problema que está presente no cotidiano e das/os jovens, amigos/as e familiares.

A partir dos dados apreendidos da realidade, da construção do quadro teórico-conceitual, da revisão bibliográfica, da pesquisa sobre os espaços de interação e dos produtos culturais consumidos pelas/os jovens e ainda da análise dos significados da VPI atribuídos pelas/os jovens, foi concebido e construído o protótipo do jogo de tabuleiro *Cartas Contra a Violência*.

A mecânica com regras simples e de fácil compreensão, bem como o jogo de cartas, foi escolhida a partir das preferências apontadas pela caracterização do público-alvo, no cenário do estudo, implementada como primeiro objetivo específico. Os produtos culturais consumidos foram também transformados em temas de algumas cartas de modo que, a primeira etapa de aproximação com a realidade e caracterização do público-alvo, conferiu ao jogo uma maior possibilidade de aproximação e identificação com o público-alvo, que revelou interesse em discutir sobre o tema, nos diferentes espaços de interação, a exemplo da família e da escola.

Apesar de ser idealizado como um jogo de cartas, trata-se de jogo de tabuleiro na essência de jogo a ser jogado em uma mesa, presencialmente e em grupo e foi idealizado em forma de cartas para torná-lo mais leve, dinâmico e fácil de ser transportado e manuseado.

As categorias e temas que emergiram da análise dos resultados obtidos na OTCE compuseram a concepção teórica do jogo, de modo que o mapa de códigos-árvore com categorias e temas e os temas livres codificados, constituíram a base conceitual e o ponto de

partida para a construção dos conteúdos das cartas, orientada pelas etapas e pela concepção teórica da metodologia Recriar-se Lúdico.

As categorias apresentadas neste estudo, a partir do conteúdo produzido na OTCE, possibilitaram uma aproximação e compreensão acerca do problema e das concepções do público-alvo em relação ao fenômeno. As categorias empíricas confirmaram os pressupostos do referencial teórico, que compreende a VPI como um fenômeno determinado pelo gênero e pelos padrões de relacionamento que essa categoria engendra, histórico e socialmente. Assim, a perspectiva de gênero constitui o eixo teórico central do jogo que se propõe a abordar o tema da VPI, a partir desse recorte.

As cartas do jogo, além de muitas vezes trazerem os temas em si, quando inseridas no universo lúdico, nas regras e na mecânica do jogo, possibilitam que esses temas sejam gatilho para debates, tensionamentos, brincadeiras, reflexões e diversão. Alguns temas assumem papéis no jogo e aparecem, aleatoriamente, levando a avanços e retrocessos na partida.

As Cartas Azuis trazem situações de opressão e de equidade de gênero muito comuns e muitas vezes invisibilizadas, reproduzidas pelo senso comum e repetidas sem a devida atenção. Por meio das Cartas Azuis essas falas e situações são ressignificadas de forma a trazer um sentido crítico ao problema.

Além disso, nas Cartas Azuis, foram incluídas situações de Desafio e Duelo, em que os jogadores são levados a argumentar sobre temas sensíveis identificados na OTCE, como argumentar a favor ou contra o ciúme no relacionamento ou a divisão das senhas do celular e das redes sociais e, ainda, explicar o sentido de palavras como assédio, feminismo e violência.

Portanto, os dados empíricos, levantados por meio da OTCE, o diálogo com os autores do referencial teórico e a reinterpretação dos dados de acordo com a atual conjuntura, esta última verificada também a partir do levantamento dos dados da realidade das/os participantes e, por fim, a articulação dos resultados de pesquisa, levaram aos conteúdos presentes no protótipo do jogo, bem como na escolha do jogo de inspiração.

Este estudo apresenta limitações, no tocante ao contexto regional em que a pesquisa foi realizada. Ressalta-se que a cidade de São Caetano do Sul, em São Paulo, é a cidade com maior IDH do país. Embora os participantes residam também em outras cidades da região do ABCDR, esse recorte pode restringir os resultados em relação à contemplação de diferentes pertencimentos sociais. Acredita-se que a mesma pesquisa exploratória, se aplicada em outros contextos socioeconômicos e culturais, pode revelar diferentes resultados.

Ressalta-se também o fato de que a mudança de conjuntura e realidade do momento da coleta de dados sofreu alterações em razão do isolamento imposto pela pandemia, o uso e

consumo de produtos culturais e as relações afetivas podem ter se modificado durante o período de isolamento. Já há estudos apontando para fenômenos como o aumento do uso de sites de relacionamentos e da ciber-violência, consequências do momento atual.

Apesar da proposta deste trabalho ser o desenvolvimento da primeira etapa de concepção do protótipo, esperava-se que fosse possível realizar uma etapa de testes de aplicação, junto ao público alvo. No entanto, em razão da pandemia do COVID-19 essa etapa foi interrompida, não tendo sido possível realizar testes presenciais. Esses testes, previstos a partir da segunda etapa da Metodologia Recriar-se, possibilitarão o refinamento do protótipo e construção do produto final, o que aponta para perspectivas de continuidade desta pesquisa.

Aponta-se para o fato de que, apesar das dificuldades que a pandemia do COVID-19 trouxe para os testes da pesquisa, ela não inviabilizou os testes internos previstos e não inviabiliza o uso do jogo para o objetivo proposto, uma vez que o uso das tecnologias digitais deu conta de suprir, no mesmo modelo de tabuleiro previsto, a avaliação da jogabilidade, implementada nos testes internos. Além disso, o desafio que a pandemia trouxe possibilitou a construção do protótipo no formato digital, abrindo uma segunda possibilidade de formato, não prevista inicialmente.

Contudo, ressalta-se que a limitação da interação pessoal pode impactar no resultado final do jogo como um todo, sendo necessária essa avaliação por meio da aplicação do jogo com o público-alvo presencialmente.

Outra mudança ocorrida em razão da pandemia trata do uso de jogos de tabuleiro, mediados por dispositivos eletrônicos, que aumentou bastante durante o período da pandemia, inclusive em plataformas como a utilizada para este trabalho, a *Steam*, que disponibiliza réplicas de jogos de tabuleiros reais. Apesar da mudança, os usuários e *gamers* não pararam de jogar, apenas buscaram alternativas para continuar os jogos tradicionais via internet, o que confirma o interesse por esse tipo de mídia e seu potencial.

A construção do jogo de tabuleiro, portanto, na perspectiva crítico-emancipatória deu-se por meio da utilização de um referencial teórico-metodológico que pressupõe conhecer para transformar. A OTCE, como estratégia de coleta de dados lúdica, participativa e dialógica, permitiu, para além da revisão bibliográfica e da coleta de dados, uma maior aproximação com a realidade dos jovens, além de aliar pesquisa e intervenção social, possibilitando a construção de um produto mais próximo de suas realidades, identidades e concepções.

A metodologia Recriar-se Lúdico, implementada em sua primeira etapa operacional e norteadora do produto, no que concerne à concepção de jogo, possibilitou um processo de construção do protótipo de maneira sistematizada e teoricamente fundamentada. A partir dela,

concebe-se que o objetivo primordial do desenvolvimento e uso de um jogo para abordar um tema complexo como a VPI é trazer o contexto livre dentro de um sistema modalizante, em que se pode sair da vida real, livrar-se das amarras sociais e dos conceitos de certo e errado, transformando os significados e textos presentes no jogo, de forma a levar à reflexão e mobilizar o pensamento, permitindo forjar práticas discursivas que possibilitem a reinvenção de experiências e significados.

## REFERÊNCIAS

- ADHIA, Avanti; KERNIC, Mary A.; HEMENWAY, David; VAVILALA, Monica S.; RIVARA, Frederick P. Intimate Partner Homicide of Adolescents. **JAMA Pediatr** [Internet], v.173, n.6, p.571-577, jun. 2019. Disponível em <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30985886/>. Acesso em 01 jun. 2020.
- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ALMEIDA, Roberto Santoro; BRITO, Adriana Rocha; ALVES, Ana Sílvia Mendonça; ABRANCHES, Cecy Dunschee de; WANDERLEY, Daniele; CRENZEL, Gabriela; LIMA, Rossano Cabral; BARROS, Vera Ferrari Rego. Pandemia de COVID-19: guia prático para a promoção da saúde mental em crianças e adolescentes. **Residência Pediátrica**, 2020. Disponível em <https://cdn.publisher.gn1.link/residenciapediatrica.com.br/pdf/aop318.pdf>. Acesso em 10 ago. 2020.
- BAITELLO Jr. Norval. Comunicação, mídia e cultura. **São Paulo em Perspectiva**, v.12, n.4, p.11-16, 1998. Disponível em [http://produtos.seade.gov.br/produtos/spp/v12n04/v12n04\\_02.pdf](http://produtos.seade.gov.br/produtos/spp/v12n04/v12n04_02.pdf). Acesso em 01 jun. 2020.
- BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2019
- BELO HORIZONTE. Câmara de Vereadores. Projeto de Lei 274/2017 Escola sem partido. Disponível em <https://bit.ly/2r9XiiV>. Acesso em 02 nov. 2019.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Flanarte, 2002
- BLAY, Eva Alterman. Do feminismo ao gênero: uma nova Inquisição. **Revista USP/Superintendência de Comunicação Social**. São Paulo, n.122, p.63-70, jul-set. 2019. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/revusp/issue/view/11276/1662>. Acesso em 01 jun. 2020.
- BOAL, Augusto. **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- BRANCAGLIONI, Bianca de Cássia Alvarez; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Violência por parceiro íntimo na adolescência: uma análise de gênero e geração. **Rev. Bras. Enferm.** São Paulo, v. 69, n. 5, p. 946-955, set-out. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2WYnO9X>. Acesso em 10 de mai. 2019.
- BRANCAGLIONI, Bianca de Cássia Alvarez; GESSNER, Rafaela; OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Apresentação e discussão dos resultados dentro do contexto brasileiro. In: **Violência nas relações de intimidade envolvendo adolescentes à luz de gênero e geração**. Coord. LEITÃO, Maria Neto da Cruz *et al.* Coimbra, 2019.

BRASIL. 2004. Casa Civil. Lei n. 10.973 de 2 de dezembro de 2004. Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências. Disponível em: <https://bit.ly/19Lt2LG>. Acesso em 31 mai. 2018

BRASIL. 2006. Casa Civil. Lei n. 11.340 de 07 de agosto de 2006. Cria mecanismos para coibir a violência doméstica e familiar contra a mulher. Disponível em <https://bit.ly/11yrVDL>. Acesso em 31 mai. 2019.

BRASIL. 2006b. Ministério da Saúde. **Pacto Pela Saúde**. Brasília, DF.

BRASIL, 2007. Secretaria de Políticas para as Mulheres Presidência da República. **Pacto Nacional pelo Enfrentamento à Violência contra as Mulheres**. Brasília, DF. Disponível em <https://www12.senado.leg.br/institucional/omv/entenda-a-violencia/pdfs/pacto-nacional-pelo-enfrentamento-a-violencia-contra-as-mulheres>. Acesso em 12 fev. 2020.

BRASIL, 2007b. Ministério da Saúde, Ministério da Educação. **Programa Saúde na Escola**. Brasília, DF. Disponível em: <https://bit.ly/2IOwpHa>. Acesso em 14 out. 2019.

BRASIL, 2010. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. **Caderneta de Saúde da Adolescente**. Brasília, DF. Disponível em <https://bit.ly/2YAQ1rc>. Acesso em 14 out. 2019.

BRASIL, 2011. Presidência da República. Secretaria Especial de Políticas para Mulheres. **Política nacional de enfrentamento à violência contra as mulheres**. Brasília, DF. Disponível em [http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2006/prt0399\\_22\\_02\\_2006.html](http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2006/prt0399_22_02_2006.html). Acesso em 12 fev. 2020.

BRASIL, 2013. Ministério da Saúde. Cadernos de Atenção Básica: Saúde Sexual e Reprodutiva. Brasília, DF, 2013. Disponível em [http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/saud\\_e\\_sexual\\_saude\\_reprodutiva.pdf](http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/saud_e_sexual_saude_reprodutiva.pdf). Acesso em 12 fev. 2020.

BRASIL, 2017. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF. Disponível em <https://bit.ly/2WB4Bf3>. Acesso em 02 nov. 2019.

BRITO, Simone Magalhães; MORAIS, Jorge Ventura de; BARRETO, Túlio Velho. Regras de jogo *versus* regras morais: para uma teoria sociológica do *fair play*. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. São Paulo, v.26, n.75, p.133-149, fev. 2011. Disponível em <https://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v26n75/08.pdf>. Acesso em 19 ago. 2020.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina: a condição feminina e a violência simbólica**. São Paulo: BestBolso, 2014.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

CAH. Cards Against Humanity. Disponível em <https://store.cardsagainsthumanity.com/>. Acesso em 18 ago. 2020.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. São Paulo: Vozes, 2017.

CARDS Against Humanity. *S.d.* In: Wikipedia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cartas\\_Contra\\_a\\_Humanidade](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cartas_Contra_a_Humanidade). Acesso em: 07 set. 2020.

CASTRO, Mary Garcia. Alquimia de categorias sociais na produção dos sujeitos políticos: gênero, raça e geração entre líderes do sindicato dos trabalhadores domésticos de Salvador. **Estudos Feministas**. São Paulo, v.57, n.0/92, p.57-93, 1992. Disponível em <https://bit.ly/33b3MvN>. Acesso em 02 nov. 2019.

CC, *s.d.* Disponível em <https://br.creativecommons.org/>. Acesso em 10 set. 2020.

CHAUÍ, Marilena. **O que é ideologia**. São Paulo: Brasiliense, 2017.

COOLABORA. **Coolkit: jogos para a não-violência e igualdade de gênero**. Covilhã, 2011. Disponível em <http://www.coolabora.pt/publicacoes/coolkit.pdf>. Acesso em 01 jun. 2020.

COSTA, João Roberto Vieira da. **Comunicação de Interesse Público: ideias que movem pessoas e fazem um mundo melhor**. São Paulo: Jaboticaba, 2006.

COSTA, Nazaré; GOMES, Holga; ALMEIDA, Thaís; PINHEIRO, Renata Silva; ALMEIDA, Calíope; GONDIM, Ludmilla; SILVA, Mayra; CAMPOS, Rayane Sobral; SILVA, Stephanie Matos; LIMA, Valentina. Violence against women: Can “jealousy” mitigate the significance of violence? **Estudos de Psicologia**. Campinas, v.33, n. 3, p.525-533, jul-set. 2016. Disponível em <https://www.scielo.br/pdf/estpsi/v33n3/0103-166X-estpsi-33-03-00525.pdf>. Acesso em 01 jun. 2020.

D’OLIVEIRA, Ana Flávia Pires Lucas; SCHRAIBER, Lilia Blima; FRANÇA-JUNIOR, Ivan; LUDERMIR, Ana Bernarda; PORTELLA, Ana Paula; DINIZ, Carmen Simone; COUTO, Marcia Thereza; VALENÇA, Otávio. Fatores associados à violência por parceiro íntimo em mulheres brasileiras. **Rev. Saúde Pública**, São Paulo, v. 43, n. 2, p. 299-310, 2009. Disponível em: <https://bit.ly/2Wgvo3r>. Acesso em 31 mai. 2019.

DOMINGUES, Delmar. O sentido da gamificação. In: SANTAELLA, Lúcia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

DORIA manda recolher apostila de ciência que fala sobre diversidade sexual: ‘Não aceitamos apologia à ideologia de gênero’. **G1**, São Paulo, 03 de set. de 2019. Disponível em <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/09/03/doria-manda-recolher-livros-de-ciencia-que-fala-sobre-diversidade-sexual-nao-aceitamos-apologia-a-ideologia-de-genero.ghtml>. Acesso em 02 nov. 2019

ESERE, Mary Ogechi. Effect of sex education programme on at-risk sexual behaviour of school-going adolescents in Ilorin, Nigeria. **Afr. Health Sci**, v.8, n.2, p.120-150, jun. 2008. Disponível em <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2584331/>. Acesso em 10 set. 2020.

EXAME. Os 10 jogos que mais faturaram na história. **Revista Exame**, nov. 2016. Disponível em <https://exame.com/tecnologia/os-10-jogos-que-mais-faturaram-na-historia/>. Acesso em 18 ago. 2020.

FAST Food da Política. *s.d.* Disponível em <http://fastfooddapolitica.com.br/>. Acesso em 10 set. 2020.

FERNANDEZ-FUERTE, Andres; FUERTES, Antonio. Physical and psychological aggression in dating relationships of Spanish adolescents: Motives and consequences. **Child & Abuse Neglect**, v.34, n.3, p.183-191, mar. 2010. Disponível em <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0145213410000359>. Acesso em 10 set. 2020.

FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da; AMARAL, Marta Araújo. Reinterpretação da potencialidade das Oficinas de Trabalho Crítico-emancipatórias. **Rev. Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v.65, n.5, p.780-787, 2012. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/reben/v65n5/10.pdf>. Acesso em 02 nov. 2019.

FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da; OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes; GRESSNER, Rafaela. Violência contra as mulheres e atenção primária à saúde: um olhar de gênero. **PROENF: Atenção Primária e Saúde da Família**. 1ed.Porto Alegre: Artmed Panamericana, 2017, v. 4, p. 111-145.

FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da; OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; FORNARI, Lucimara. Prática educativa em direitos sexuais e reprodutivos: a oficina de trabalho crítico-emancipatória de gênero. **PROENF – Atenção Primária e Saúde da Família**, Ciclo 6, Vol.1, p.59-120, 2018.

FORNARI, Lucimara; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Prevenção e enfrentamento da violência de gênero por meio de jogos educativos: uma revisão de escopo. **RISTI**. Porto, n.33, p.78-93, set. 2019. Disponível em <http://www.scielo.mec.pt/pdf/rist/n33/n33a07.pdf>. Acesso em 01 jun. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra; 2002.

FREITAS, Mayanne Júlia Tomaz; FÉLIX, Jeane; CARVALHO, Maria Eulina Pessoa de. Homens podem ser feministas? O pioneirismo dos estudos de masculinidades no Nordeste do Brasil. **Educação Pública**. Cuiabá, v.27, n.66, p.861-881, set-dez. 2018. Disponível em <http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/7013/pdf>. Acesso em 01 jun. 2020.

GADAMER, Hans-Georg. **A razão na época da ciência**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983

GOICOLEA, Isabel; WULFF, Marianne; ÖHMAN, Ann; SAN-SEBASTIAN, Miguel. Risk factors for pregnancy among adolescent girls in Ecuador's Amazon basin: a case-control study.

**Revista Pan-Americana de Saúde Pública**, v.26, n.3, p.221-228, 2009. Disponível em: <https://scielosp.org/pdf/rpsp/2009.v26n3/221-228/en>. Acesso em 10 set. 2020.

GUEDES, Rebeca Nunes; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. A autonomia como necessidade estruturante para o enfrentamento da violência de gênero. **Rev. da Escola de Enfermagem da USP** (Impresso), v. 45, p. 1733-1737, 2011.

HABERMAS, Jürgen. **Para a reconstrução do materialismo histórico**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

HJARVARD, Stig. Da mediação à midiatização: a institucionalização das novas mídias. **Parágrafo**, v. 2, n. 3, p. 51-62, 2015.

HUERTAS, Elisa Maria Curci Grec; OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de. A naturalização do casamento infantil: uma análise de gênero e geração. In: **I Congresso de Estudos de Interseccionalidade**, 2019, São Paulo. I Congresso de Estudos de Interseccionalidade, 2019.

HUIZINGA. J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

KIDMAN, Kidman; KOHLER, Hans-Peter. Emerging Partner Violence Among Young Adolescents in a Low-Income Country: Perpetration, Victimization and Adversity. **PLoS One**, [Internet], v.15, n.3, mar. 2020. Disponível em <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7059948/>. Acesso em 01 jun. 2020.

LEAL, Tatiane. A ética da sororidade: sentimentos morais, gênero e mídia. **Compós**. Belo Horizonte, jun. 2018. Disponível em <https://bit.ly/2ZZHjmK>. Acesso em 01 jun. 2020.

LEITÃO, Maria Neto da Cruz; FERNANDES, Maria Isabel Domingues; FABIÃO, Joana Alice da Silva Amaro de Oliveira; SÁ, Maria da Conceição Gonçalves Marques Alegre de; VERÍSSIMO, Cristina Maria Figueira; DIXE, Maria dos Anjos Coelho Rodrigues. **Prevenir a Violência no Namoro**. N(amor)o (im)perfeito – Fazer diferente para fazer a diferença. Coimbra: Escola Superior de Enfermagem, 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Flávio Lúcio Almeida; SILVA, Elís Amanda Atanázio; PICHELLI, Ana Alayde Werba Saldanha. **Amor romântico e relações afetivas: repercussões nos papéis de gênero**. In: FAZENDO GENERO 10, 2013.

LINDBERG, Laura Duberstein; MADDOW-ZIMET, Isaac. Consequences of sex education on teen and young adult sexual behaviors and outcomes. **J. Adolescent Health**, v.51, n.4, p.332-338, out. 2012. Disponível em <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22999833/>. Acesso em 10 set. 2020.

LOTMAN, Iuri. **La semiosfera**. Madri: Cátedra, 1996.

LOURENÇO, Rafaela Gessner; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Construction of an Intervention Proposal for Professionals to Address Intimate Partner Violence Among Adolescents in Brazil. **Abstracts Book of the 4th World Conference on Qualitative Research**. v.1, 2019. Disponível em <https://www.proceedings.wcqr.info/index.php/wcqr2019/article/view/237>. Acesso em 13 ago. 2020.

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

MACHADO, Diolene; LACERDA, Juciano. Educomunicação comunitária em saúde atuando na prevenção das DST/AIDS. **Revista ALAIC**, v.10, n.19, p.140-152, 2014. Disponível em <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/523/310>. Acesso em 10 set. 2020.

MANN, Doug. Board Game Typology. **Board Game Geek**. Disponível em <https://goo.gl/rp7chV>. Acesso em 12 fev. 2020.

MARCONDES, Nilsen Aparecida Vieira; BRISOLA, Elisa Maria Andrade. Análise por triangulação de métodos: um referencial para pesquisas qualitativas. **Univap**. São José dos Campos, v.20, n.35, p. 201-208, 2014. Disponível em <https://bit.ly/36voubK>. Acesso em 02 nov. 2019.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Dênis de (Org.). **A sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006

McGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MEDRADO, Benedito; LYRA, Jorge. Por uma matriz feminista de gênero para os estudos sobre homens e masculinidades. **Revista de Estudos Feministas**. Florianópolis, v.16, n.3, p.809-840, set-dez. 2008. Acesso em 01 jun. 2020.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; ASSIS, Simone Gonçalves; NJAINE, Kathie. (org.) **Amor e violência: um paradoxo das relações de namoro e do “ficar” entre jovens brasileiros**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2011

MINAYO, Maria Cecília de Souza; ASSIS, Simone Gonçalves; SOUZA, Edinilsa Ramos de (org). **Avaliação por triangulação de métodos: abordagem de programas sociais**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2016.

MPSP. Ministério Público de São Paulo. **Cartilha #namorolegal**. 2019. Disponível em <http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/Cartilhas/NamoroLegal.pdf>. Acesso em 01 jun. 2020.

NASCIMENTO, Fernanda Sardelich; CORDEIRO, Rosineide de Lourdes Meira. Violência no namoro para jovens moradores de Recife. Florianópolis: **Psicologia e Sociedade**, v.23, n.3, set-dez 2011. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000300009>. Acesso em 01 set. 2020.

NKELE, Nwamaka. The Mancala Effect. **Afro Style Magazine**, n.16, *s.d.* Disponível em [http://www.afrostylemag.com/ASM16/mancala\\_effect.php](http://www.afrostylemag.com/ASM16/mancala_effect.php). Acesso em 12 fev. 2020.

OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de. **Concepção de uma proposta de intervenção para abordagem emancipatória da violência nas relações de intimidade dos adolescentes: reinterpretando a realidade a partir do uso de ferramenta lúdico-educativa**. São Paulo: Fapesp, 2016.

OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; GESSNER, Rafaela; SOUZA, Vania de; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Limites e possibilidades de um jogo online para a construção de conhecimento de adolescentes sobre a sexualidade. **Ciênc. saúde coletiva**, São Paulo, v. 21, n. 8, p. 2383-2392, 2016. Disponível em <https://bit.ly/2Kj5FQG>. Acesso em 31 de mai. 2019.

OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de. OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de. **Concepção de uma proposta de intervenção para abordagem emancipatória da violência nas relações de intimidade dos adolescentes: reinterpretando a realidade a partir do uso de ferramenta lúdico-educativa**. São Paulo: Fapesp, 2019.

OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Amor e violência em jogo: descortinando as relações afetivo-sexuais entre jovens à luz de gênero. **Interface**. Botucatu, v.23, p.1-16, 2019. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/icse/v23/1807-5762-icse-23-e180354.pdf>. Acesso em 21 out. 2019.

OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de. **Concepção e desenvolvimento de estratégia lúdico-educativa para a abordagem da violência de gênero entre jovens brasileiros**. São Paulo: Fapesp, 2019.

OMS. World Report on Violence and Health Genebra: World Health Organization, 2002. Disponível em [https://www.who.int/violence\\_injury\\_prevention/violence/world\\_report/en/introduction.pdf?ua=1](https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/introduction.pdf?ua=1). Acesso em 10 set. 2020.

OMS. Prevenção da violência sexual e da violência pelo parceiro íntimo contra a mulher: ação e produção de evidência. Genebra: World Health Organization, 2012. Disponível em [https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44350/9789275716359\\_por.pdf;jsessionid=446846EED395097D849EDF14C69BFA00?sequence=3](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44350/9789275716359_por.pdf;jsessionid=446846EED395097D849EDF14C69BFA00?sequence=3). Acesso em 02 nov. 2019.

ONU. 2017. Assembleia Geral das Nações Unidas. Disponível em <https://www.ohchr.org/Documents/Issues/Opinion/Legislation/OLBrazileducation.pdf>. Acesso em 02 nov. 2019.

PATIAS, Naiana Dapieve; BOSSI, Tatiele Jacques; DELL'AGLIO, Débora Dalbosco. Repercussões da Exposição à Violência Conjugal nas Características Emocionais dos Filhos: Revisão Sistemática da Literatura. **Temas em Psicologia**, Ribeirão Preto, v.22, n.4, dez 2014, p.901-915. Disponível em <https://www.redalyc.org/pdf/5137/513751530017.pdf>. Acesso em 10 ago. 2020.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; GUILHEM, Dirce; GÖTTEMS, Leila Bernarda Donato. Jogo (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. **Texto Contexto Enfermagem**, vol.22, n.2, p.379-388, 2013. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S0104-07072013000200014>. Acesso em 10 set. 2020.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da; GÖTTEMS, Leila Bernardo Donato; OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; SILVA, Laianna Victoria Santiago; GESSNER, Rafaela. **Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher**. 2016. Jogo de tabuleiro.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; GÖTTEMS, Leila Bernarda Donato; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Recriar-se lúdico no desenvolvimento de jogos na saúde: referências teórico-metodológicas à produção de subjetividades críticas. **Texto Contexto Enfermagem**, Florianópolis, v. 6, n. 4, p. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2Wm9s77>. Acesso em: 31 mai. 2019.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; ALMEIDA, Alexandre Nascimento; GÖTTEMS, Leila Bernardo Donato; OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Jogabilidade, aprendizados e emoções no jogo Violetas: Cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher. **Ciência e Saúde Coletiva**, maio, 2020. Disponível em: <http://cienciaesaudecoletiva.com.br/artigos/jogabilidade-aprendizados-e-emocoes-no-jogo-violetas-cinema-acao-no-enfrentamento-da-violencia-contr-a-mulher/17588?id=17588&id=17588>. Acesso em 01 set. 2020.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala?** Belo Horizonte: Letramento, 2017. Disponível em <http://www.uel.br/neab/pages/arquivos/Livros/RIBEIRO%20Djamila.%20O%20que%20e%20lugar%20de%20fala.pdf>. Acesso em 01 jun. 2020.

RIBEIRO, Fernanda Mendes Lages; AVANCI, Joviana Quintes; CARVALHO, Lusair; GOMES, Romeu; PIRES, Thiago de Oliveira. **Entre o “ficar” e o namorar: relações afetivo-sexuais**. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza; ASSIS, Simone Gonçalves de; NJAINE, Kathie. Amor e violência: um paradoxo das relações de namoro e do “ficar” entre jovens brasileiros.

ROSSETTI, Regina. Categorias de inovação para os estudos de comunicação. **Comunicação & Inovação**. São Caetano do Sul, v. 14, n. 27, p. 63-72, jul-dez 2013. Disponível em: <https://bit.ly/2QEJHZl>. Acesso em 31 mai. 2019.

SAFFIOTI, Heleieth. Contribuições feministas para o estudo da violência de gênero. **Cad. Pagu**. Campinas, n.16, p.115-136, 2001. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/cpa/n16/n16a07.pdf>. Acesso em 02 nov. 2019.

SANTIRSO, Jaime. O lado obscuro do TikTok, a rede social chinesa dos vídeos curtos. **El País**. Disponível em <https://brasil.elpais.com/tecnologia/2020-01-19/o-lado-escuro-do-tiktok-a-rede-social-chinesa-dos-videos-curtos.html>. Acesso em 19 ago. 2020.

SANTOS, Ana Cláudia Wendt; MORÉ, Carmen Leontina Ojenda Ocampo. Impacto da violência no sistema familiar de mulheres vítimas de agressão. **Psicologia: Ciência e Profissão**. Brasília, v.31, n.2, p.220-235, 2011. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/pcp/v31n2/v31n2a03.pdf>. Acesso em 14 out. 2019.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 71-99, 1995. Disponível em <https://bit.ly/2TZrgiF>. Acesso em 14 jan. 2019.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

SOBRE Cards Against Humanity e divertir para ganhar. **Gamersensato**, *s.d.* Disponível em: <http://gamersensato.com.br/2017/07/sobre-cards-against-humanity-e-divertir-para-ganhar/>. Acesso em 07 set. 2020.

SOUSA, Renata Floriano de. Cultura do Estupro – A prática implícita de incitação à violência sexual contra mulheres. **Revista de Estudos Feministas**. Florianópolis, v.25, n.1, p.9-29, jan-abr. 2017. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/48512/33659>. Acesso em 01 jun. 2020.

STEAM. Disponível em <https://store.steampowered.com/about/?l=portuguese>. Acesso em 18 ago. 2020.

STRASBURGER, Victor C. **Os adolescentes e a mídia: o impacto psicológico**. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas Sul, 1999.

SUITS, Bernard. **The Grasshoper: Games, Life and Utopia**. Ontário: Broadview Press Inc., 2005.

UNICEF. O direito de ser adolescente: Oportunidade para reduzir vulnerabilidades e superar desigualdades / Fundo das Nações Unidas para a Infância. – Brasília, DF: UNICEF, 2011

VAGI, Kevin J.; OLSEN, Emily O'Malley, BASILE, Kathleen C.; VIVOLO-KANTOR, Alana M. Teen dating violence (physical and sexual) among US high school students: Findings from the 2013 National Youth Risk Behavior Survey. *JAMA Pediatr* [Internet], v.169, n.5, p.474-482, mai. 2015. Disponível em <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC25730143/>. Acesso em 01 jun. 2020.

VIANA, Luciane Pereira. “Quando menos percebemos estamos conectados”: estudo sobre as práticas cotidianas do uso do smartphone de jovens universitários. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**. Criciúma, v.5, n.5, p.70-79, 2020. Disponível em <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/104/66>. Acesso em 10 ago. 2020.

## APÊNDICES

### APÊNDICE I – QUESTIONÁRIO APLICADO AOS ESTUDANTES

<b>GRUPO I: DADOS SOCIOECONÔMICOS E CULTURAIS. POR FAVOR, INFORME:</b>					
<b>Escola:</b> _____				<b>Turma:</b> _____	
<b>Data de hoje:</b> ____/____/2019					
<b>1. Qual é seu sexo?</b> <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Feminino			<b>2. Qual a sua idade?</b> _____ anos		
<b>3. Qual a sua nacionalidade</b> (país onde nasceu)? _____					
<b>4. Qual a sua cidade onde você vive?</b> _____					
<b>5. Tem namorado neste momento?</b> <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não					
<b>6. Há quanto tempo namora?</b> (ou já namorou durante quanto tempo?) _____ meses _____ anos					
<b>7. Qual é a sua religião?</b> <input type="checkbox"/> Não tenho religião <input type="checkbox"/> Católica <input type="checkbox"/> Evangélica <input type="checkbox"/> Protestante <input type="checkbox"/> Espírita <input type="checkbox"/> Outra: _____					
<b>8. Você trabalha atualmente?</b> <input type="checkbox"/> Não. <input type="checkbox"/> Sim, recebendo salário/remuneração. <input type="checkbox"/> Sim, mas não recebo salário/remuneração.					
<b>13. Qual a renda mensal da sua família?</b>					
<b>14. Em relação aos estudos, seus pais ou responsáveis concluíram:</b>					
<b>14.a. Pai ou responsável do sexo masculino:</b> <input type="checkbox"/> Não sabe ler ou escrever <input type="checkbox"/> Concluiu o Ensino Fundamental I (1ª a 4ª série) <input type="checkbox"/> Concluiu o Ensino Fundamental II (5ª a 8ª série) <input type="checkbox"/> Concluiu o Ensino Médio <input type="checkbox"/> Concluiu o Ensino Superior <input type="checkbox"/> Não sei <input type="checkbox"/> Não tenho pai ou responsável do sexo masculino <input type="checkbox"/> Não tenho mãe ou responsável do sexo feminino			<b>14.b. Mãe ou responsável do sexo feminino:</b> <input type="checkbox"/> Não sabe ler ou escrever <input type="checkbox"/> Concluiu o Ensino Fundamental I (1ª a 4ª série) <input type="checkbox"/> Concluiu o Ensino Fundamental II (5ª a 8ª série) <input type="checkbox"/> Concluiu o Ensino Médio <input type="checkbox"/> Concluiu o Ensino Superior <input type="checkbox"/> Não sei <input type="checkbox"/> Não tenho pai ou responsável do sexo masculino <input type="checkbox"/> Não tenho mãe ou responsável do sexo feminino		
<b>15. Você acessa a Internet:</b> <input type="checkbox"/> Em computador em casa <input type="checkbox"/> No celular <input type="checkbox"/> Na escola <input type="checkbox"/> Em notebook em casa <input type="checkbox"/> Em tablete * em caso de mais de uma alternativa assinalada, indique na ordem qual o que você mais usa em 1º, 2º e 3º lugar _____					
<b>16. Você possui celular com acesso a Internet?</b>					
<b>17. Você acessa quais redes sociais e com que frequência?</b>					
<input type="checkbox"/> Facebook	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Instagram	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Twitter	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Pinterest	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> LinkedIn	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Whatsapp	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Telegram	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Messenger	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Google	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Youtube	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Snapchat	<input type="checkbox"/> Várias vezes ao dia	<input type="checkbox"/> Diariamente	<input type="checkbox"/> 3x por semana	<input type="checkbox"/> 2x por semana	<input type="checkbox"/> Raramente

<input type="checkbox"/> Outra
18. Você costuma frequentar no seu tempo livre: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Cinema</li> <li><input type="checkbox"/> Teatro</li> <li><input type="checkbox"/> Shows</li> <li><input type="checkbox"/> Parques</li> <li><input type="checkbox"/> Baladas</li> <li><input type="checkbox"/> Bares</li> <li><input type="checkbox"/> Restaurantes</li> <li><input type="checkbox"/> Atividades ao ar livre</li> <li><input type="checkbox"/> Viagens</li> <li><input type="checkbox"/> Casas de amigos</li> <li><input type="checkbox"/> Shoppings</li> <li><input type="checkbox"/> Biblioteca</li> <li><input type="checkbox"/> Gibitecas</li> <li><input type="checkbox"/> Centros culturais</li> <li><input type="checkbox"/> CEU</li> <li><input type="checkbox"/> SESC</li> <li><input type="checkbox"/> Outros. ANOTAR _____</li> </ul>
19. Você assiste filmes, séries e programas: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Na televisão</li> <li><input type="checkbox"/> Netflix</li> <li><input type="checkbox"/> Youtube</li> <li><input type="checkbox"/> outros Serviços de streaming ANOTAR _____</li> <li><input type="checkbox"/> DVD ou Blu-ray</li> </ul>
20. Você ouve música: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> No rádio</li> <li><input type="checkbox"/> No Spotify</li> <li><input type="checkbox"/> No Deezer</li> <li><input type="checkbox"/> Cds</li> <li><input type="checkbox"/> No computador</li> <li><input type="checkbox"/> No celular</li> <li><input type="checkbox"/> No MP3 player</li> <li><input type="checkbox"/> Não costumo ouvir música</li> </ul>
21. Você pratica, toca ou faz aulas: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Esportes Quais:</li> <li><input type="checkbox"/> Instrumento Quais:</li> <li><input type="checkbox"/> Línguas Quais:</li> </ul>
21. Com qual frequência você assiste séries em uma semana?
21a. Liste de 3 a 5 séries que você viu e que mais gostou:
22. Com qual frequência você assiste filmes em uma semana?
22a. Liste de 3 a 5 séries que você viu e que mais gostou
23. Com qual frequência você ouve música em uma semana?
23a. Liste de 3 a 5 músicas que você mais gosta de ouvir
24. Quantas vezes por semana você joga jogos no computador, tablete ou celular?
24a. Liste os jogos que você mais gosta de jogar.
26. Quantas vezes por semana você joga vídeo game?

27. Quantas vezes por semana você joga de cartas de baralho? _____ Quais jogos você gosta? _____ Com quem você joga? _____
28. Quantas vezes por semana você joga jogos de tabuleiro? _____ Quais jogos você mais gosta? _____ Com quem você joga? _____
29. Quantos livros você costuma ler por ano? 29a. Liste de 3 a 5 livros que você mais gostou de ler
30. Você lê quadrinhos? 30 a. Liste de 3 a 5 quadrinhos que você mais gostou de ler
31. Você lê revistas? 31 a. Liste as revistas que você mais gosta de ler
32. Você tem TV a cabo em casa?
33. Você joga outros tipos de jogos?
34. Você joga xadrez?
35. Quantas vezes você foi ao teatro nos últimos doze meses? 35 .Liste as peças de teatro que viu e mais gostou.
36. Quantas vezes você foi ao cinema no últimos doze meses? Liste os filmes que viu e que mais gostou _____
37. Liste de 3 a 5 canais do youtube que você mais gosta de ver
38. Liste de 3 a 5 programas de entretenimento na TV que você mais gosta de ver
39. Quantas vezes por semana você costuma assistir telenovela? 39a. Quais as telenovelas que você mais gostou?

## APÊNDICE II – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(oficinas-Pais ou responsáveis legais)

(Elaborado de acordo com a Resolução 510/2016-CNS/CONEP)

**Título: Concepção e desenvolvimento de estratégia lúdico-educativa para a abordagem  
violência de gênero entre jovens brasileiros**

**Número do CAAE:** \_\_\_\_\_

O/a menor \_\_\_\_\_ pelo qual o/a Sr/a é responsável legal está sendo convidado/a a participar de uma pesquisa. Este documento, chamado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, assegura os direitos do (a) menor como participante de pesquisa e foi elaborado, conforme exige a Resolução 510/16 do Conselho Nacional de Saúde, em duas vias, que devem ser assinadas e rubricadas pelo pesquisador e por você, sendo que uma via será sua e outra ficará com o pesquisador. Por favor, leia com atenção e calma e aproveite para esclarecer suas dúvidas. Se você tiver perguntas, poderá entrar em contato com a pesquisadora pessoalmente, por e-mail ou pelo telefone para contato indicado neste documento. O menor NÃO sofrerá nenhum tipo de penalização ou prejuízo se não aceitar em participar desta pesquisa ou se desistir da participação, ou ainda se o(a) senhor(a) retirar a autorização em qualquer fase da pesquisa.

### **Justificativa e Objetivos**

A violência no namoro consiste em um problema frequente no Brasil e no mundo. No Brasil, não existem programas de prevenção do problema. O estudo propõe o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro voltado para promover o debate sobre a violência no namoro, junto a adolescentes.

### **Procedimentos:**

Participando do estudo o/a menor está sendo convidado/a a participar de oficinas sobre o tema prevenção da violência no namoro. Serão duas oficinas, com duração de três horas cada uma. As oficinas serão coordenadas pela pesquisadora responsável. Serão realizadas no Colégio USCS- Campus Conceição da USCS, sala 110 (primeiro andar). Na ocasião das oficinas, o/a menor deverá preencher um questionário com perguntas sobre seu perfil social e sobre suas preferências em relação a filmes, vídeos, jogos e músicas, com cerca de quarenta perguntas. As oficinas serão gravadas na íntegra em áudio e vídeo para que as pesquisadoras possam analisar os temas e conteúdos discutidos.

### **Observação:**

Todas as gravações serão de uso exclusivo das pesquisadoras responsáveis, de modo que sua identidade será mantida no mais absoluto sigilo. A participação na primeira oficina não implica na obrigatoriedade de participação em todas elas, de modo que o/a menor poderá desistir da participação em qualquer momento da pesquisa ou retirar o seu consentimento. As gravações serão armazenadas em um computador de uso exclusivo do projeto de pesquisa pelo período de duração da pesquisa (3 anos) e, posteriormente, serão descartadas.

### **Desconfortos e Riscos**

O debate mobilizado pelas oficinas poderá gerar algum desconforto, uma vez que poderão ser discutidas situações que envolvem a violência no namoro. O/A menor não deverá participar deste estudo se não tiver interesse ou disponibilidade em discutir sobre os temas: namoro, ficar, desigualdades, violência (física, psicológica e sexual), relacionamentos abusivos, violência nas redes sociais, ciúmes e traição.

### **Benefícios:**

Os benefícios que serão gerados pela participação no estudo estão relacionados à construção de conhecimentos para prevenir e enfrentar a violência nos relacionamentos. As oficinas constituirão em um espaço de diálogo, debate e reflexão que associam pesquisa à intervenção e construção de conhecimentos e habilidade por todos os participantes. Além disso,

como será a primeira etapa de concepção de um jogo, todos os participantes serão convidados a conhecer o jogo e participar de partidas, tanto nas primeiras versões, quanto em sua versão final.

#### **Acompanhamento e Assistência:**

O/a menor poderá contar com o apoio da equipe de pesquisa, caso a discussão do tema gere algum desconforto psicológico. Toda a comunidade USCS conta com o apoio da Clínica-Escola de psicologia, que oferecerá suporte, caso necessário. Todos os participantes terão direito ao acesso aos resultados de pesquisa, sempre que solicitado. O/a menor terá a garantia ao direito à indenização diante de eventuais danos que sejam decorrentes de sua participação na pesquisa.

#### **Sigilo e Privacidade:**

Garantimos que a identidade do/a Menor será mantida em sigilo absoluto e que nenhuma informação será dada a outras pessoas que não façam parte da equipe de pesquisadores. O nome do/a menor não será revelado na divulgação dos resultados desse estudo.

#### **Ressarcimento e Indenização:**

A participação se dará em caráter voluntário. Não será oferecido nenhum pagamento. Não haverá ressarcimento de despesas com transporte e alimentação. As oficinas serão realizadas no horário complementar às atividades pedagógicas dos alunos no colégio. Serão divulgadas no site do Colégio com antecedência, de modo que participarão das oficinas aqueles que tiverem interesse e se inscreverem voluntariamente.

#### **Contato:**

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, você pode entrar em contato com a Pesquisadora: Dra. Rebeca Nunes Guedes de Oliveira. Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Programa de Pós Graduação Stricto Sensu em Comunicação. Campus Conceição. Rua Conceição, 321. São Caetano do Sul/SP. Telefone: (11) 4227 7829; celular (11) 981243971. E-mail: rebeca.oliveira@prof.uscs.edu.br

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação e sobre questões éticas do estudo, você poderá entrar em contato com a secretária do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da USCS, das 8h às 12h e das 14h às 18h, através do telefone (11) 42393282.

Coordenadora do Comitê de Ética em Pesquisa	Profa Dra Celi de Paula Silva
Vice Coordenador do Comitê de Ética em Pesquisa	Prof. Dr. Arquimedes Personi
Telefone do Comitê	(11) 42393282
Endereço do Comitê	Rua Santo Antônio, 50, Centro – São Caetano do Sul e-mail do Comitê de Ética em pesquisa: cep.uscs@uscs.edu.br

#### **Comitê de Ética em Pesquisa (CEP):**

O CEP tem como função avaliar e acompanhar os aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos. A Comissão Nacional de Ética (CONEP) tem por objetivo desenvolver a regulamentação sobre proteção dos seres humanos envolvidos nas pesquisas. Desempenha um papel coordenador da rede de Comitês de Ética em Pesquisa (CEPs) das Instituições, além de ser um órgão consultor na área de ética em pesquisas.

**Consentimento Livre e Esclarecido:** Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos e métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, autorizo o/a menor a participar da pesquisa e ter as imagens de sua participação gravadas em áudio e vídeo para usos exclusivos da pesquisadora.

Nome do (a) participante da pesquisa: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(Assinatura do/a responsável legal)

Local e Data

**Responsabilidade do Pesquisador:** Asseguro ter cumprido as exigências da Resolução 510 de 2016 CNS/MS e complementares na elaboração do protocolo e obtenção deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguro ter explicado e fornecido uma via deste documento ao participante de pesquisa. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP. Comprometo-me utilizar os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento.

\_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ (Assi  
natura do pesquisador)

### APÊNDICE III – TERMO DE ASSENTIMENTO (oficinas e/ou partidas)

(Elaborado de acordo com a Resolução 510/2016-CNS/CONEP)

Você está sendo convidado a participar da pesquisa intitulada **Concepção e desenvolvimento de estratégia lúdico-educativa para a abordagem violência de gênero entre jovens brasileiros** sob responsabilidade da Professora Dra. Rebeca Nunes Guedes de Oliveira. O objetivo é desenvolver um jogo de tabuleiro para promover o debate sobre a violência no namoro. Para realização deste trabalho usaremos o(s) seguinte(s) método(s): Oficinas de trabalho nas quais será desenvolvido um debate lúdico e participativo sobre o tema namoro, relacionamentos e violência, como reconhecer, prevenir, enfrentar. Serão realizadas no Colégio USCS- Campus Conceição da USCS, sala 110 (primeiro andar). As oficinas serão gravadas em áudio e vídeo e o acesso aos conteúdos serão de uso exclusivo das pesquisadoras. Antes da oficina você responderá um questionário com 40 perguntas sobre dados sócio-demográficos (ex: renda, cor da pele, idade, religião etc) e sobre suas preferências em relação a filmes, programas de tv, jogos, etc. Seu nome assim como todos os dados que lhe identifiquem serão mantidos sob sigilo absoluto, antes, durante e após a finalização do estudo. Quanto aos riscos e desconfortos, caso o debate sobre violência possa gerar, comunique à pesquisadora para que sejam tomadas as devidas providências e caso necessite de alguma assistência psicológica em decorrência da pesquisa. Os benefícios esperados com o resultado desta pesquisa são a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades para prevenir a violência. O objetivo é que, a partir da reflexão e debate, todos os participantes se conscientizem para contruir relacionamentos mais saudáveis e livres de violência. No curso da pesquisa você tem os seguintes direitos:

- a) garantia de esclarecimento e resposta a qualquer pergunta;
- b) liberdade de abandonar a pesquisa a qualquer momento, mesmo que seu pai ou responsável tenha consentido sua participação, sem prejuízo para si ou para seu tratamento (se for o caso);
- c) garantia de que caso haja algum dano a sua pessoa em decorrência de sua participação na pesquisa, a pesquisadora assumirá as providências necessárias para sua assistência.
- d) A sua participação na pesquisa não envolverá gastos adicionais de sua parte. Nos casos de dúvidas você deverá falar com seu responsável, para que ele procure os pesquisadores, a fim de resolver seu problema (Rebeca Nunes Guedes de Oliveira, . Programa de Pós Graduação Stricto Sensu em Comunicação. Campus Conceição. Rua Conceição, 321. São Caetano do Sul/SP. Telefone: (11) 4227 7829. Celular (11) 981243971. E-mail: rebeca.oliveira@prof.uscs.edu.br

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação e sobre questões éticas do estudo, você poderá entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da USCS, das 8h às 12h e das 14h às 18h, através do telefone (11) 42393282.

Coordenadora do Comitê de Ética em Pesquisa	Profa Dra Celi de Paula Silva
Vice Coordenador do Comitê de Ética em Pesquisa	Prof. Dr. Arquimedes Pessoni
Telefone do Comitê	(11) 42393282
Endereço do Comitê	Rua Santo Antônio, 50, Centro – São Caetano do Sul e-mail do Comitê de Ética em pesquisa: cep.uscs@uscs.edu.br

#### Assentimento Livre e Esclarecido

Eu \_\_\_\_\_ aceito participar da pesquisa **Concepção e desenvolvimento de estratégia lúdico-educativa para a abordagem violência de gênero entre jovens brasileiros** . Entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer. Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir que ninguém vai ficar furioso. Os pesquisadores tiraram minhas dúvidas e conversaram com os meus responsáveis. Recebi uma cópia deste termo de assentimento e li e concordo em participar da pesquisa e autorizo a gravação de minha participação em áudio e vídeo para uso exclusivo da pesquisadora e finalidades da pesquisa.

Local , \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

Assinatura do menor

---

Assinatura do (a) pesquisador (a)

## APÊNDICE IV – SLIDES DO PLANEJAMENTO DA OTCE



**Oficina de trabalho crítico-emancipatória**

**Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória**

Espaço de construção coletiva, no qual seu produto pode ser apropriado pelos participantes.

Tem como finalidade articular a subjetividade, a racionalidade, a experiência pessoal e a produção do conhecimento

**Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória**

Visa à educação crítico-emancipatória, por meio da problematização dos seres humanos a partir de sua relação com o mundo.

Uso das emoções como construtoras do conhecimento, empoderamento, abordagem dialética do movimento da consciência, a participação e a responsabilidade compartilhada.

**Os padrões de comportamento que levam à violência nas relações íntimas entre jovens**

**Duração:**  
2 encontros de 3 horas de duração cada

**Público-alvo:**  
Estudantes do 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio do Colégio Universitário USCS

**Calendário**

Data	Turma
04/11	Turma 1 – oficina 1
11/11	Turma 2 – oficina 1
18/11	Turma 1 – oficina 2
25/11	Turma 2 – oficina 2

**Oficina I – Materiais**

- Sala de aula / espaço
- Câmera 360°
- Câmera filmadora
- Lousa e Giz
- Computador e Data show
- Carteiras
- Papel sulfite
- Canetas / lápis

## Oficina 1 - Objetivos

- Identificar junto aos jovens as concepções e os significados que permeiam as relações afetivo-sexuais entre eles;
- Explicitar e analisar as concepções e estereótipos sociais que justificam ou legitimam a VPI
- Refletir sobre a violência nas relações afetivo-sexuais como fenômeno social e a sua naturalização nos relacionamentos;

## Oficina 1 - Planejamento

Hora	Momento	Conteúdo	Material
14:00	Abertura	Apresentação da oficina aos participantes	Computador e datashow
14:10	Questionário e termo de consentimento	Aplicação do Questionário e entrega dos termos	Cópias do questionário e do termo
14:30	Aquecimento	Cara a cara	Crachás
15:00	Reflexão Individual	Namorar dá o que falar: Entendimento do que é namoro	Cartolina com Concorde, Discordo e Não sei, cartões com frases polêmicas, saco para frases
15:45	Reflexão Coletiva	Confessionário: Em seguida será organizada uma roda de discussão. As mediadoras trarão os temas levantados	Cadeiras
16:45	Avaliação e síntese	Mala com post-its e apresentação da síntese	Datashow e notebook

## Oficina 2 - Objetivos

- Explicitar a visão das/os participantes sobre o que é ser homem e ser mulher, as relações que se estabelecem entre eles e o lugar social que ocupam;
- Promover a reflexão crítica sobre a construção de masculinidade e feminilidade;
- Identificar formas e espaços de manifestação da VPI na realidade dos jovens;
- Explicitar e discutir sobre os aspectos que determinam a VPI na juventude e as formas de enfrentamento.

## Oficina 2 - Planejamento

Hora	Momento	Conteúdo	Material
14:00	Abertura e Síntese	Relembrar – reapresentar – crachás e síntese do último encontro	Crachás, datashow, notebook
14:15	Aquecimento	Alongamento e atividade corporal guiada	Cartolina e canetão / flipchart
15:00	Reflexão Individual	O Extraterrestre (Coolkit) Estereótipo do que é homem e mulher para um ET.	Cartolina e canetão / flipchart
16:00	Reflexão Individual	Uso do teatro do oprimido para encenação de situações de violência no relacionamento	Saco com as situações a serem encenadas
16:30	Reflexão Coletiva	Roda de conversa a partir dos temas e situações tratados e encenados	Cadeiras
16:45	Avaliação	Os alunos escolherão um objeto dentre os diversos da mala e relacionarão ao aprendizado	Objetos diversos
16:50	Síntese	Material Namoro Legal	Datashow e notebook

**APÊNDICE V – PERGUNTAS ADAPTADAS DE COOLKIT**

Os namorados às vezes gritam, mas isso é normal.
Se o meu namorado me pedir para ter relações sexuais com ele, devo aceitar para provar o meu amor.
O meu namorado é só meu.
Os rapazes não mostram os sentimentos.
Se eu tiver namorada não posso ser muito amigo de outras raparigas.
Tenho o direito de ver as mensagens do celular da minha namorada.
Se uma rapariga “se fizer” ao meu namorado tenho o direito de a insultar publicamente.
Posso contar o que faço com a minha namorada aos meus amigos.
Se a minha namorada tiver ciúmes das minhas amigas, devo evitá-las.
Quem tem muitos ciúmes, tem uma grande paixão.
Não deixo que a minha namorada use decotes grandes ou saias curtas, para a proteger dos olhares dos outros.

## APÊNDICE VI – SÍNTESE DA OTCE



1

O que construímos aqui hoje?

2

O "AMOR PERFEITO"

*O ideal e o Real*



3

O "Amor Romântico" como Ideal que produz uma realidade nada romântica

- O que ele carrega?
- Ideia de sofrimento e sacrifício
- "Eu entrego a minha vida pra você fazer o que quiser de mim. Só quero ouvir você dizer que sim" (Xitãozinho e Xororó)

4

Entendimento de incompletude do ser humano (principalmente das mulheres)



E agora, que faço eu da vida sem você? (Fernando Mendes)

5

➤ Ciúmes como sinônimo de amor

➤ "SE não deixa pegar o celular  
É porque tá traindo  
E tá mentindo  
Alguma coisa tem" (Henrique e Diego)



6

➤ Controle do outro

O cara que pensa em você toda hora  
Que conta os segundos se você demora  
Que está todo o tempo querendo te ver  
Porque já não sabe ficar sem você (Roberto Carlos)



7

O que toda essa construção determina?

➤ Dependência afetiva e emocional

"Eu, que não sei ficar sem você"

➤ Incapacidade de amar sem possuir  
Se você não é minha, não será de mais ninguém



8

## Violência no Namoro

• Por quê precisamos falar sobre isso?

• Acomete quase 90% da juventude em todo o mundo

- Psicológica
- Física
- Sexual
- Patrimonial



9

## Ela se relaciona com

• Estereótipos sociais de homem e mulher

EX: Homem agressivo e mulher frágil  
Homem Garanhão e mulher recatada  
Mulher submissa e homem dominador

• Os ciúmes como principal desencadeante

Pressão do outro/a  
Omito do amor romântico



CIÚMES

10

## Que consequências a violência no namoro traz?

- Doenças mentais : depressão, ansiedade e outros transtornos
  - Crimes passionais
  - Suicídio
  - Gravidez indesejada
  - Aumento de HIV e ISTs em adolescentes
  - Impedimento em levar uma vida social saudável
  - Uso abusivo de álcool e drogas
  - Baixo rendimento escolar
  - Isolamento social
- E não termina por aqui....

11

## É (im)possível ser feliz sozinho (?)



E acompanhado também!



12

No próximo encontro vamos compreender melhor porque ela acontece e como prevenir!

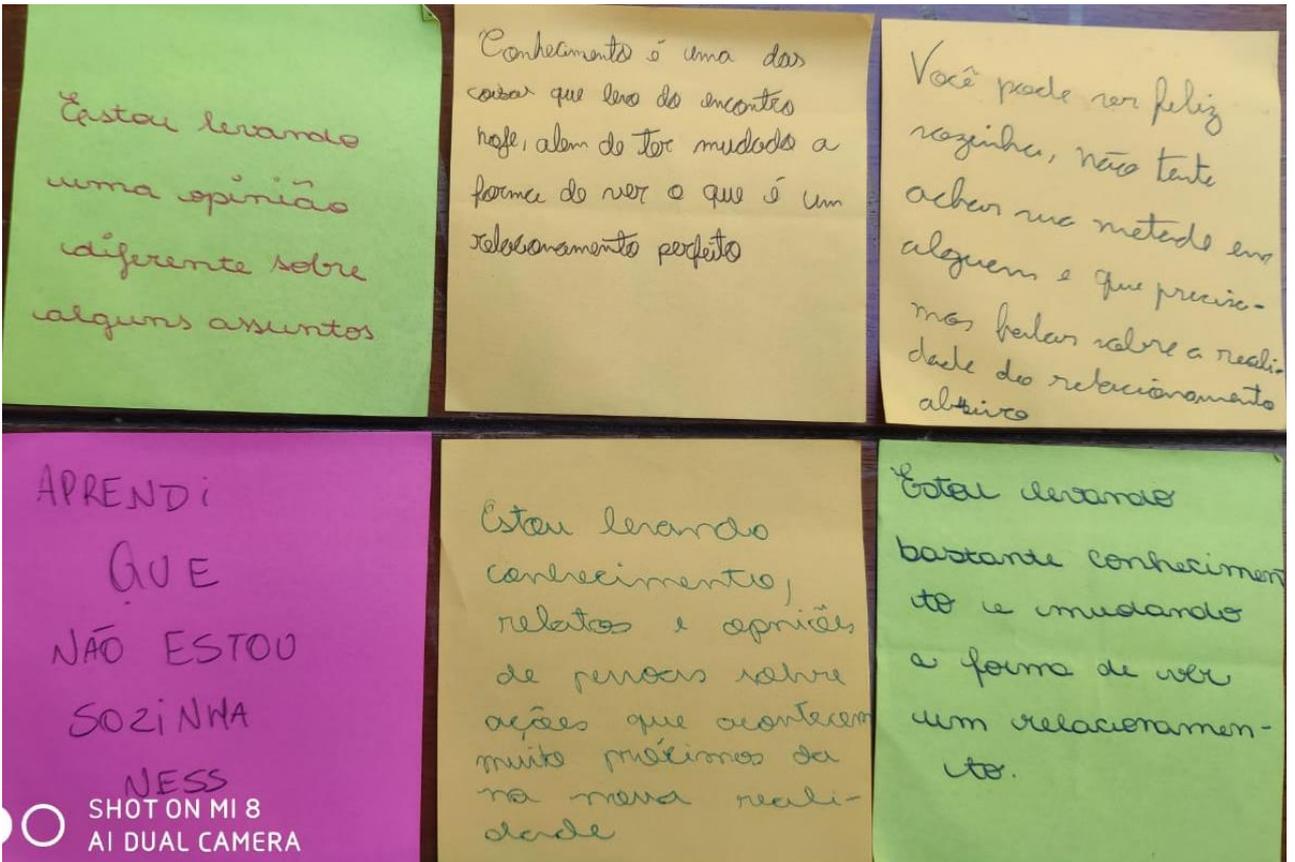
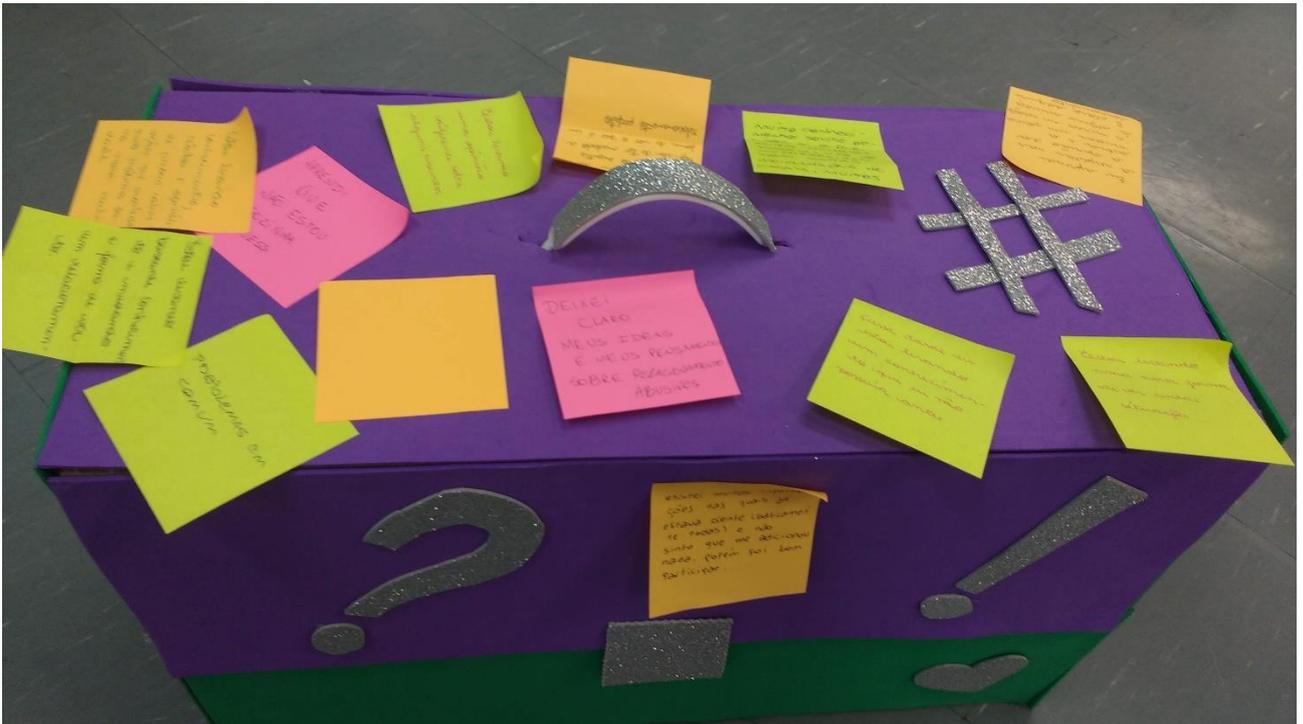
obrigada  
♥ pela  
presença

Segunda que vem  
tem mais!



13

APÊNDICE VII – RESULTADOS DA AVALIAÇÃO DA OTCE



PROBLEMAS EM  
COMUM

escutei muitas informa-  
ções das quais já  
estava ciente (basicamen-  
te todas) e não  
sinto que me adicionou  
nada, porém foi bom  
participar.

Gostei da expe-  
riência, foi muito  
neste grupo que  
a pessoal é bem  
mente aberta e  
que consegue

que relacionamento  
(abusivo) abusivo  
deve ser mais conversado  
e que sair de um  
relacionamento  
abusivo ão devem  
ser ignorados

através desta aula  
podemos discutir  
assuntos muito  
importantes, foi uma  
aula muito legal

Foi uma forma  
de abordar as situações  
que já aconteceram  
comigo e ver a dos  
outros. E pensar  
bem nos próximos  
relacionamentos.

facilmente iden-  
tificar relaciona-  
mentos abusivos, sem  
de ser legal e  
saudável discutir  
sobre cada assunto.  
NICE!

Pensa tarde eu  
estou levando  
um conhecimen-  
to que eu não  
possuo antes

Eu aprendi  
a respeitar mais  
a opinião dos  
outros e a  
mudar um pouco  
a minha em relação  
à alguns assuntos.  
É claro adquiri  
conhecimento

Gostei levando  
uma nova forma  
de ver certas  
situações

Muito conheci-  
mento sobre ab-  
usos e o que  
MUITAS MULHERES  
PASSAM, NÃO SÓ  
MULHERES, TAM-  
BÉM MUITAS  
DIFICULDADES DE  
CASAS, MUITOS

DEIXEI

CLARO

MEUS IDEIAS

E MEUS PENSAMENTOS

SOBRE RELACIONAMENTO  
ABUSIVOS

SHOT ON MI 8  
AI DUAL CAMERA

## APÊNDICE VIII – CÓDIGOS LIVRES LISTADOS A PARTIR DO WEBQDA

#elena0	consciência	freira	menino	relacionamento
abandonada	consenso	futebol	menstruação	aberto
abusivo	constrangem	garota	minissaia	relacionamento
abuso psicológico	contexto	gay	mortas	abusivo
aceitar	contrariados	gosto	mulher	religião
acordo	controlador	grávida	mulherzinha	respeitar
agredir	controlar	gravidez	namorado	ridícula
agressão	copinho menstrual	grita	não	oupa
aguento	corpo	grito	nude	roupa curta
aliança	criação	homem	orientação sexual	roupa larga
alvo	crime	idade	padrão	seios grandes
ameaçando	culpa	idiota	padre	sem assédio
amigo	dar em cima	ignorância	pais	sem sentimento
amor	decote	imagem	paixão	sensível
apanhar	desculpas	imatur0	palestra	senso comum
assédio	desrespeito	impulsivo	parabéns	sentimentos
assobiando	deusa	infecção	parto	sexo
auto estima	diálogo	sexualmente	peito	shortinho
autoestima	difícil	transmissível	peito nu	shorts
balada	disciplina	infidelidade	pênis ereto	símbolo do feminino
barba	educação sexual	influenciar	pensamento	solução
bater	ele não	inocente	feminista	superioridade
bêbada	envergonhada	insinuar	personalidade	surto
beber	esporte	insulta	pílula	tatuagem
bebida	esportiva	interesse	pinto	tatuagens
bloquear	estereótipo	intimas	poderosa	terminar
blusinha	estética	intimidar	ponto de vista	time
bola	estuprada	intimidar	possesiva	tipos de corpos
braço	estupro	isolada	possesivo	traição
briguei	ética	Joguinhos	primeira vez	traído
broxa	ex	psicológicos	privacidade	transar
cabelo	exclusividade	julga	privado	vaca
calça	exposto	lésbica	propriedade	vagabunda
calça justa	família	liberdade	proteção	vagina
camisinha	fêmea	limite	proteger	verbalmente
carinho	Feminino	lindas	publicamente	vestir
celular	feminismo	louca	pura	viadinho
cerveja	feminista	luta pela igualdade	rapaz	violentos
chantagens	festa	machão	reação	virgem
churrasco	feto	machista	redes sociais	vulnerável
ciúmes	ficar	masculinidade	relação	vulva
ciúmes saudável	fidelidade	masculinidade frágil	relação romântica	whatsapp
cobrado	fisicamente	másculo	relação saudável	xingando
com sentimento	forçava	mato	relação sexual	
compromisso	forte	medo	relação violenta	
confiar	foto	menina	relacionamento	



**APÊNDICE IX – FRASES ADAPTADAS PARA OTCE**

<p>Você surpreende sua namorada conversando no pátio com um rapaz. Você se sente traído e vai ver quem é e por que estão conversando. Você reagirá de forma violenta contra o rapaz e se ela intervier vai ser violento com ela também.</p>
<p>Sua namorada chega na escola com roupas curtas. Você sente ciúmes e diz a ela que não permite que ela use esse tipo de roupa.</p>
<p>Vocês estão em sua casa se beijando. Você começa a se empolgar e quer ir além, mas ela não quer. Você insiste e continua a tentar. Ela não deixa e você fica chateado e cobra dela, pois já que estão namorando ela tem obrigações.</p>
<p>Vocês estão em uma balada e sua namorada some por um tempo. Você vai atrás dela e a vê saindo do banheiro com um jeito suspeito. Tire satisfações com ela sobre o que estava fazendo, o que aconteceu.</p>
<p>Você filmou sua namorada enquanto estavam em momentos íntimos e ela terminou com você, mas você não admite isso. Você vai até ela e a chantageia, caso ela não volte com você irá divulgar os vídeos com seus amigos.</p>
<p>Você conseguiu a senha da sua namorada e passou a vigiar suas redes sociais, e-mail, WhatsApp. Você percebe conversas que considera suspeitas com um outro garoto que você não conhece. Confronte-a sobre sua descoberta.</p>
<p>Você e sua namorada têm relações sexuais, porém, hoje vocês não têm camisinha. Ela diz que não quer sem camisinha. Você fica muito chateado e vai tentar convencê-la.</p>
<p>Você está ficando com uma menina e pretende começar a namorá-la. Porém um amigo te conta que antes de vocês se conhecerem ela ficou com metade da escola. Você vai dizer a ela que está decepcionado por ela ser tão vagabunda.</p>
<p>Você descobre que sua namorada está grávida e não quer ter nenhum filho. Você vai confrontá-la e dizer que não quer essa criança.</p>
<p>Vocês estão entre amigos e ela começa a te envergonhar, ridicularizar sobre alguma coisa que você não gosta e ela sabe.</p>
<p>Vocês estão discutindo e você começa a dizer a ela que ela deve te agradecer por namorá-la, que ela já engordou e que nem é tão bonita. Que se você terminar com ela ninguém mais irá querer ficar com ela.</p>
<p>Vocês estão entre amigos e sua namorada começa a contar uma história. Você a manda calar a boca e diz que ela só fala bobagem.</p>

<p>Você ouviu rumores de que sua namorada estaria paquerando ou dando mole para outro rapaz. Você vai até ela para tirar satisfações.</p>
<p>Você surpreende seu namorado conversando no WhatsApp e vê que é com uma menina. Arranque o celular da mão dele, comece a fuçar e jogue no chão.</p>
<p>Você descobre que seu namorado contou para os amigos na escola o que vocês fazem sozinhos, no sexo. Fica muito nervosa e vai perguntar a ele sobre isso.</p>
<p>Vocês estão na casa dele e você está empolgada. Você começa a se empolgar e quer ir além, mas ele diz não, diz que prefere esperar, que é religioso ou acredita no amor verdadeiro e prefere esperar. Você começa a chamá-lo de gay, brocha, viadinho.</p>
<p>Você vê seu namorado na rua conversando com uma vizinha que sabe que já teve um namorinho com ele quando eram mais novos. Você parte para cima dela, xingando.</p>
<p>Vocês estão em uma festa e você vê sua amiga meio bêbada com um carinha que vocês não conhecem. Você percebe que ele está indo longe demais e ela não está muito bem para saber o que está acontecendo. Vá até ele e tire-a da situação.</p>
<p>Você namora há pouco tempo um rapaz da escola e tiveram momentos íntimos. Você não sabia, mas ele filmou. E agora ele compartilhou o vídeo com amigos e este se espalhou pela escola toda. Você vai conversar com ele.</p>
<p>Você descobre que seu namorado está trocando mensagens picantes, fazendo sexo virtual com outras meninas. Enfrente-o sobre o assunto.</p>
<p>Você começou a namorar há pouco tempo e seu namorado é bem popular. Exija que ele pare de conversar com outras meninas.</p>
<p>Você acabou de começar a namorar quando descobre que tem uma menina grávida do seu namorado. Você vai confrontá-lo.</p>
<p>Você contou para o seu namorado um segredo, uma situação que viveu ou algo que fez que ninguém sabe e te envergonha. Você descobre que ele espalhou para a escola inteira.</p>
<p>Você descobre que seu namorado está espalhando coisas a seu respeito, especialmente para suas amigas, para afastá-las de você.</p>
<p>Você encontra seu namorado com os amigos falando alto, rindo e se divertindo. Você chega lá e o manda ir embora com você agora ou está tudo terminado entre vocês, na frente de todos.</p>
<p>Você não quis fazer sexo com seu namorado e ele terminou com você. Agora você descobre que ele está espalhando para todos que vocês transaram e inventando várias histórias a seu respeito.</p>

Você e seu namorado transaram, e você era virgem. Você não queria, mas ele te convenceu a não usar camisinha. Agora você descobriu que adquiriu uma infecção sexualmente transmissível e vai conversar com ele.

## APÊNDICE X – GLOSSÁRIO

1. Gênero – relações que se estabelecem entre homens e mulheres, mulheres e mulheres e homens e homens, além das concepções de gênero entendidas como o que é tipicamente feminino e masculino.
2. Violência de Gênero – a violência que acontece em decorrência única e exclusivamente em consequência do gênero de uma pessoa, em geral é contra mulheres, mulheres ou homens trans, homossexuais, ou qualquer outra pessoa que não se enquadre no padrão heteronormativo
3. Concepções de Gênero – concepções acerca do que é ser homem ou do que é ser mulher pautadas no que é aceito social e culturalmente sobre cada um dos gêneros
4. Estereótipos de gênero – entendimento do que é tipicamente “de homem” ou “de mulher”, ou ainda, “de menino” ou “de menina”
5. Homem – definição ou nome que se dá a pessoas que nascem com órgãos sexuais masculinos. Também traz implícita uma série de conceitos e expectativas sobre o comportamento e aparência que os homens devem ter, como cabelos curtos uso de roupas mais largas, calças.
6. Mulher – definição ou nome que se dá a pessoas que nascem com órgãos sexuais femininos. Também traz implícita uma série de conceitos e expectativas sobre o comportamento e aparência que as mulheres devem ter, como cabelos compridos, usar saias, roupas mais justas.
7. Homem Trans – pessoa que nasceu com órgãos sexuais femininos porém identifica-se com a definição de homem, com os estereótipos do gênero masculino.
8. Mulher trans – pessoa que nasceu com órgãos sexuais masculinos porém identifica-se com a definição de mulher, com os estereótipos do gênero feminino.
9. Homem ou mulher cisgênero – pessoa que se identifica com os padrões de feminilidade e masculinidade condizentes com os padrões de gênero.
10. Masculinidade – conjunto de concepções culturais e sociais atreladas aos homens. Trata-se do que é esperado em relação ao comportamento, à aparência, ao jeito de vestir, falar, sentar, expressar-se, profissões, posicionamento social, como se relaciona com casamentos, relacionamentos, filhos, afazeres domésticos.
11. Masculinidade Frágil – entendimento de que as concepções de masculinidade precisam ser seguidas e demonstradas pelos homens ou não serão reconhecidos como homens.
12. Feminilidade – conjunto de concepções culturais e sociais atreladas às mulheres. Trata-se do que é esperado em relação ao comportamento, à aparência, ao jeito de vestir, falar,

sentar, expressar-se, profissões, posicionamento social, como se relaciona com casamentos, relacionamentos, filhos, afazeres domésticos.

13. Homossexualidade – comportamento no que diz respeito aos relacionamentos afetivos da pessoa que se sente atraída física, sexual e afetivamente por alguém do mesmo gênero com o qual se identifica.
14. Heterossexualidade – comportamento no que diz respeito aos relacionamentos afetivos da pessoa que se sente atraída física, sexual e afetivamente por alguém do gênero oposto ao qual se identifica.
15. Heteronormatividade – conjunto de padrões referentes ao comportamento afetivo e sexual em que se considera normal apenas a heterossexualidade e a cisheteronormatividade.
16. Bissexualidade – comportamento no que diz respeito aos relacionamentos afetivos da pessoa que se sente atraída física, sexual e afetivamente por alguém de ambos os gêneros
17. Transexualidade – pessoa que se identifica com o gênero oposto ao que foi a ela atribuído no nascimento.
18. Relacionamento – diz respeito ao ficar, namorar, ficar sério, noivar e até casar. É uma relação entre duas pessoas que estabelecem um acordo entre elas, que determinam o que estão vivendo e como vão se tratar.
19. Namoro – relacionamento mais sério, em que o acordo é a fidelidade e exclusividade
20. Ficar – estágio do relacionamento em que os pares estão se conhecendo, ainda não é tão sério, não existe, em princípio, fidelidade e exclusividade.
21. Ficar sério – é um estágio do relacionamento entre o ficar e o namoro. Os jovens relatam que esperam que seja algo mais exclusivo, mas não é um namoro assumido
22. Juventude – etapa da vida compreendida entre a infância e a vida adulta, em que o indivíduo vivencia mudanças no corpo e no desenvolvimento psíquico.
23. Violência – qualquer comportamento que cause dano físico, sexual ou psicológico à(o) parceira(o), incluindo qualquer ato de agressão física, coerção sexual, abuso psicológico ou comportamentos controladores
24. Violência por Parceiro íntimo (VPI) – é a violência praticada dentro de um relacionamento contra o parceiro, o cônjuge, namorado, ficante quando existe um relacionamento
25. Violência Sexual – é qualquer ato sexual ou tentativa de obtenção de ato sexual por violência ou coerção, comentários ou investidas sexuais indesejados, atividades como o tráfico humano ou diretamente contra a sexualidade de uma pessoa, independentemente da relação com a vítima.

26. Violência Patrimonial - é qualquer conduta que configure retenção, subtração, destruição parcial ou total de seus objetos, instrumentos de trabalho, documentos pessoais, bens, valores e direitos ou recursos econômicos.
27. Violência Psicológica - que é a agressão emocional, tão ou mais grave que a física, comportamento típico de quem ameaça, rejeita, humilha, discrimina... compulsivamente. Configurando muitas vezes crime de ameaça. Sem esquecer da violência moral que é caracterizada pela calúnia, difamação, injúria
28. Controle – é o comportamento do parceiro que tentar impedir ou obrigar a algum ato que o outro não deseja fazer.
29. Ciúmes – é um comportamento controlador, pautado na insegurança, em que um dos parceiros exerce algum tipo de controle sobre o outro, impedindo que este se relacione com quem deseja, use as roupas que deseja ou obrigue a algum tipo de comportamento.
30. Relacionamento Abusivo – é uma relação em que um dos parceiros exerce controle sobre o outro, por meio de algum tipo de violência, causando sérios problemas que podem ser físicos, psicológicos, sexuais ou patrimoniais, muitas vezes todos eles simultaneamente.
31. Relações Afetivas – relações pautadas no sentimento afetivo, em geral dizem respeito a namoro, ficar. Mas podem ser de amizade.
32. Relações Afetivo-sexuais – relações que incluem além da afetividade o exercício da sexualidade.
33. Acordo entre os pares – os acordos que se estabelecem durante um relacionamento, desde a fidelidade até sobre como os parceiros vão se relacionar com outras pessoas, amigos, família, lugares.
34. Referências parentais – a influência que o comportamento dos pais tem sobre a maneira como esse indivíduo entende um relacionamento e as concepções de gênero e os papéis dentro do mesmo.
35. Fidelidade – noção de que quando se namora deve-se ser exclusivo, não se pode ficar com ninguém mais além do parceiro, que se estende a outras relações também, como amizades.
36. Infidelidade – noção de que quando se trai, quando um dos parceiros faz algo que não foi acordado, que não é aceito pelo outro este está sendo infiel, não está sendo fiel, não está cumprindo o combinado.
37. Insegurança – medos sem base real que levam a comportamentos que podem ser abusivos, ao ciúme, desconfiança.
38. Confiança – sentimento de que o parceiro irá cumprir aquilo que foi combinado, que ambos concordam sobre o modelo de relacionamento e não irão trair.

39. Padrões idealizados – padrões aprendidos a partir das concepções de gênero, dos exemplos parentais e visto em novelas, filmes, seriados e outros produtos culturais consumidos pelos jovens sobre o que é um namoro, fidelidade, confiança, ciúmes.
40. Amizade – relação de confiança e afetividade mas não amorosa.
41. Sexualidade – identidade que compete ao exercício da afetividade e da atividade sexual.
42. Nudes – forma de demonstração de confiança, afeto, companheirismo em que um parceiro envia fotos ou vídeos íntimos, nu ou quase nu.
43. Agressividade – atitudes violentas, especialmente quando a masculinidade é ameaçada.
44. Homofobia – rejeição ou aversão a homossexual e à homossexualidade ou ao que pareça feminino.
45. Corpo – elementos que constituem a parte material do ser humano, compostas por elementos como pênis, músculos, vagina, seios; pode ser masculino ou feminino.
46. Pênis – órgão sexual masculino.
47. Músculos – parte do corpo atribuída aos homens, à masculinidade.
48. Linguagem – maneira de expressar ideias e opiniões.
49. Normas Sociais – conjunto de constructos sociais que determinam as relações, no presente estudo, especialmente as relações afetivo-sexuais.
50. Feminismo – movimento que visa à igualdade de direitos entre homens e mulheres.
51. Desigualdade de gênero – o tratamento diferenciado dado a homens e mulheres em razão exclusivamente do gênero a eles atribuído.
52. Educação Sexual – conjunto de saberes sobre sexo e sexualidade ensinado na escola e na família.
53. Cultura do estupro – maneira pela qual, na sociedade androcêntrica, naturaliza-se a violência sexual contra as mulheres.
54. Machismo – comportamento presente na sociedade que privilegia um indivíduo exclusivamente por este ser homem; reprodução dos papéis de gênero que subalternizam a mulheres.
55. Violência contra a mulher – a violência praticada contra um indivíduo exclusivamente em razão do gênero feminino, incluindo as mulheres trans.
56. Femicídio – assassinato de mulheres exclusivamente em razão do gênero feminino, incluindo as mulheres trans.
57. Violência simbólica – a violência praticada por atitudes que humilham, subalternizam e vulnerabilizam em razão dos sentidos implícitos presentes nas atitudes.

58. Controle/cerceamento – maneira pela qual um indivíduo é impedido de ser quem é, fazer o que quer e realizar seus desejos pelo parceiro.
59. Violência física – violência praticada contra o corpo.
60. Violência sexual – qualquer tipo de violência praticada contra a sexualidade.
61. Violência psicológica – forma de violência em que humilhações, xingamentos e agressões verbais minam a confiança e auto-estima.
62. Culpabilização da mulher – mecanismo social por meio do qual as mulheres são culpabilizadas pela violência de que são vítimas.
63. Sexo consentido – qualquer ato sexual realizado com o consentimento, a permissão dos envolvidos.
64. Ciber-violência – violência praticada por meio da internet.
65. Reconhecimento/ invisibilidade da violência – mecanismo social por meio do qual a violência é tratada de forma natural, tornando-a invisibilizada por não ser compreendida enquanto violência. Na contramão tem-se o reconhecimento dessa violência com o intuito de enfrentamento.
66. O ciclo da VPI - ciclo no qual as dinâmicas da relação do casal manifestam-se sistematicamente em três fases distintas, que variam em tempo e intensidade para o mesmo casal e entre diferentes casais. São elas: a “acumulação de tensão”; o “ataque violento”; e o “apaziguamento ou lua-de-mel”.
67. O amor romântico – constructo social presente na sociedade androcêntrica que leva ao entendimento de que o amor perfeito é aquele no qual os padrões de gênero pautados pela divisão social do trabalho são o modelo de relacionamento perfeito.
68. Padrões idealizados – padrões presentes no senso comum sobre o que é um relacionamento perfeito ou adequado.
69. Referências parentais de gênero e relacionamento – exemplos passados pelos pais, em grande parte das vezes por meio de comportamentos testemunhados pelos filhos sobre relacionamentos afetivo-sexuais.
70. Acordos entres os pares – combinados entre as pessoas envolvidas em um relacionamento sobre o que é aceitável/permitido dentro daquele determinado relacionamento.
71. Padrões de relacionamento – padrões existentes nos relacionamentos atuais.
72. Ciúmes, traição, infidelidade/fidelidade – conceitos relacionados a padrões esperados nos relacionamentos afetivo-sexuais.
73. Ficar – tipo de relacionamento anterior ao namoro em que é possível testar a convivência com um parceiro antes de assumir o namoro.

74. Namorar – relacionamento mais estável, pautado nos entendimentos de exclusividade, fidelidade e mais duradouro.
75. Pegar – parecido com o ficar, mas pode durar ainda menos tempo, algo de momento que muitas vezes não passa de poucos minutos e que, em uma festa, rolê ou evento, os jovens podem “pegar” várias pessoas diferente.
76. Ficar sério – um ficar mais duradouro, preparação para o namorar.
77. Friendzone – tipo de relacionamento em que um dos envolvidos tem interesse afetivo-sexual e o outro não, sendo que este que entende a relação apenas como amizade pode, muitas vezes, aproveitar-se do interesse do outro e usufruir de favores e outros agrados oferecidos, dando esperança e fazendo que sintam-se usados.
78. Amizade – relação duradoura de afeto que não envolve namoro ou sexo.

## APÊNDICE XI – CODIFICAÇÃO DO JOGO CAH

CAH

Emitido por rebecca.oliveira1



### Códigos Árvore

Nome	Fontes	Refs
Cartas pretas_tipo de frase	0	0
2 lacunas	2	11
3 lacunas	1	2
pergunta aberta	1	32
1 lacuna	1	47
Carta preta_Tema	0	0
criança/infância	1	5
história	1	2
produtos culturais (livros, quadrinhos, filmes, persinagens, marcas, etc)	1	10
países e conflitos	1	5
proibições	1	3
TIC	1	1
frases populares (ditados, jargões, publicitárias, etc)	1	14
drogas	1	3
Fantasiosas	1	3
hábitos pessoais	1	2
relacionamentos	1	5
corpo/sensações	1	6
presidio	1	1
personalidade famosa	1	6
educação	1	1
naturalização/ preconceito	1	1
raça/etnia	1	2
gênero	1	2
política	1	2
família	1	1
envelhecimento	1	3
risco	0	0
morte	1	2
ciência	1	1
dinheiro	1	2
qualidade	2	2
medicina	1	1
metáfora	1	1

meio ambiente	1	2
tema aberto	1	1
Branças_ classe da expressão	0	0
Persona	0	0
Grupo	1	39
indivíduo	1	42
personagem ou personalidade	1	13
lugar	1	29
ação	1	104
sentimento	1	24
qualidade	1	35
evento/acontecimento	1	75
coisa/objeto	1	94
Branca_ tema	1	1
sexo/sexualidade	1	50
grotesco	1	54
preconceituoso	1	10
politicamente incorreto	1	27
corpo	1	44
Lisérgicas	1	25
político	1	15
festivo ou solene	1	6
trajédias, mazelas	1	11
cultural	1	21
cor	1	3
Ocupações/profissões/ papéis	1	16
dinheiro	1	4
questões familiares	1	3
relacionamento	1	15
comico	1	6
gênero	1	12
marca ou produto	1	18
religião ou espiritualidade	1	14
ciência	1	6
animal	1	15
comida	1	13
alcohol e drogas	1	9
geração	1	9
frases ou expressões populares	1	11
nomes de pessoas conhecidas	1	33
valores sociais	1	10
violência	1	25
Nome de Instituição	1	1

Internet	1	5
Antivalores sociais	1	11
Grupos vulneráveis	1	5
temas aleatórios/livres	1	7
armas	1	3

## ANEXOS

### ANEXO I – REGRAS DO JOGO DE INSPIRAÇÃO CARDS AGAINST HUMANITY

# Cards Against Humanity Rules

## Basic Rules

To start the game, each player draws ten White Cards.

The person who most recently pooped begins as the Card Czar and plays a Black Card. The Card Czar reads the question or fill-in-the-blank phrase on the Black Card out loud.

Everyone else answers the question or fills in the blank by passing one White Card, face down, to the Card Czar.

The Card Czar shuffles all of the answers and shares each card combination with the group. For full effect, the Card Czar should usually re-read the Black Card before presenting each answer. The Card Czar then picks the funniest play, and whoever submitted it gets one Awesome Point.

After the round, a new player becomes the Card Czar, and everyone draws back up to ten White Cards.

---

## PICK 2

Some cards say PICK 2 on the bottom.

To answer these, each player plays two White Cards in combination. Play them in the order that the Card Czar should read them—the order matters.

If the Card Czar has lobster claws for hands, you can use paperclips to secure the cards in the right order.

---

## Gambling

If a Black Card is played and you have more than one White Card that you think could win, you can bet one of your Awesome Points to play an additional White Card.

If you win, you keep your point. If you lose, whoever won the round gets the point you wagered.

## House Rules

Cards Against Humanity is meant to be remixed. Here are some of our favorite ways to pimp out the rules:

**Happy Ending:** When you're ready to stop playing, play the "Make a Haiku" Black Card to end the game. This is the official ceremonial ending of a good game of Cards Against Humanity, and this card should be reserved for the end. (*Note:* Haikus don't need to follow the 5-7-5 form. They just have to be read dramatically).

**Rebooting the Universe:** At any time, players may trade in an Awesome Point to return as many White Cards as they'd like to the deck and draw back up to ten.

**Packing Heat:** For Pick 2s, all players draw an extra card before playing the hand to open up more options.

**Rando Cardrissian:** Every round, pick one random White Card from the pile and place it into play. This card belongs to an imaginary player named Rando Cardrissian, and if he wins the game, all players go home in a state of everlasting shame.

**God Is Dead:** Play without a Card Czar. Each player picks his or her favorite card each round. The card with the most votes wins the round.

**Survival of the Fittest:** After everyone has answered the question, players take turns eliminating one card each. The last remaining card is declared the funniest.

**Serious Business:** Instead of picking a favorite card each round, the Card Czar ranks the top three in order. The best card gets 3 Awesome Points, the second-best gets 2, and the third gets 1. Keep a running tally of the score, and at the end of the game, the winner is declared the funniest, mathematically speaking.

**Never Have I Ever:** At any time, players may discard cards that they don't understand, but they must confess their ignorance to the group and suffer the resulting humiliation.

## ANEXO II – REGRAS DO JOGO CARTAS CONTRA A HUMANIDADE

### Regras básicas

Para iniciar o jogo, cada jogador tira dez cartas brancas.

Um jogador escolhido aleatoriamente começa como o Czar e joga uma Carta Preta. O Czar lê a pergunta ou frase de preenchimento da Carta Preto em voz alta.

Todos os outros respondem à pergunta ou preenchem o espaço em branco passando uma Carta Branca, virado para baixo, para o Czar.

O Czar embaralha todas as respostas e compartilha cada combinação de cartas com o grupo. Para efeito completo, o Czar deve geralmente reler a Carta Preta antes de apresentar cada resposta. O Czar então escolhe um favorito, e quem quer que tenha jogado essa resposta mantém a Carta Preta como um Ponto Incrível.

Após a rodada, um novo jogador torna-se o Czar e todos compram até dez Cartas Brancas.

Alguns cartões dizem PICK 2 na parte inferior.

Para responder a isso, cada jogador joga duas Cartas Brancas em combinação. Jogue-as na ordem em que o Czar deve lê-las - a ordem é importante.

Se o Czar tiver garras de lagosta para as mãos, você pode usar cliques de papel para prender as cartas na ordem certa.

### Jogos de azar

Se uma Carta Preta for jogada e você tiver mais de um Carta Branca que você acha que poderia ganhar, você pode apostar um de seus Pontos Incríveis para jogar uma adicional Carta Branca.

Se você vencer, você mantém seu ponto. Se você perder, quem ganhou a rodada ganha o ponto que você apostou.

### Regras da Casa

Cards Against Humanity foi feito para ser remixado. Aqui estão algumas de nossas maneiras favoritas de modificar as regras:

Final feliz: quando você estiver pronto para parar de jogar, jogue a Carta Preta "Faça um Haikai" para encerrar o jogo. Este é o final cerimonial oficial de um bom jogo de Cartas Contra a Humanidade, e esta carta deve ser reservada para o fim. (Observação: Haikais não precisam seguir o formulário 5-7-5. Eles apenas precisam ser lidos de forma dramática).

Reinicializando o Universo: a qualquer momento, os jogadores podem negociar um Ponto Incrível para retornar quantas cartas brancas quiserem para o baralho e retirar até dez.

Empacotando Calor: Para Pick 2, todos os jogadores compram uma carta extra antes de jogar a mão para abrir mais opções.

Rando Cardrissian: A cada rodada, escolha uma Carta Branca aleatória da pilha e coloque-a em jogo. Esta carta pertence a um jogador imaginário chamado Rando Cardrissian, e se ele ganhar o jogo, todos os jogadores vão para casa em um estado de vergonha eterna.

God Is Dead: Jogue sem um Czar. Cada jogador escolhe sua carta favorita a cada rodada. O cartão com mais votos vence a rodada.

Sobrevivência do mais apto: Depois que todos responderam à pergunta, os jogadores se revezam eliminando uma carta cada. O último cartão restante é declarado o mais engraçado.

Negócio sério: Em vez de escolher uma carta favorita a cada rodada, o Czar classifica as três primeiras em ordem. A melhor carta recebe 3 pontos impressionantes, a segunda melhor recebe 2 e a terceira recebe 1. Mantenha um registro contínuo da pontuação e, no final do jogo, o vencedor é declarado o mais engraçado, matematicamente falando.

Eu Nunca: A qualquer momento, os jogadores podem descartar cartas que eles não entendem, mas devem confessar sua ignorância ao grupo e sofrer a humilhação resultante.

## ANEXO III – CARTAS DO JOGO CARDS AGAINST HUMANITY

Being on fire. 	Racism. 	Old-people smell. 	A micropenis. 	Barack Obama. 	My humps. 	The Tempur-Pedic® Swedish Sleep System™. 	Scientology. 
Women in yogurt commercials. 	Classist undertones. 	Not giving a shit about the Third World. 	Inserting a mason jar into my anus. 	Dry heaving. 	Skeletor. 	Darth Vader. 	Figgy pudding. 
Court-ordered rehab. 	A windmill full of corpses. 	The gays. 	An oversized lollipop. 	Advice from a wise, old black man. 	Five-Dollar Footlongs™. 	Elderly Japanese men. 	Free samples. 
African children. 	An asymmetric boob job. 	Bingeing and purging. 	The hardworking Mexican. 	Estrogen. 	Sexual tension. 	Famine. 	A stray pube. 
An Oedipus complex. 	A tiny horse. 	Boogers. 	Penis envy. 	Men. 	Heartwarming orphans. 	Chunks of dead hitchhiker. 	A bag of magic beans. 

Repression. 	Prancing. 	My relationship status. 	Overcompensation. 	Flying sex snakes. 	Sarah Palin. 	Feeding Rosie O'Donnell. 	Sexy pillow fights. 
Peeing a little bit. 	Pooping back and forth. Forever. 	A ball of earwax, semen, and toenail clippings. 	Testicular torsion. 	Invading Poland. 	Cybernetic enhancements. 	Civilian casualties. 	Jobs. 
The Devil himself. 	The World of Warcraft. 	Dick Cheney. 	MechaHitler. 	The female orgasm. 	Bitches. 	The Boy Scouts of America. 	Auschwitz. 
Being fabulous. 	Pictures of boobs. 	A gentle caress of the inner thigh. 	The Amish. 	Finger painting. 	The Care Bear Stare. 	The Jews. 	Being marginalized. 
The rhythms of Africa. 	Lance Armstrong's missing testicle. 	Pedophiles. 	The Pope. 	The Blood of Christ. 	Dead parents. 	The art of seduction. 	Dying of dysentery. 

Mr. Clean, right behind you.	Magnets.	Jewish fraternities.	Hot Pockets®.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Natalie Portman.	Agriculture.	Judge Judy.	Surprise sex!
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
The homosexual agenda.	Robert Downey, Jr.	The Trail of Tears.	An M. Night Shyamalan plot twist.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Funky fresh rhymes.	The light of a billion suns.	Amputees.	Throwing a virgin into a volcano.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Italians.	Explosions.	A good sniff.	Destroying the evidence.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity

Children on leashes.	Catapults.	One trillion dollars.	Friends with benefits.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Dying.	Silence.	Growing a pair.	YOU MUST CONSTRUCT ADDITIONAL PYLONS.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Justin Bieber.	The Holy Bible.	Balls.	Praying the gay away.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Teenage pregnancy.	German dungeon porn.	The invisible hand.	My inner demons.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Powerful thighs.	Getting naked and watching Nickelodeon.	Crippling debt.	Kamikaze pilots.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity

Teaching a robot to love.	Police brutality.	Horse meat.	All-you-can-eat shrimp for \$4.99.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Heteronormativity.	Michael Jackson.	A really cool hat.	Copping a feel.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Crystal meth.	Shapeshifters.	Fingering.	A disappointing birthday party.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
The Patriarchy.	My soul.	A sausage festival.	The chronic.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Eugenics.	Synergistic management solutions.	RoboCop.	Serfdom.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity

Stephen Hawking talking dirty.	A man on the brink of orgasm.	Fiery poops.	Public ridicule.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
White-man scalps.	The morbidly obese.	Object permanence.	GoGurt®.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Lockjaw.	Joe Biden.	Bio-engineered assault turtles with acid breath.	Wet dreams.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Hip hop jewels.	Firing a rifle into the air while balls deep in a squealing hog.	Panda sex.	Necrophilia.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity
Grave robbing.	A bleached asshole.	Muhammad (Praise Be Unto Him).	Multiple stab wounds.
 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity	 Cards Against Humanity

Daniel Radcliffe's delicious asshole.	A monkey smoking a cigar.	Smegma.	A live studio audience.
			
Making a pouty face.	The violation of our most basic human rights.	Unfathomable stupidity.	Sunshine and rainbows.
			
Whipping it out.	The token minority.	The terrorists.	The Three-Fifths compromise.
			
A snapping turtle biting the tip of your penis.	Vehicular manslaughter.	The Great Depression.	Emotions.
			
Getting so angry that you pop a boner.	Same-sex ice dancing.	An M16 assault rifle.	Man meat.
			

Incest.	A foul mouth.	Flightless birds.	Doing the right thing.
			
When you fart and a little bit comes out.	Frolicking.	Being a dick to children.	Poopy diapers.
			
Seeing grandma naked.	Raptor attacks.	Swooping.	Concealing a boner.
			
Full frontal nudity.	Vigorous jazz hands.	Nipple blades.	A bitch slap.
			
Michelle Obama's arms.	Mouth herpes.	A robust mongoloid.	Mutually-assured destruction.
			

The Rapture.	Road head.	Stalin.	Lactation.
			
Hurricane Katrina.	The true meaning of Christmas.	Self-loathing.	A brain tumor.
			
Dead babies.	New Age music.	A thermonuclear detonation.	Geese.
			
Kanye West.	God.	A spastic nerd.	Harry Potter erotica.
			
Kids with ass cancer.	Lumberjack fantasies.	The American Dream.	Puberty.
			

Sweet, sweet vengeance.	Winking at old people.	The wonders of the Orient.	Oompa-Loompas.
			
Authentic Mexican cuisine.	Preteens.	The Little Engine That Could.	A Fleshlight.
			
Erectile dysfunction.	Having anuses for eyes.	Rush Limbaugh's soft, shitty body.	Saxophone solos.
			
Land mines.	Running out of semen.	Me time.	Nickelback.
			
Vigilante justice.	The South.	Opposable thumbs.	Ghosts.
			

Alcoholism. 	Poorly-timed Holocaust jokes. 	Inappropriate yodeling. 	Battlefield amputations. 
Exactly what you'd expect. 	A time travel paradox. 	AXE Body Spray. 	The pirate's life. 
Saying "I love you." 	A sassy black woman. 	Being a motherfucking sorcerer. 	A mopey zoo lion. 
A murder most foul. 	A falcon with a cap on its head. 	Farting and walking away. 	A mating display. 
The Chinese gymnastics team. 	Friction. 	Asians who aren't good at math. 	Fear itself. 

A can of whoop-ass. 	Yeast. 	Lunchables™. 	Licking things to claim them as your own. 
Vikings. 	The Kool-Aid Man. 	Hot cheese. 	Nicolas Cage. 
A defective condom. 	The inevitable heat death of the universe. 	Republicans. 	William Shatner. 
Tentacle porn. 	Sperm whales. 	Lady Gaga. 	The wrath of Vladimir Putin. 
Gloryholes. 	Daddy issues. 	A mime having a stroke. 	White people. 

A lifetime of sadness. 	Tasteful sideboob. 	A sea of troubles. 	Nazis. 
A cooler full of organs. 	Giving 110%. 	Doin' it in the butt. 	John Wilkes Booth. 
Holding down a child and farting all over him. 	A homoerotic volleyball montage. 	Puppies! 	Natural male enhancement. 
Brown people. 	Dropping a chandelier on your enemies and riding the rope up. 	Soup that is too hot. 	Sex with Patrick Stewart. 
Hormone injections. 	Pulling out. 	The Big Bang. 	Switching to Geico®. 

Giving birth to the Antichrist. 	Dark and mysterious forces beyond our control. 	Christopher Walken. 	Count Chocula. 
The Hamburglar. 	Not reciprocating oral sex. 	Aaron Burr. 	Hot people. 
Foreskin. 	Assless chaps. 	The miracle of childbirth. 	Waiting 'til marriage. 
Two midgets shitting into a bucket. 	Adderall™. 	A sad handjob. 	Cheating in the Special Olympics. 
The glass ceiling. 	The Hustle. 	Miley Cyrus at 55. 	Our first chimpanzee president. 

Breaking out into song and dance.	A Super Soaker™ full of cat pee.	The Underground Railroad.	Home video of Oprah sobbing into a Lean Cuisine®.
			
The Rev. Dr. Martin Luther King, Jr.	Extremely tight pants.	Third base.	Waking up half-naked in a Denny's parking lot.
			
The cool, refreshing taste of Pepsi®.	White privilege.	Hope.	Taking off your shirt.
			
Smallpox blankets.	Ethnic cleansing.	Queefing.	Helplessly giggling at the mention of Hutus and Tutsis.
			
Getting really high.	Natural selection.	A gassy antelope.	My sex life.
			

Arnold Schwarzenegger.	Pretending to care.	Ronald Reagan.	Toni Morrison's vagina.
			
An ugly face.	My black ass.	BATMAN!!!	Homeless people.
			
Racially-biased SAT questions.	Centaurs.	A salty surprise.	72 virgins.
			
Embryonic stem cells.	Pixelated bukkake.	Seppuku.	An icepick lobotomy.
			
Genuine human connection.	Menstrual rage.	Sexual peeing.	An endless stream of diarrhea.
			

Shaquille O'Neal's acting career.	Horrifying laser hair removal accidents.	Autocannibalism.	A fetus.
			
Riding off into the sunset.	Goblins.	Eating the last known bison.	Shiny objects.
			
Being rich.	A Bop It™.	Leprosy.	World peace.
			
Dick fingers.	Chainsaws for hands.	The Make-A-Wish® Foundation.	Penis breath.
			
Laying an egg.	The folly of man.	My genitals.	Grandma.
			

Flesh-eating bacteria.	Poor people.	50,000 volts straight to the nipples.	Active listening.
			
The Übermensch.	Poor life choices.	Altar boys.	My vagina.
			
Pac-Man uncontrollably guzzling cum.	Sniffing glue.	The placenta.	The profoundly handicapped.
			
Spontaneous human combustion.	The KKK.	The clitoris.	Not wearing pants.
			
Consensual sex.	Black people.	A bucket of fish heads.	Hospice care.
			

Passive-aggressive Post-it notes.	Fancy Feast®.	The heart of a child.	Crumbs all over the god damn carpet.
			
Your weird brother.	Being fat and stupid.	Getting married, having a few kids, buying some stuff, retiring to Florida, and dying.	Sean Penn.
			
Sean Connery.	Expecting a burp and vomiting on the floor.	Wifely duties.	A pyramid of severed heads.
			
Genghis Khan.	Historically black colleges.	Crucifixion.	A subscription to Men's Fitness.
			
The milk man.	Friendly fire.	Women's suffrage.	AIDS.
			

Former President George W. Bush.	8 oz. of sweet Mexican black-tar heroin.	Half-assed foreplay.	Edible underpants.
			
My collection of high-tech sex toys.	The Force.	Bees?	Some god-damn peace and quiet.
			
Jerking off into a pool of children's tears.	A micropig wearing a tiny raincoat and booties.	Three dicks at the same time.	Masturbation.
			
Tom Cruise.	A balanced breakfast.	Anal beads.	Drinking alone.
			
Cards Against Humanity.	Coat hanger abortions.	Used panties.	Cuddling.
			

Wiping her butt.	Domino's™ Oreo™ Dessert Pizza.	A zesty breakfast burrito.	Morgan Freeman's voice.
			
A middle-aged man on roller skates.	Gandhi.	The penny whistle solo from "My Heart Will Go On."	Spectacular abs.
			
Keanu Reeves.	Child beauty pageants.	Child abuse.	Bill Nye the Science Guy.
			
Science.	A tribe of warrior women.	Viagra®.	Her Majesty, Queen Elizabeth II.
			
The entire Mormon Tabernacle Choir.	This year's mass shooting.	Take-backsies.	An erection that lasts longer than four hours.
			

How did I lose my virginity?	Why can't I sleep at night?	What's that smell?	I got 99 problems but ain't one.
			
Maybe she's born with it. Maybe it's _____.	What's the next Happy Meal® toy?	Here is the church Here is the steeple Open the doors And there is _____.	It's a pity that kids these days are all getting involved with _____.
			
Today on Maury: "Help! My son is _____!"	Alternative medicine is now embracing the curative powers of _____.	And the Academy Award for _____ goes to _____.	What's that sound?
		 Can PICK 2	
What ended my last relationship?	MTV's new reality show features eight washed-up celebrities living with _____.	I drink to forget _____.	I'm sorry, Professor, but I couldn't complete my homework because of _____.
			
What is Batman's guilty pleasure?	This is the way the world ends \ This is the way the world ends \ Not with a bang but with _____.	What's a girl's best friend?	TSA guidelines now prohibit _____ on airplanes.
			

That's how I want to die.	For my next trick, I will pull out of _____.	In the new Disney Channel Original Movie, Hannah Montana struggles with _____ for the first time.	_____ is a slippery slope that leads to _____.
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>
I get by with a little help from _____.	Dear Abby, I'm having some trouble with _____ and would like your advice.	Instead of coal, Santa now gives the bad children _____.	What's the most emo?
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>
In 1,000 years, when paper money is a distant memory, how will we pay for goods and services?	Introducing the amazing superhero/sidekick duo! It's _____ and _____!	In M. Night Shyamalan's new movie, Bruce Willis discovers that _____ had really been _____ all along.	A romantic, candlelit dinner would be incomplete without _____.
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>	<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>	<small>Circle Against Humanity</small>
_____ Betcha can't have just one!	White people like _____.	High five, bro.	Next from J.K. Rowling: Harry Potter and the Chamber of _____.
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>
Introducing Xtreme Baseball! It's like baseball, but with _____!	In a world ravaged by _____, our only solace is _____.	War! What is it good for?	During sex, I like to think about _____.
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>

What are my parents hiding from me?	What will always get you laid?	In L.A. County Jail, word is you can trade 200 cigarettes for _____.	What did I bring back from Mexico?
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>
What don't you want to find in your Kung Pao chicken?	What will I bring back in time to convince people that I am a powerful wizard?	How am I maintaining my relationship status?	It's a trap!
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>
Coming to Broadway this season, _____ The Musical.	While the United States raced the Soviet Union to the moon, the Mexican government funneled millions of pesos into research on _____.	After the earthquake, Sean Penn brought _____ to the people of Haiti.	Next on ESPN2, the World Series of _____.
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>
Step 1: _____. Step 2: _____. Step 3: Profit.	They said we were crazy. They said we couldn't put inside of _____. They were wrong.	But before I kill you, Mr. Bond, I must show you _____.	What gives me uncontrollable gas?
<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>	<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>
The new Chevy Tahoe. With the power and space to take _____ everywhere you go.	The class field trip was completely ruined by _____.	When Pharaoh remained unmoved, Moses called down a Plague of _____.	What's my secret power?
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>

What's there a ton of in heaven?	What would grandma find disturbing, yet oddly charming?	I never truly understood _____ until I encountered _____.	What did the U.S. airdrop to the children of Afghanistan?
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>	<small>Circle Against Humanity</small>
What helps Obama unwind?	What did Vin Diesel eat for dinner?	_____ good to the last drop.	Why am I sticky?
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>
What gets better with age?	_____ kid-tested, mother-approved.	Daddy, why is mommy crying?	What's Teach for America using to inspire inner city students to succeed?
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>
A recent laboratory study shows that undergraduates have 50% less sex after being exposed to _____.	Life for American Indians was forever changed when the White Man introduced them to _____.	Make a haiku.  DRAW 2 PICK 3	I do not know with what weapons World War III will be fought, but World War IV will be fought with _____.
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Roll</small> <b>PICK 3</b>	<small>Circle Against Humanity</small>
Why do I hurt all over?	What am I giving up for Lent?	What's George W. Bush thinking about right now?	The Smithsonian Museum of Natural History has just opened an interactive exhibit on _____.
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>

When I am President of the United States, I will create the Department of _____.	Lifetime® presents "_____ the Story of _____."	When I am a billionaire, I shall erect a 50-foot statue to commemorate _____.	When I was tripping on acid, _____ turned into _____.
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>
That's right, I killed _____. How, you ask? _____.	What's my anti-drug?	_____ + _____ = _____.	What never fails to liven up the party?
<small>Roll</small> <b>PICK 2</b>	<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Roll</small> <b>DRAW 2</b> <b>PICK 3</b>	<small>Circle Against Humanity</small>
What's the new fad diet?	Fun tip! When your man asks you to go down on him, try surprising him with _____ instead.		
<small>Circle Against Humanity</small>	<small>Circle Against Humanity</small>		

## ANEXO IV – CARTAS DO JOGO CARTAS CONTRA A HUMANIDADE

Uma maldição cigana.	Um momento de silêncio.	Um festival da língua.	Um policial honesto sem nada a perder.	Cotas raciais.	Deixar o lustre cair sobre seus inimigos enquanto a outra ponta da corda te lança pra cima.	O ex-presidente George W. Bush.	Nudez frontal.
Escassez de comida.	Bactéria carnívora.	Erva para aumentar a libido.	Não dar a mínima para o Terceiro Mundo.	Injeções hormonais.	Pôr um ovo.	Assistir Cartoon Network pelado(a).	Fingir que se importa.
Sexting.	Transmutação corpórea.	Atrizes pornô.	Estuprar e saquear.	Pagar mico em público.	Compartilhar agulhas.	Meleca de nariz.	A inevitável morte térmica do universo.
72 virgens.	Fuzilamento.	Um paradoxo de viagem no tempo.	Autêntica cozinha mexicana.	O milagre do parto.	O apocalipse.	Passar o rodo.	O privilégio de ser branco.
Cintilante.	Consultores.	Dívida monstruosa.	Problemas com o pai na infância.	Deveres da esposa.	Uma viagem para Pelotas.	Desodorante AXE.	O sangue de Cristo.

Horíveis acidentes causados por depilação a laser.	BATMAN!!!	Agricultura.	Um mongolóide vigoroso.	Tirar a camisa.	Esmegma.	Alcoholismo.	Um cara de meia idade andando de patins.
Seleção natural.	Aborto clandestino.	Comer todos os doces que deveriam ser vendidos na campanha de caridade.	Os braços da Michelle Obama.	Os raios de sentimentos bons dos Ursinhos Carinhosos.	Empanturrar-se e purgar-se.	Pirulitos gigantes.	Auto-repugnância.
O jogo World of Warcraft.	Cobiçar a mulher do próximo.	Obesidade.	Um clipe homo-erótico sobre voleibol.	Crianças na coleira.	Preliminares meia-boca.	A Bíblia Sagrada.	Pornô calabouço-alemão.
Tétano.	Exibição para fins de acasalamento.	Torção testicular.	Buffet de camarão livre por R\$ 4,99.	Estar em chamas.	Gravidez na adolescência.	Gandhi.	Deixar uma mensagem de voz esquisita.
Feijoada.	Kanye West.	Queijo quente.	Ataques de velociraptor.	Uppercuts.	Funcionários do serviço de atendimento ao cliente.	Uma ereção que dura mais que quatro horas.	Minha genitália.

Pegar mulher na clínica de aborto.	Ciência.	Sexo oral não recíproco.	Aves que não voam.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Uma boa cheirada.	Afogamento simulado.	Café da manhã balanceado.	Faculdades historicamente mais frequentadas por negros.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Literalmente roubar doce de criança.	A fundação Make-A-Wish®.	Um arranhão no traseiro mantido em segredo.	Notas passivo-agressivas no trabalho.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
O time de ginástica chinês.	Depender do SUS.	Mijar um pouco.	Capitão Nascimento levando bronca da sogra.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Poluição noturna.	Os judeus.	Minhas curvas.	Coisas poderosas.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>

Piscar para idosos.	Repórteres de programa humorístico.	Uma carícia suave na parte interna da coxa.	Tensão sexual.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
O fruto proibido.	Esqueleto.	Churrasco na lage.	Ser rico.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Doce, doce vingança.	Republicanos.	Um antílope flatulento.	Natalie Portman.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Acariciar alguém sem permissão.	Pilotos Kamikaze.	Sean Connery.	A agenda homossexual.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
O Mexicano que trabalha duro.	Um falcão emcapuzado.	Coroinhas.	O cara da previsão do tempo.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>

Ficar tão nervoso a ponto de ter uma ereção.	Amostras grátis.	Um grande estardalhaço por nada.	Fazer a coisa certa.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
O jeitinho brasileiro.	Lactação.	Paz mundial.	RoboCop.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Senvergonhice.	Justin Bieber.	Oompa-Loompas.	Cantar à torela inapropriadamente.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Puberdade.	Fantasmas.	Implantes de silicone assimétricos.	Axé Music.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Masturbação feminina.	Dinheiro na cueca.	Sacolé.	Brutalidade policial.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>

Flanelinhas.	Pré-adolescentes.	Escalpeamento.	Deixar escapar uma risadinha à menção de Tutsis e Hutus.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Twitter.	Darth Vader.	Uma masturbação triste.	Justamente o que você esperaria.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Esperar um arrote e acabar vomitando no chão.	Gardenal.	Células tronco.	Vestir-se de modo a exibir a lateral dos seios com elegância.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Sexo entre pandas.	Lobotomia.	Tom Cruise.	Herpes bucal.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>
Cachalotes.	Moradores de rua.	Dar uns amassos.	Incesto.
 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>	 <small>Carla Aguiar Natividade</small>

Ejaculação precoce.	Um mimico tendo um AVC.	Hulk Hogan.	Deus.
Coçar sob as dobras da pele.	Urofilia.	Emoções.	Lamber coisas para estabelecer que são propriedade sua.
Cerveja quente.	A placenta.	Combustão humana espontânea.	Amizade colorida.
Pintar com os dedos.	Cheiro de pessoa velha.	Morrer de disenteria.	Meus demonios interiores.
Pistola d'água cheia de urina de gato.	Aaron Burr.	Chamego.	A crônica.

Rinha de galo.	Fogo amigo.	Ronald Reagan.	Uma festa de aniversário decepcionante.
Uma negra atrevida.	Atleta de olimpíada de matemática.	Um cavalo minúsculo.	William Shatner.
Cavalgar rumo ao pôr do sol.	Uma reviravolta num roteiro de M. Night Shyamalan.	Judeu de cabelo afro.	Destruição Mútua Assegurada (MAD).
Pedófilos.	Fungos.	Roubar sepultura.	Comer o último bisão conhecido.
Catapultas.	Os pobres.	O Doce Veneno do Escorpião.	Funk Proibidão.

A Força.	Limpar a bunda dela.	Design Inteligente.	Lingua solta.
AIDS.	Imagens de seios.	O Übermensch.	Sarah Palin.
Legião dos Super-Heróis Brasileiros.	Ficar completamente dopado.	Cientologia.	Inveja do pênis.
Rezar pra curar homossexualismo.	Fiertar.	Dois anões cagando num balde.	A Ku Klux Klan.
Genghis Khan.	Metanfetamina.	Servidão.	Perigo relacionado à pessoas estranhas.

Um brinquedo Bop It™.	A carreira de ator do Shaquille O'Neal.	Exibir-se.	Milícias.
Sobrecompensação.	Cena de "bukake" em baixa resolução.	Uma vida de tristeza.	Racismo.
Arremesso de anão.	Felicidade ingênua.	Um macaco fumando cigarro.	Inundação.
O testículo ausente em Lance Armstrong.	Ânsia de vômito.	Terroristas.	Britney Spears aos 55.
Atitude.	Subitamente cantar e dançar uma canção em público.	Lepra.	Buracos gloriosos.

Mamilos protuberantes.	O coração de uma criança.	Filhotes de cachorro.	Acordar semi-nú num estacionamento a céu aberto.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Dental dams.	A vagina da Toni Morrison.	Perineo.	Escuta ativa.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Limpeza étnica.	Comer, rezar, amar.	A mão invisível.	Esperando até o casamento.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Estupidez incomensurável.	Euforia™, por Calvin Klein.	Repassar o presente.	Auto-canibalismo.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Disfunção erétil.	Minha coleção de brinquedos sexuais eletrônicos.	O papa.	Branços.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>

Pornografia envolvendo tentáculos.	Gel de cabelo em excesso.	Seppuku.	Dançar no gelo com parceiro do mesmo sexo.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Trapacear na olimpíada para-olímpica.	Carisma.	Keanu Reeves.	Sean Penn.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Nickelback.	Uma inspeção.	Distribuir camisinhas em porta de igreja.	Menstruação. Crianças com cancer anal.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Uma surpresa desagradável.	O sul.	Violação dos mais básicos de nossos direitos humanos.	PEDE PRA SAIR!
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Estupro.	Ser fabuloso.	Necrofilia.	Centauros.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>

Os cientistas desocupados da Austrália.	Negros.	Cavaleirismo.	Quentinha.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Vadias.	Retardados.	Órfãos.	MechaHitler.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Evacuação dolorosa.	Outro maldito filme sobre vampiros.	Mola maluca.	O verdadeiro significado do Natal.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Estrogênio.	Indigestão de torresmo.	Aquele negócio que eletrocuta o abdomen.	Cálculo renal.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Clareamento anal.	Michael Jackson.	Melhoramentos cibernéticos.	Caras que não telefonam.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>

Lençóis infectados com varíola.	Masturbação.	Conotações classistas.	Emitir flatos vaginais.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Esconder uma ereção.	Lingerie comestível.	Viagra®.	Sopa muito quente.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Maomé (Louvado Seja Seu Nome).	Sexo surpresa!	X-Tudão.	Beber sozinho.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Mão furada.	Múltiplas facadas.	Sujar-se.	Abuso infantil.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>
Cordão anal com nódulos e alça de segurança.	Vítimas civis.	Coito interrompido.	Robert Downey, Jr.
 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>	 <small>Carla Aguiar Henriques</small>

Carne de cavalo.	Um chapéu super transado.	Kim Jong-il.	Um pelo pubiano.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Fratnidades judias.	Cotas raciais.	Fazer aquilo na bunda.	Alimentar Rosie O'Donnell.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Ensinar um robô a amar.	Ser foda.	Um moinho de vento cheio de cadáveres.	Toddynho.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Vestir roupa íntima ao avesso pra economizar uma lavada.	Um raio da morte.	Teto de vidro.	Um congelador cheio de órgãos.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
O Sonho Americano.	Barriga de chopp.	Quando você peida e sai mais do que devia.	Pegar de volta o que foi dado.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário

Bebês mortos.	Prepúcio.	Solos de saxofone.	Italianos.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Um feto.	Disparar uma espingarda para o alto enquanto trepa com uma cabra que está aos berros.	Dick Cheney.	Amputados.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Eugenia.	O status de minha relação.	Christopher Walken.	Abelhas?
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Erotismo baseado em Harry Potter.	Faculdade.	Ficar bêbado ao bochechar anti-séptico bucal.	Nazistas.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
200 gramas de doce heroína preta Mexicana.	Stephen Hawking dizendo coisas obscenas.	Pais mortos.	Permanência do objeto.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário

Polegares opositores.	Questões racistas em vestibular.	Falar abobrinha.	Motosserras.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Nicolas Cage.	Concursos de beleza para crianças.	Explosões.	Cheirar cola.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Repressão.	Boa Noite, Cinderela.	Minha vagina.	Biquíne fio-dental.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Chacina.	Dar-se 110%.	Sua Alteza Real, Rainha Elizabeth II.	O Caminho de Santiago.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Ser marginalizado.	Goblins.	Esperança.	O reverendo Dr. Martin Luther King, Jr.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário

Um micro-pênis.	Minha alma.	Uma desolação.	Vikings.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Gostasas.	Sedução.	Complexo de Édipo.	Gansos.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Aquecimento global.	Música New Age.	Hot Pockets®.	Fazer beicinho.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Homicídio em direção veicular.	Sufrágio feminino.	Um preservativo defeituoso.	Sessão da Tarde.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário
Crianças africanas.	O massacre no Virginia Tech.	Barack Obama.	Asiáticos que não são bons em matemática.
 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário	 Carlin Apolinário

Homens japoneses idosos.	Troca de gentilezas.	Heteronormatividade.	Separar o Mar Vermelho.
			
Arnold Schwarzenegger.	Sexo oral na direção.	Barriga tanquinho.	Pão na chapa.
			
Um leão de zoológico deprimido.	Um saco de feijões mágicos.	Más decisões ao longo da vida.	Minha vida sexual.
			
Auschwitz.	Uma tartaruga-mordedora mordiscando a ponta do seu pênis.	Uma detonação termonuclear.	O clitóris.
			
O Big Bang.	Minas terrestres.	Amigos que comem todo o lanche.	Cabras comendo latas.
			

A Dança da Fada Açucarada.	Masturbar-se em uma poça de lágrimas de crianças.	Carne humana.	Tempo pra mim.
			
Túneis clandestinos.	Piadas inoportunas sobre o holocausto.	Um mar de problemas.	Histórias de lenhador.
			
A voz do Morgan Freeman.	Mulheres em comerciais de yogurte.	Aumento peniano natural.	Ser um feiticeiro filho-da-puta.
			
Piercings genitais.	Travestis que não parecem.	Brigas de traveseiro sensuais.	Bolas.
			
Vovó.	Fricção.	Estraga-festa.	Peidar e se mandar.
			

Ser chato com crianças.	Colocar armadilhas em casa pra pegar assaltantes.	Trepar.	Morrer.
			
Furacão Katrina.	Gays.	A loucura do homem.	Homens.
			
Os amish.	Ovos de pterodáctilo.	Dinâmica de grupo.	Um tumor cerebral.
			
Cards Against Humanity.	Ter medo de si próprio.	Lady Gaga.	O entregador de leite.
			
Dizer o que pensa.			
			

Resolução da ANAC agora proibe _____ em aeronaves.	É uma pena que as crianças hoje em dia estejam todas envolvidas em _____.	Em 1000 anos, quando o dinheiro de papel for apenas uma lembrança distante, _____ será a nossa moeda.	CBF proibe _____ por proporcionar vantagem desleal aos jogadores.
			
Qual é o prazer proibido do Batman?	Vem aí o novo livro de J. K. Rowling: Harry Potter e a Câmara de _____.	Desculpe, professora, mas é que eu não pude terminar o dever de casa por causa de _____.	O que eu trouxe do Paraguai?
			
_____? Tem uma app pra isso.	Aposto que um só não te satisfaz!	Qual é meu anti-droga?	Enquanto os Estados Unidos e a União Soviética competiam na corrida espacial, o governo brasileiro investia pesado em _____.
			
No novo filme da Disney, Hanna Montana enfrenta _____ pela primeira vez.	Qual é meu poder secreto?	Qual é a dieta do momento?	O que o Vin Diesel teve no jantar?
			
Quando o faraó permaneceu imóvel, Moisés invocou dos céus a praga dos _____.	Como estou mantendo minha atual relação amorosa?	Qual é o cúmulo da porquice?	Dizem que em Bangu 3 se troca dez maços de cigarro por _____.
			

Depois do terremoto, o Sean Penn levou ao Haiti.	No próximo natal o Papai Noel vai dar pra criança que não se comportar.	A vida dos índios americanos mudou para sempre quando o homem branco lhes apresentou	O que o Ministério da Educação está usando para inspirar os estudantes do Interior a serem bem sucedidos?
talvez ela tenha nascido assim. Talvez seja	Em seus momentos finais, Michael Jackson pensou em	Homem branco gosta de	Por que estou todo doído?
Um jantar romântico à luz de velas seria incompleto sem	O que eu levaria ao passado pra convencer as pessoas de que sou um mágico poderoso?	Em breve, numa livraria perto de você,	A excursão escolar foi um fiasco devido a
Qual é o melhor amigo de uma garota?	Doutor Drauzio, estou tendo problemas com e gostaria de ouvir seu conselho.	Quando eu for presidente, criarei o Departamento de	O que os meus pais estão escondendo de mim?
O que é nunca falha em deixar uma festa mais animada?	O que é que fica melhor quando envelhece?	bom até a última gota.	Estou com 99 problemas, mas não é um deles.

Mas, antes de matá-lo, Sr. Bond, preciso te mostrar	Estudo mostra que ratos de laboratório atravessam labirintos 50% mais rápido depois de serem expostos à	Qual é o próxima dupla super-herói e ajudante?	A seguir, na ESPN2: Campeonato Mundial de
Quando eu for bilionário, mandarei fazer uma estátua de 15 metros de altura pra celebrar	Buscando aumentar sua audiência, o Museu de História Natural abriu uma exposição interativa sobre	Guerra! Pra que serve?	O que me causa gases incontroláveis?
Idosos têm cheiro de quê?	O que vou deixar de fazer na quaresma?	A medicina alternativa agora está explorando os poderes curativos de	O que os Estados Unidos jogaram, de avião, às crianças do Afeganistão?
O que o Dick Cheney prefere?	Historiadores encontram dezenas de cadernos de Picasso com esboços de	O que você espera não achar em seu prato de comida chinesa?	Bebo pra esquecer
Tô dentro!	As mina pira, véi.	Véi, na boa...	E o prêmio vai para E para meu

É uma armadilha!	Novo reality-show da MTV apresenta oito celebridades desgastadas morando com	O que é que você avó acharia perturbante, mas estranhamente charmoso?	O que é mais EMO?
Durante o sexo, gosto de pensar em	O que causou o fim da minha última relação?	Que som é esse?	É assim que eu espero morrer.
Por que minha pele está pegajosa?	Qual é o próximo brinde do McLanche Feliz?	O que é que tem à vontade no Céu?	Não sei com que armas se lutará a terceira guerra mundial, mas a quarta será com
O que é tiro-e-queda par se conseguir sexo?	testado pelas crianças, aprovado pelas mães.	Por que não consigo dormir à noite?	Que cheiro é esse?
O que ajuda o Obama a relaxar depois do trabalho?	Assim expira o mundo / Assim expira o mundo / Não com uma explosão, mas com	Chega à Broadway nesta temporada o musical	Antropólogos recentemente descobriram uma tribo primitiva que cultua

Mas, antes de matá-lo, Sr. Bond, preciso te mostrar	Estudo mostra que ratos de laboratório atravessam labirintos 50% mais rápido depois de serem expostos à	Qual é o próxima dupla super-herói e ajudante?	A seguir, na ESPN2: Campeonato Mundial de
Quando eu for bilionário, mandarei fazer uma estátua de 15 metros de altura pra celebrar	Buscando aumentar sua audiência, o Museu de História Natural abriu uma exposição interativa sobre	Guerra! Pra que serve?	O que me causa gases incontroláveis?
Idosos têm cheiro de quê?	O que vou deixar de fazer na quaresma?	A medicina alternativa agora está explorando os poderes curativos de	O que os Estados Unidos jogaram, de avião, às crianças do Afeganistão?
O que o Dick Cheney prefere?	Historiadores encontram dezenas de cadernos de Picasso com esboços de	O que você espera não achar em seu prato de comida chinesa?	Bebo pra esquecer
Tô dentro!	As mina pira, véi.	Véi, na boa...	E o prêmio vai para E para meu

<p>próximo número, tirarei _____ de _____.</p> <p> PICK 2</p>	<p>Passo 1: _____.</p> <p>Passo 2: _____.</p> <p>Passo 3: Lucrar.</p> <p> PICK 2</p>	<p>Quando eu estava viajando no LCD, se transformou em _____.</p> <p> PICK 2</p>	<p>é uma ladeira escorregadia que leva direto para _____.</p> <p> PICK 2</p>
<p>Em um mundo devastado por _____, nosso único consolo é _____.</p> <p> PICK 2</p>	<p>No próximo Tropa de Elite, Capitão Nascimento descobre que milicianos estavam usando _____ para _____.</p> <p> PICK 2</p>	<p>Nunca de fato entendi _____ até encontrar _____.</p> <p> PICK 2</p>	<p>Dizem as más línguas que o prato predileto do Vladimir Putin é _____ recheado com _____.</p> <p> PICK 2</p>
<p>Globo Filmes apresenta _____ a história de _____.</p> <p> PICK 2</p>	<p>Sim, eu matei _____.</p> <p>Como? _____.</p> <p> PICK 2</p>	<p>_____ + _____ = _____.</p> <p> DRAW 2 PICK 3</p>	<p>Faça um poema de três versos.</p> <p> DRAW 2 PICK 3</p>
<p> Corde Apalud Horroly</p>	<p> Corde Apalud Horroly</p>	<p> Corde Apalud Horroly</p>	<p> Corde Apalud Horroly</p>
<p> Corde Apalud Horroly</p>	<p> Corde Apalud Horroly</p>	<p> Corde Apalud Horroly</p>	<p> Corde Apalud Horroly</p>