

ADOLESCENTES E VIOLÊNCIA NAS RELAÇÕES DE INTIMIDADE: uma abordagem lúdico-educativa por meio de um jogo *on-line*¹

Rebeca Nunes Guedes de Oliveira
Pós-doutoranda do Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva da EEUSP
rebecanunesguedes@gmail.com

Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca
Professora titular do Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva da EEUSP
rmgsfon@usp.br

RESUMO

O jogo *on-line* **Papo Reto** está ancorado na proposta crítico-emancipatória para o diálogo com adolescentes sobre sexualidade, na perspectiva de gênero. Pressupõe-se a sua potência para a abordagem da violência nas relações de intimidade. Este estudo teve como objetivo compreender os limites e possibilidades de um jogo *on-line* para a abordagem da temática violência no namoro com adolescentes. Trata-se de um estudo analítico, de abordagem qualitativa, que avaliou os discursos de adolescentes acerca da experiência com o jogo. Participaram da pesquisa 23 adolescentes estudantes do Ensino Médio de São Paulo, SP. Os dados foram coletados por meio de Oficinas de Trabalho e analisados segundo o enfoque da análise de conteúdo. Os resultados revelaram que o Jogo Papo Reto é potente para a abordagem da temática da violência nas relações de intimidade na perspectiva de gênero, entretanto, revelou discursos reiteradores de normas sexistas e, de reprodução da violência pelos adolescentes. Assim, constatou-se a potencialidade do jogo *on-line* para a abordagem da temática e, ao mesmo tempo, o jogo revelou necessidades de problematização de alguns temas mobilizados pelo jogo, a partir da perspectiva de gênero. Os resultados revelaram discursos de superação e também de reiteração da violência, fenômeno cuja concepção hegemônica da sociedade ainda naturaliza. As limitações do estudo foram principalmente porque envolveu um reduzido número de participantes em um tempo relativamente curto.

Palavras-chave: Adolescente. Teoria do Jogo. Identidade de gênero. Sexualidade. Educação.

¹ Artigo que originou o trabalho: OLIVEIRA R.N.G.; FONSECA, R.M.G.S. A abordagem da violência nas relações de intimidade de adolescentes por meio de um jogo *on-line*. In: 5 Congresso Ibero Americano em Investigação qualitativa - CIAIQ, 2016, Porto / Portugal. Atas CIAIQ 2016- Investigação qualitativa em saúde. Porto: CIAIQ, 2016



ADOLESCENTS AND VIOLENCE IN INTIMATE RELATIONSHIPS: ludic and and educational approach through an online game

ABSTRACT

The online game **Papo Reto** is anchored in the critical-emancipatory proposal for dialogue with adolescents about sexuality, from a gender perspective. Its potency is assumed to approach violence in intimate relationships. The objective of this study was to understand the limits and possibilities of an online game to the approach of violence in relationships with adolescents. This is an analytical study, a qualitative approach, which evaluated the speeches of adolescents about the experience with the game. The participants were 23 teenagers students in São Paulo, SP. The data was collected by means of workshops and analyzed according to the focus of content analysis. The results showed that the Papo Reto game is powerful to approach the issue of violence in intimacy relationships from a gender perspective, however, revealed reiterating speeches of sexist norms and reproduction of violence by adolescents. Thus, it was verified the potential of the online game to approach this theme and, at the same time, the game revealed the need to question some themes mobilized by the game, from a gender perspective. The results revealed discourses of overcoming and also reiteration of violence, a phenomenon that society's hegemonic conception still naturalizes. The limitations of the study were mainly because it involved a small number of participants in a relatively short time.

Keywords: Adolescent. Game Theory. Gender identity. Sexuality. Education.

ADOLESCENTES Y VIOLENCIA EN LAS RELACIONES DE INTIMIDAD: un abordaje lúdico-educativa por medio de un juego *on-line*

RESUMEN

El juego *on-line* Papo Reto está anclado en la propuesta crítico-emancipatoria para el diálogo con los adolescentes sobre la sexualidad en la perspectiva de género. Asume su poder para hacer frente a la violencia en las relaciones íntimas. Este estudio tuvo como objetivo comprender los límites y las posibilidades de un juego *on-line* para abordar el tema de la violencia con adolescentes. Estudio analítico, de enfoque cualitativo, que evaluó los discursos de los adolescentes acerca de la experiencia de el juego. Los participantes eran 23 adolescentes, estudiantes de una escuela secundaria de Sao Paulo, SP. Los datos fueron recolectados por medio de talleres



y analizados en la perspectiva de análisis de contenido. Los resultados revelaron que el juego Papo Reto es de gran alcance para el enfoque temático de la violencia en las relaciones íntimas en la perspectiva de género, sin embargo, reveló normas sexistas y la reproducción de la violencia entre los adolescentes. Por lo tanto, al mismo tiempo, el juego resultó en la captación de necesidades y de algunas cuestiones problemáticas movilizadas, desde la perspectiva de género. Los resultados revelaron discursos de superación y también de reiteración de la violencia, fenómeno cuya concepción de la sociedad hegemónica aún naturaliza. Las limitaciones del estudio fueron principalmente porque se trataba de un pequeño número de participantes en un tiempo relativamente corto.

Palabras clave: Adolescentes. Teoría de Juegos. Identidad de Género. Sexualidad. Educación.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo busca responder à necessidade de introduzir abordagens proativas na abordagem da violência nas relações de intimidade entre adolescentes, a partir da avaliação de um modelo de intervenção centrado na promoção da equidade de gênero e na autonomia, concretizado em um dispositivo pedagógico lúdico – o jogo Papo Reto.

A abordagem da violência nas relações de intimidade constitui uma necessidade concreta do campo da saúde e da educação escolar, cujos conteúdos que norteiam a compreensão das relações de intimidade reproduzem a visão hegemônica, alimentando (contra) valores que fomentam a violência e as iniquidades de gênero em diversas fases da vida.

O jogo *on-line* Papo Reto está ancorado na proposta crítico-emancipatória para o diálogo com adolescentes sobre sexualidade, na perspectiva de gênero. Pressupõe-se a sua potência para a abordagem da violência nas relações de intimidade, uma vez que se destina também à promoção da equidade de gênero no campo sexual e reprodutivo. Com ele, pretende-se o desenvolvimento de competências para a formação de sujeitos éticos, reflexivos e inovadores, processo que passa pela adequação das estratégias de ensino à realidade dos sujeitos, recompondo a maneira de produzir os caminhos da aprendizagem no exercício democrático (FONSECA & AMARAL, 2012). Foi formulado para a abordagem emancipatória da sexualidade, em uma perspectiva generificada que ancora a problemática na sua relação com as iniquidades, com a violência e com as vulnerabilidades que envolvem a vida de adolescentes e de suas relações de intimidade.



No jogo, a abordagem da temática sexualidade por meio de situações-problema que simulam a realidade dos adolescentes suscitou nos jogadores a reflexão sobre questões relacionadas às desigualdades de gênero, à violência de gênero, à violência nas relações afetivo-sexuais, às normas geracionais relativas aos relacionamentos e à sexualidade, ao diálogo sobre sexo e sexualidade com a família e à abordagem da temática pela escola.

A partir da avaliação para implementação do Jogo Papo Reto com adolescentes, o presente estudo propõe a análise e a interpretação da realidade que se apresenta a partir da utilização do jogo. A referida intervenção, que submeteu aos adolescentes uma ferramenta inicialmente concebida para abordagem da sexualidade, revelou potencialidades também para mobilizar questões relacionadas à construção de gênero e à violência nas relações de intimidade. Nesse sentido, o presente estudo recorta como questão de investigação: o jogo *Papo Reto* possibilita uma abordagem emancipatória sobre a violência nas relações de intimidade dos adolescentes, a partir da perspectiva de gênero?

O estudo tem como objetivo compreender os limites e possibilidades do Jogo Papo Reto para a abordagem da violência nas relações de intimidade dos adolescentes e, como finalidade construir conhecimentos que subsidiem a prevenção primária da violência nas relações afetivo-sexuais a partir da promoção da equidade de gênero no campo das suas relações de intimidade.

2 MÉTODO

Trata-se de um estudo analítico, de abordagem qualitativa, que avaliou limites e potencialidades de um dispositivo lúdico-educativo que aborda gênero e sexualidade – o jogo Papo Reto – para a abordagem da violência nas relações de intimidade dos adolescentes.

O jogo *Papo Reto* é acessível por meio de convite, que confere *login* e senha para usuários previamente cadastrados. Trata-se de um dispositivo *on-line*, elaborado a partir da simulação da realidade dos adolescentes em um mapa que representa uma cidade com 5 áreas: casa, escola, Internet, balada e rua. As áreas são acessadas progressivamente a partir da evolução no jogo e cada uma delas contém situações-problema com temas relacionados aos respectivos espaços. Os adolescentes, representados por um personagem e apelido escolhido por eles, respondem situações-problema, de maneira discursiva ou em questões de múltipla escolha. As respostas são avaliadas e comentadas por outros adolescentes. À medida que o jogador evolui no jogo, também consegue postar novas situações-problema, elaboradas por ele. A cada interação, o jogador ganha troféus e medalhas, assumindo posições, em um *ranking*, com os dez primeiros classificados.



O presente estudo aborda um recorte que buscou avaliar a aplicação do jogo Papo Reto em uma Escola Municipal de Ensino Médio localizada na cidade de São Paulo, Brasil. A população foi constituída por 62 adolescentes, estudantes de uma escola estadual de ensino médio localizada na Zona Oeste de São Paulo, que manifestaram interesse e obtiveram autorização dos pais ou responsáveis legais para participar do estudo. A amostra foi constituída por 27 adolescentes que acessaram o jogo no período de outubro de 2014 a junho de 2015. Após três meses do envio de cadastro no jogo, os adolescentes que acessaram ao jogo receberam o convite para participarem de oficinas de trabalho para avaliação da experiência.

Compuseram o banco de dados que constituiu o material empírico do presente estudo, as respostas dos adolescentes às situações-problema do jogo, em formato de questão discursiva assim como, os comentários que foram postados por adolescentes frente às respostas de outros participantes. Os discursos gerados no período de outubro de 2014 a outubro de 2015 foram exportados do sistema do jogo para uma base de dados *Excel* a fim de facilitar seu manuseio e, a partir disso, submetidos à análise de conteúdo temática (BARDIN, 2011).

Para a segunda etapa de análise, a coleta de dados foi realizada na modalidade de Oficina de Trabalho Crítico-emancipatória (OTC) (FONSECA & AMARAL, 2012), realizada em novembro de 2014, com 27 adolescentes, divididos em dois grupos, um constituído por estudantes do primeiro ano e, o outro, por estudantes do segundo e terceiro anos do Ensino Médio. A OTC envolve um processo de construção coletiva do conhecimento, fundamentado na metodologia da problematização, na educação emancipatória e nas emoções como construtoras do conhecimento. É considerada uma ferramenta pedagógica potente para agregar pesquisa e intervenção.

Toda a Oficina foi gravada e os depoimentos transcritos na íntegra. O material empírico resultante foi submetido à decodificação segundo análise de conteúdo (MINAYO, 2006). O estudo foi realizado segundo as exigências da Resolução nº 466/12, do Ministério da Saúde (CNS, 2012). O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (CAAE 01850612.0.0000.5149).

3 RESULTADOS

A seguir são apresentadas as categorias empíricas que, emergiram dos discursos revelados nos depoimentos dos adolescentes a respeito da experiência com o jogo Papo Reto.



3.1 Modelos e normas de gênero na determinação de posicionamentos frente à temática da sexualidade

Nesta categoria, os discursos revelam a construção de gênero, delineando a compreensão de meninos e meninas a respeito da vivência das suas relações afetivo-sexuais. Em suas falas foram reveladas normas e padrões que delineiam as relações de intimidade na atualidade. Os achados mostram que padrões de relacionamento próprios desse grupo são determinados pela construção de gênero e geração que permeia a construção dos papéis sociais que os adolescentes assumem.

Depende muito do namoro, tem namoro aberto, tem amizade colorida, tem vários tipos de relacionamento. Só que na situação do jogo ela namora e namoro, no senso comum de todos, é ela e o rapaz. Acho que seria uma traição, pois traição não é só você ter um contato físico com outra pessoa, namoro é algo sentimental, emocional (M1- Oficina).

O discurso dos adolescentes, também, revelou a coexistência de padrões de feminilidade e masculinidade que reproduzem estereótipos sexistas nas relações afetivas, familiares e sociais. Esses padrões influenciam a compreensão dos adolescentes acerca de diferentes papéis assumidos pelas figuras feminina e masculina que tomam como referência e que se reproduzem em suas relações afetivo-sexuais.

Depende... conversar com o pai sempre é mais difícil, ele tem que tentar conversar com a sua mãe que pode ser mais compreensiva (M).
Orar para que Deus o ajude a suportar esse desejo! (desejo por pessoas do mesmo sexo) Deus criou homem e mulher, juntos deveriam se unir e formar uma só carne (F).
Pra menina é mais fácil porque normalmente é o menino que conduz e que tem boa parte da responsabilidade da transa dá certo rs (F).
Se ela engravidou, claro que devem casar e começar uma família abençoada com essa oportunidade que Deus entregou nas mãos deles, de terem um filho (F).

Os depoimentos também fizeram referência aos padrões de relacionamento característicos dessa geração, em que o acordo entre os pares determina as diferenças de “compromisso” entre o “namoro” e o “ficar”. Mesmo no namoro, os adolescentes expressaram possibilidade de relacionamento “aberto”, a depender do acordo prévio entre o casal.

Entraria em um acordo de um amor livre! Mas acho que eles devem conversar! (F-Jogo).
Eu perdoaria, já que traí ela primeiro, até porque chifre trocado não dói (F-Jogo).
Repensar sobre seu namoro. A partir do momento que ela passa a se interessar por outras pessoas existe algo de errado com o namoro. Quando você está namorando, teoricamente, você só tem olhos para o seu companheiro, então há algum impedimento para que isso aconteça (F-Jogo).



Por outro lado, o jogo aparece nas falas dos sujeitos como mobilizador da reflexão sobre aspectos da construção de gênero no campo da sexualidade, que diferencia padrões desiguais para homens e mulheres.

Por que um menino pode falar que quer transar e eu não posso? Essas questões de diferenças entre homens e mulheres, no jogo, a gente para muitas vezes pra pensar nisso. Por exemplo, alguns colocam que acham que a mulher tem totalmente o direito de expressar sua opinião, outros colocam que isso é feio, fica vulgar. O jogo traz muitas dessas opiniões e depende de como você vai interpretar isso (F1- Oficina).

Foi revelada a percepção das adolescentes como protagonistas da sua sexualidade. Identificou-se a valorização do sexo feminino para expressar suas vontades em relação à vivência da sexualidade e dos direitos relacionados. A autonomia da mulher para decidir sobre o início da vida sexual mostrou-se importante para os participantes de ambos os sexos.

3.2 Posicionamento e reconhecimento da violência nas relações de intimidade no jogo e na vida dos adolescentes

Nesta categoria, percebe-se a naturalização da violência, na medida em que situações que remetem a comportamentos violentos não são problematizadas. Em alguns discursos, essas situações são entendidas como aceitáveis em um relacionamento, sobretudo no discurso das meninas. Assim, destaca-se uma relação desigual no que se refere aos direitos sexuais, a exemplo de uma suposta legitimidade social em relação ao sexo masculino tocar o corpo da parceira sem permissão. Esses depoimentos foram revelados predominantemente na interação dos adolescentes no momento do jogo.

Se ela não estivesse curtindo já teria saído da situação. Comentário de uma questão sobre uma menina que se envolve com um homem mais velho pela Internet, vítima de pedofilia (F-Jogo).

“Se eu não tivesse gostado, iria tirar [mão do namorado no peito]. Mas acho que não tem porque, afinal, estou namorando com ele.” (F-Jogo).

Eu ia bater nele, poque ia mostra a ele que senti dor (F-jogo).

Daria um tapa na cara dele, pois deveria ter responsabilidade antes de agir (M-jogo).

O ato sexual foi revelado em alguns discursos como um instrumento de dominação masculina. Os comentários sugerem a capacidade de ferir do órgão sexual masculino e a relação sexual como forma de agressão.

É bom pra você ter o pênis torto que, é melhor pra machucar as mulheres! (M-Jogo)

Tacava o piru nas novinha (M-jogo).



Os discursos, ainda, revelaram que é o comportamento feminino que favorece a ocorrência de uma situação de violência. As adolescentes identificadas como sedutoras ou provocativas são culpabilizadas pela violência nos relacionamentos afetivo-sexuais. Além de culpabilizar as meninas pela violência sofrida, destaca-se a responsabilização delas pelas ações envolvidas em um relacionamento de intimidade, muitas vezes desqualificando o comportamento da vítima e valorizando o do agressor.

Ela é safada por está brincando disso com o namorado, e ela devia ter a consciência que o namorado dela iria fazer isso (MENINA BURRA!) (F-Jogo).

Ao emitir opinião a respeito das próprias vivências nos relacionamentos, alguns adolescentes revelaram maneiras vulneráveis e violentas de resolver conflitos, assim como a vivência de violência nas suas relações afetivo-sexuais. A temática traição, no jogo e nas oficinas mobilizou-os e esta parece estar relacionada com a violência nas relações de intimidade como um evento.

Chora nada poxa, vai beber, a vida é uma só curta u.u (F- Jogo).
Ficaria totalmente abalada emocionalmente e não teria forças pra dizer um A se quer até tomar consciência de que aquilo realmente está acontecendo (F-Jogo).

Morreria de muita tristeza vc faz de tudo pela pessoa ai ela vai te trai? Seria horrível. (M-Jogo).

Nossa, que eu ia fazer um barraco [refere-se a uma traição pelo namorado abordada no jogo]. Eu ia bater tanto nele! O meu pai é fortão e lá em casa todo mundo anda na linha do meu pai. [...] Eu e meu pai juntos íamos bater nele, meu pai ia dar uma surra tão boa. Eu bateria nele, descontaria bastante minha raiva. Eu ia dar uma surra na menina, bater bastante na menina também e ia falar mal da menina a vida inteira (F-oficina).

Para alguns adolescentes, a mobilização da temática remeteu à vivência pessoal, ou de alguém próximo, da violência nas relações de intimidade. Destaca-se nos depoimentos que segue a predominância da expressão acerca da vivência pessoal de violência psicológica nos relacionamentos por parte das meninas.

O jeito dele de jeito “to nem aí”, ou pelo menos de fingir q não está ligando pra mim (F).

Que ele fica me ignorando e fica rindo com as AMIGUINHAS dele, nem olhar pra mim olha (F-Jogo).

A forma grossa com que ele se dirige a mim, tom de voz alterado...(F-Jogo).
Ele se fecha completamente, tenta fugir das conversas, se vitimiza ou me culpa demais e é grosso às vezes...(F-Jogo).

Eu já passei por isso. Ele não chegou a me bater, mas ele ia me bater e se segurou. Ele ficou muito bravo comigo e aí me segurou pelos braços, quando ele ia me bater eu olhei pra ele, ele olhou pra mim e eu disse... nossa, meu, você vai me bater? E ele me largou, mas foi muito tenso (F-oficina).

Os depoimentos revelaram o enfrentamento da violência nas relações de intimidade de diferentes maneiras. Destacam-se o diálogo, a reação à violência por meio de outra violência, as medidas paliativas e a busca de ajuda na família, com



profissionais e serviços de apoio. Em uma situação-problema do jogo, bastante comentada pelos participantes, que abordava o desconforto de um dos parceiros diante de uma carícia sexual não desejada, foram elencadas duas formas de resposta. Enquanto alguns adolescentes afirmaram que conversariam com o parceiro para lidar com a situação de abuso, outros revelaram que reagiriam com violência, com agressões físicas e verbais.

Pra ele direcionar a raiva dele, procurar trabalhar com um psicólogo ou fazer algum esporte que discipline ele e permita eliminar essa fúria toda (M-Jogo). Contar isso para os pais para que eles possam resolver isso de uma forma madura e concreta (F-Jogo).

Denunciar o ocorrido para a polícia e procurar amigos (somente confiáveis) para apoiá-la e dar suporte (F-Jogo).

Poderia ter proposto o assunto com colegas e professores. A igualdade é necessária, o respeito também, mas confrontar sozinho os padrões sociais pode ser muito doloroso, principalmente para um adolescente (M-Jogo).

Os adolescentes indicaram ainda a busca de ajuda de pais, amigos e profissionais como formas de enfrentar situações de violência. Ademais, os participantes identificaram a necessidade de intervenções direcionadas não só para as vítimas, mas também para os perpetradores.

A temática da violência apareceu espontaneamente na discussão entre adolescentes a respeito de algumas situações do jogo que foram levantadas na oficina de trabalho. Diálogos polêmicos, convergência e divergência de opinião, alteração no tom de voz e ânimo, incômodo e motivação da atenção foram aspectos inerentes ao lúdico que puderam ser frequentemente observados nas discussões que emergiram a respeito da temática violência.

A lei protege sim, se a lei não proteger, quem protege? A saída da gente sempre é a agressividade, é a violência, esse é o problema. Eu ainda acho que a saída é a lei Maria da Penha (M-Oficina).

O problema é que as pessoas olham na rua e dizem que em briga de marido e mulher ninguém mete a colher (F-Oficina).

A violência foi identificada pelos adolescentes nas mais diversas situações do jogo em suas diferentes formas de manifestação, a exemplo da violência física, psicológica, moral e social. Além disso, a partir das respostas de outros jogadores, alguns adolescentes identificaram opiniões e comentários que remetem à violência, demonstrando recusa e reação frente a essas atitudes.

Eu lembro de uma situação [no jogo] da balada que a menina não queria ficar com o cara e ele quis a obrigar. Pra mim isso foi uma agressão, não chegou a ser física, porque parou ali [...] outra situação em que o namorado pressionava a menina pra transar sem camisinha, Achei violento (M-Oficina).

No jogo identifiquei outras formas de violência. Quando você bate, você pode até marcar a pessoa, mas quando você agride com palavras você pode machucar ela bem mais. Tinha aqueles casos assim no jogo, por exemplo, a situação do garoto que tinha o bilau pequeno e tinha vergonha disso (M-Oficina).



3.3 Limites e potencialidades do jogo Papo Reto sob o olhar de jogadores

Os adolescentes revelaram potencialidades do jogo para a construção do conhecimento sobre sexo e sexualidade, confirmando que a temática que constitui o pano de fundo do Jogo também é solo fértil para a abordagem da temática da violência nas relações de intimidade, em uma perspectiva generificada. Nos depoimentos a seguir, os adolescentes avaliam a experiência, com o jogo Papo Reto a partir da escolha de objeto que a representa.

Eu escolhi a panela para representar muitas situações que falam do machismo. E eu saio daqui pensando muito mais nesse assunto e defendendo mais as mulheres, defendendo mais a Lei Maria da Penha e sabendo mais que as mulheres precisam de liberdade (M-Oficina).

Eu peguei esse trofeuzinho porque fiquei bem interessada e me marcou muito a situação do cara que até chegou a agredir a menina, porque eu acho que a mulher não devia ser tratada como um troféu. Eu achei bem legal e saio daqui pensando em jogar mais esse Papo Reto, porque realmente me interessou (F-Oficina).

Foi sugerido que as oficinas de trabalho fossem intercaladas com a utilização do jogo para possibilitar maior interação, assim como novas perspectivas de olhares para o jogo a partir do diálogo e da construção de conhecimentos possibilitada pelo espaço grupal. Assim, em síntese, o jogo Papo Reto foi considerado como potente para o diálogo e a construção do conhecimento sobre gênero, sexualidade e violência. Entretanto, essa potência parece ser qualificada quando agregada a espaços lúdicos de construção coletiva, com a condução de facilitadores que promovam a problematização da experiência. O depoimento a seguir sintetiza esses achados.

Achei esse encontro muito bom, achei tipo que ele trouxe à tona assuntos e debates que têm que ser discutidos na escola, que a escola é um espaço de reflexão e eu acho que o Papo Reto trouxe isso. Porque você pega o assunto sexo e ele traz à tona vários outros assuntos como, tabus, machismo, direitos e várias outras coisas, então, eu achei bem interessante. Saio desse encontro querendo jogar por mais tempo. Saio daqui com uma experiência a mais. Saio daqui feliz por ter participado disso tudo. Saio daqui muito satisfeito por essa escola ter nos trazido o Papo Reto (F-oficina).

4 DISCUSSÃO

Os resultados confirmaram a potencialidade dos conteúdos abordados nas situações do jogo para a problematização da realidade à luz de gênero. Ao mesmo tempo, que revelou potencialidades para motivar a reflexão crítica a respeito de questões de gênero relacionadas à construção da sexualidade, a experiência do jogo também, mostrou-se potente para o reconhecimento dessas questões na vida dos adolescentes, revelando potencialidades para utilização da ferramenta também para levantamento de necessidades e questões a serem abordadas com os adolescentes.



Nos depoimentos, são evidentes padrões de relacionamento definidos por acordos entre os casais, desigualdades de gênero na normatização dos padrões de comportamento nas relações de intimidade, assim como construtos idealizados que polarizam o sentimental e o carnal. Revelam a convivência de padrões de relacionamento próprios da contemporaneidade com padrões tradicionais que reiteram valores sociais como monogamia e fidelidade, estando os padrões tradicionais mais próximos dos relacionamentos assumidos pelos pares como *namoro*.

Embora essa geração apresente até certo ponto um discurso em prol da equidade de gênero, centrado na autonomia feminina e no protagonismo no campo sexual, ainda reproduz, até certo ponto, os padrões de comportamento sexistas com o qual convivem na família. Este é um aspecto esperado, uma vez que, nas transformações históricas sociais convivem dialeticamente progresso e retrocesso inclusive de ideias e posicionamentos.

A fidelidade foi apresentada como uma importante questão para adolescentes, que manifestam diferentes maneiras de resolução de conflitos. Predominaram discursos em prol do diálogo, dos acordos e da compreensão entre o casal como formas saudáveis de resolver conflitos. Todavia, ao emitir opinião a respeito das próprias vivências nos relacionamentos, alguns adolescentes revelaram maneiras vulneráveis e violentas de resolver conflitos, assim como a vivência de violência nas suas relações afetivo-sexuais.

Os discursos revelaram que as relações de intimidade entre adolescentes podem ser marcadas por disputas de poder que produzem um solo fértil para a determinação da violência nas relações de intimidade dos adolescentes. A análise da interação entre os adolescentes durante o jogo revelou diversos posicionamentos sobre violência nas relações de intimidade e também a vivência da violência pelos participantes. As entrelinhas dos discursos evidenciaram percepções contraditórias em relação ao fenômeno, pois tanto reforçaram estereótipos de gênero e geração, como revelaram atitudes e comportamentos favoráveis à superação do problema e o direito à autonomia dos sujeitos envolvidos.

Confirmando os pressupostos de que a abordagem da sexualidade na adolescência é permeada por questões de gênero, os achados que avaliam a experiência com o jogo remetem à categoria gênero como intrínseca à compreensão e à abordagem de sexo e sexualidade com adolescentes. A violência nas relações de intimidade, enquanto fenômeno presente na realidade desse grupo social e influenciando a construção da sexualidade e a vivência das relações no campo sexual e reprodutivo, também emergiu dos depoimentos. Pesquisas revelam que a aceitação e naturalização de atitudes nos relacionamentos como ciúmes e controle excessivo, difamação, humilhação pública e possessividade pelos adolescentes revelaram



importante relação com a determinação e a aceitação da violência Thongpriwan & McElmurry (2009); Fernández-Fuertes & Fuertes (2010) e Martsof, Draucker & Brandau (2013).

A vivência da sexualidade na vida de meninas e de meninos também está relacionada com significativa vulnerabilidade em relação à experiência de vitimização ou perpetração da violência, o que determina outras vulnerabilidades no campo sexual e reprodutivo. A negociação em relação ao uso de preservativo, à drogadição, à gravidez precoce, às práticas sexuais grupais, à relação com o próprio corpo, à homofobia, ao diálogo com os pais e família, à relação com a escola, às normas sociais de comportamento entre os pares, à vulnerabilidade ao HIV, são apontados nos estudos como aspectos que se relacionam com a vivência ou perpetração da violência nas relações de intimidade (MARTSOLF; DRAUCKER & BRANDAU, 2013, FOSHEE et al., 2011 e BOINVIN, LAVOIE; HÉBERT & GAGNÉ, 2012).

Analisando os resultados nas duas fontes - a dos discursos produzidos pela experiência com o jogo, avaliada isoladamente, e a da experiência do jogo reproduzida e avaliada no ambiente de construção coletiva das oficinas de trabalho crítico emancipatórias (OTCE) - constatou-se que a temática da violência nas relações de intimidade dos adolescentes é mobilizada pelo jogo. Entretanto, o espaço coletivo de discussão das oficinas de trabalho parece convidar os participantes a refletir acerca das temáticas que o jogo mobiliza. Assim, no que diz respeito à abordagem da violência no namoro, as OTCE parecem avançar na problematização da realidade para um pouco além da experiência isolada com o jogo, pois esta última é movida pela ludicidade e pela busca do alcance rápido dos seus objetivos, aspecto esperado para qualquer jogo.

Ao analisar até que ponto um jogo elaborado para a abordagem da temática sexualidade com adolescentes é potente para a construção de conhecimentos acerca da prevenção da violência nas relações de intimidade, foi revelada uma profunda interface entre essas temáticas. Estudos avaliativos sobre programas de prevenção da violência por parceiro íntimo em diversas fases da vida revelam que uma abordagem precoce e fundamentada na equidade de gênero pode ser potente para intervir no desenvolvimento de trajetórias que rumam ao comportamento violento. Programas de intervenção direcionados a escolas e, sobretudo, às famílias são eficientes no que tange à prevenção da violência por parceiro íntimo entre adolescentes (WOLFE et al., 2009, BOINVIN; LAVOIE; HÉBERT & GAGNÉ, 2012, MILLER et al., 2013 e AKERS; YONAS; BURKE & CHANG, 2011). Contudo, é importante salientar que até mesmo a avaliação dessas medidas pode aparecer atravessada pela vivência dos papéis e normas de gênero no campo da sexualidade.

Para a elaboração do jogo Papo Reto tem-se o modelo da intervenção, baseado no pressuposto de participação ativa e compartilhada da autonomia



do empoderamento, que foi a inspiração para pesquisar metodologias ativas de aprendizagem, no formato de jogo *on-line*, que auxiliem na formação de adolescentes para um posicionamento crítico-reflexivo e autônomo no campo da sexualidade. Pressupõe a reconstrução das ferramentas de ensino articulada à realidade dos sujeitos, recompondo a maneira de produzir os sentidos de aprendizagem (PIRES; GUILHEM & GÖTTEMS, 2013) e o intuito de distanciá-la da razão puramente biológica, racional e impositiva de conhecimentos (FONSECA & AMARAL, 2012).

Neste contexto, o jogo representa uma possibilidade de relação entre os adolescentes participantes, na qual eles se implicam e são implicados no seu processo de pensar, de elaborar novos sentidos, de conhecer e agir. A aprendizagem se dá num movimento dialético entre o ser humano e a realidade, que é *objetiva* por existir fora da consciência humana. Neste processo, ele capta, transforma e devolve à realidade o conhecimento, agora sob sua ação, modificando os elementos que o rodeiam. O processo é contínuo e dinâmico, com dupla direção, o educando se transforma e transforma a realidade. Assim, a educação só se dá como prática transformadora quando se pauta em conhecimentos que ampliam a visão sobre a realidade que não é alguma coisa isolada do ser humano, mas o conjunto das relações sociais no qual ele vive e atua (FONSECA & AMARAL, 2012).

O posicionamento contrário à violência, ao controle excessivo e sentimento de posse nas relações afetivas e o reconhecimento das iniquidades de gênero na sociedade e na família apareceram como potencialidades nos discursos dos adolescentes e que podem significar possibilidade de transformação, uma vez que esses discursos são compartilhados na interação com os pares, mobilizando a construção do conhecimento nessa temática. A autonomia feminina sobre o corpo, também foi enfatizada nos depoimentos, aspecto que aponta um possível potencial de fortalecimento nesse grupo social, cuja discussão e problematização foram motivadas pela experiência com o jogo.

Foi constatado também que, embora potencialidades tenham sido comprovadas e a temática da violência tenha aparecido de modo significativo no jogo e nas oficinas, muitos discursos revelaram novas contradições, traduzidas neste estudo em vulnerabilidades que indicam necessidade de intervenção no sentido de problematizar essas questões e promover a construção do conhecimento de modo a superar essas concepções. Assim, a temática da violência e sua problematização requerem abordagens específicas.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados constatados no presente estudo possibilitam responder ao questionamento sobre os limites e possibilidades do jogo Papo Reto para a abordagem emancipatória da violência nas relações de intimidade dos adolescentes, a partir da perspectiva de gênero. Os resultados apontaram que a temática da sexualidade constitui pano de fundo fértil e atrativo que permite uma abordagem crítica da violência nas relações de intimidade dos adolescentes.

A perspectiva de gênero revelou-se como intrínseca para a abordagem da sexualidade, uma vez que determina os construtos sociais que fundamentam a vivência dos relacionamentos a partir de normas e papéis de gênero. A categoria gênero perpassa a construção social da sexualidade, das normas e padrões das relações de intimidade e da violência nessas relações. A problemática da violência nas relações de intimidade foi mobilizada a partir da experiência com o jogo em diferentes perspectivas, que envolvem desde a interação entre os jogadores até a reflexão acerca de vivências pessoais.

A mobilização quanto à atitude reflexiva, às emoções, à tensão e à interação constituíram elementos intrínsecos à ludicidade e que foram tanto revelados nas falas dos adolescentes acerca da experiência do jogo, como também puderam ser observados no momento da discussão sobre o jogo durante as oficinas de trabalho. Reconhecimento de interfaces ou busca de conhecimentos em outras fontes e na realidade foram revelados como elementos potentes para a construção do conhecimento dos adolescentes acerca da construção de gênero e sua relação com a violência no âmbito de suas relações de intimidade.

Os adolescentes avaliaram o jogo positivamente e ressaltaram a potencialidade da interação proporcionada pelo espaço coletivo das oficinas de trabalho para promover novos olhares para o jogo e para a realidade. Esse aspecto evidencia a transformação pela construção coletiva do conhecimento, propiciada pelo processo *jogo e oficina*. Nas suas entrelinhas, o discurso remete à reinterpretação da realidade a partir de novos conhecimentos construídos coletivamente.

A despeito da positividade, pelas possibilidades de interação que o jogo *on-line* oferece, ressaltam-se as limitações do seu uso, isoladamente, para a abordagem da violência nas relações de intimidade. Houve discursos de superação e também de reiteração da violência, fenômeno cuja concepção hegemônica da sociedade ainda naturaliza. As limitações do estudo foram principalmente porque envolveu um reduzido número de participantes em um tempo relativamente curto. Pode ser que esses aspectos tenham comprometido a interação dos jogadores e a sua evolução.



REFERÊNCIAS

- AKERS, A.Y, YONAS, M., BURKE, J., CHANG, J.C.(2011) “Do you want somebody treating your sister like that?”: qualitative exploration of how African American families discuss and promote healthy teen dating relationships. **J Interpers Violence**. v. 26, n. 1, p. 2165-85, 2011.
- BOINVIN, S., LAVOIE, F., HÉNERT, M., GAGNÉ, M. Past Victimization and Dating Violence Perpetration in Adolescence: The Mediating Role of Emotional Distress and Hostility. **J Interpers Violence**. v. 27, n.4, p.662-84, 2012.
- BRASIL, Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. Brasília, 2012 [citado 2016 Mar 1]. Disponível em: <http://www.conselho.saude.gov.br/web_comissoes/conep/index.html>. Acesso em: 1 jan. 2016.
- FERNÁNDEZ-FUERTES, A.A, FUERTES, A. Physical and psychological aggression in dating relationships of Spanish adolescents: motives and consequences. **Child Abuse Negl**. v.34, n.3, p. 183-91, 2010.
- FONSECA, R.M.G.S., AMARAL M.A. (2012) Reinterpretação da potencialidade das Oficinas de Trabalho Crítico-emancipatórias. **Rev.Bras. Enf.**.v.65. n.5, p. 30-68, 2012.
- FOSHEE, V.A, REYES, H,L, ENNETT, S.T, SUCHINDRAN, C., MATHIAS, J.P, KARRIKER-JAFFE, K.J, et al.(2011) Risk and protective factors distinguishing profiles of adolescent peer and dating violence perpetration. **Adolesc Health**. v.48, n.4, p. 344-50, 2011.
- MARTSOLF, D.S, DRAUCKER, C.B, BRANDAU, M. Breaking up is hard to do: how teens end violent dating relationships. **J AM Psychiatr Nurses Assoc**. v. 19, n.2, p. 71, 2013.
- MILLER, E., TANCREDI, D.J, MCCAULEY, H.L, DECKER, M.R, VIRATA, M.C, ANDERSON, H.A, et al. One-year follow-up of a coach-delivered dating violence prevention program: a cluster randomized controlled trial. **Am J PrevMed**.v. 45, n.1, p. 108-12.
- MINAYO, M.C.S. **O desafio do conhecimento**. 9.ed.São Paulo: Hucitec,2006.
- PIRES, M.R.G., GUILHEM, D., GÖTTEMS ,L.B.D.Jogo (IN)dica-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde. **Texto Contexto Enferm**. v.22, n. 2, p. 379-388, 2013.
- THONGPRIWAN, V., MCELMURRY, B.J. Thai female adolescents' perceptions of dating violence. **Health Care Women Int**. v. 3, n.10, p.871-91, 2009.
- WOLFE, D.A. et al. A school-based program to prevent adolescent dating violence: a cluster randomized trial. **Archives of Paediatrics & Adolescent Medicine**, v.163, n. 8, p. 692–699, 2009.



BIOGRAFIA DOS AUTORES

Rebeca Nunes Guedes de Oliveira - Enfermeira. Doutora em Ciências pela Escola de Enfermagem da USCS. Pós-doutoranda do Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva da EEUSP. Bolsista FAPESP processo 2013/06796-1.

Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca - Enfermeira. Professora titular do Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva da EEUSP. Coordenadora do estudo.

