

O CORPO FEMININO NOS JOGOS ELETRÔNICOS: OS PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO E RELAÇÕES DE PODER FRENTE À CULTURA DO MOVIMENTO

Bruno Medeiros Roldão de ARAÚJO

Universidade Federal de Campina Grande / Universidade de Pernambuco. E-mail: bruno.rol@gmail.com

Priscilla Pinto Costa da SILVA

Universidade de Pernambuco / Universidade Federal da Paraíba. E-mail: laprisci@gmail.com

Patricia de Jesus Costa dos SANTOS

Universidade de Pernambuco / Universidade Federal da Paraíba. E-mail: patriciajcs@gmail.com

Clara Maria Silvestre Monteiro de FREITAS

Universidade de Pernambuco. E-mail: clarasilvestre@gmail.com

RESUMO

A prática dos Jogos Eletrônicos influenciam na produção de saberes criadores de subjetivação e conceitos de governabilidade, instaurando relações de poder, relacionadas ao conceito Foucaultiano do poder-saber, principalmente na reprodução de papéis sociais relacionados a classe social, gênero, religião e trabalho. O objetivo da pesquisa é identificar e analisar de que modo os processos tecnocientíficos de virtualização corpórea feminina, vinculados aos jogos eletrônicos, vêm interferindo na constituição dos corpos e quais as suas implicações para a Educação Física. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva de campo, com participação de 25 estudantes, na faixa etária da juventude, de 15 a 24 anos de idade, da rede pública de Ensino Médio de Recife - PE e Superior da Universidade de Pernambuco - UPE. Como instrumentos de coleta de dados foram utilizados um roteiro de entrevista semiestruturada e um questionário de hábitos de consumo midiático. A apreciação dos dados foi por Análise de Conteúdo. Dentre os resultados, destaca-se que a virtualização corporal é marcada pela reprodução espetacularizada do corpo feminino, conduzindo ao entendimento de uma representação corporal multifacetada que reflete uma ideologia sexista nos jogos eletrônicos, que buscam atender aos anseios do público consumidor alvo desta indústria do entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos, Corpo feminino, Subjetivação, TIC, Educação Física.

LE CORPS FÉM DANS LE JEUX ÉLECTRONIQUES: LES PROCESSUS DE SUBJECTIVITE ET LES RELATIONS DE POUVOIR DANS LA CULTURE DU MOUVEMENT

RÉSUMÉ

L'objectif de la recherche c'est d'identifier et d'analyser la façon dont les processus techno-scientifiques de la virtualisation du corps féminin, liés aux jeux vidéo, interfèrent dans la constitution du corps et quelles sont les implications pour l'Éducation Physique. La recherche apporte un caractère qualitatif, descriptif de champ, avec la participation de 25 étudiants, de 15 à 24 ans, du Lycée Public de Recife - PE et de l'Université de Pernambuco - UPE. Parmi les instruments de collecte de données on a employé des entrevues semi-structurées et un questionnaire. L'évaluation des données a été soumise à l'analyse du contenu. Face aux résultats, il est souligné que la virtualisation du corps est marqué par spectacularisés du corps des femmes, conduisant à la compréhension d'une représentation du corps qui reflète une idéologie sexiste.

MOTS CLES: Jeux vidéo, Corps féminin, subjectivité, TIC, Éducation Physique.

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, fortemente presentes na cultura lúdica infanto-juvenil, têm demonstrado ser uma das principais alternativas de lazer contemporâneo, como apontam os dados do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (CETIC). A pesquisa TIC Domicílios (CGI.br, 2014) traz que 55% da população brasileira é composta de internautas⁷⁵, dos quais 83% utilizam a Internet para atividades que podem ser consideradas de lazer e destes 43% jogam jogos on-line, o que evidencia a Internet como um dos principais espaços de acesso e prática dos jogos ditos virtuais.

Para Mendes (2006) apoiado no pensamento de Foucault, os jogos eletrônicos são criadores de subjetividade e governabilidade de si mesmo, gerando relações de poder que preocupam os Governos, a sociedade em si, e os sujeitos-jogadores, culminando na necessidade de os Educadores Físicos também se apropriarem destes conhecimentos, uma vez que, segundo Betti (2003) as influências midiáticas (informações e imagens) são formadores da cultura corporal de movimento, levando, portanto a uma necessária inclusão e transformação da prática docente em Educação Física.

Os saberes que emergem da prática dos jogos eletrônicos estão associados ao hábito de leitura, raciocínio lógico, observação, localização, orientação espacial, resolução de problemas e planejamento de estratégias (AGUILERA e MENDIZ, 2003) e, por isso, devem ser objeto de inclusão nos conteúdos educacionais, ou seja, a preocupação deste estudo consiste nos saberes que podem emergir das práticas de lazer relacionadas aos jogos eletrônicos, e a necessidade de sua inclusão, através de uma reformulação na prática docente em Educação Física.

O mundo cada vez mais está conectado, onde as pessoas se tornam acessíveis em qualquer lugar por meio do celular, uma sociedade que vive em redes (CASTELLS, 1999), seja de negócios, estudos, transporte ou virtuais, geram uma nova cultura, que intimamente ligada às novas tecnologias da informação, se configura em uma cibercultura (DINIZ, 2005; ECHEGARAY, 2003; LÉVY, 1999; SOARES, 2002). Entendendo a Cultura como o conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e de valores que se desenvolvem socialmente, Lévy (1999) define a Cibercultura, justamente como o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem concomitantemente ao desenvolvimento do ciberespaço, que seria uma “rede” surgida dos novos meios de comunicação oriundos da interconexão mundial dos computadores.

Dentro desta nova visão dos fenômenos culturais, os espaços virtuais se tornam extremamente importantes, de onde vêm surgindo novas opções de lazer, principalmente as opções ligadas aos jogos eletrônicos on-line, em que a comunicação entre os jogadores e a grande quantidade de informações desprendidas, leva a um quadro de uma Sociedade de Informação (BAGGIO, 2000) ou Sociedade Digital, onde os direcionamentos políticos e governamentais se transformam e se confundem com os direcionamentos de si mesmo.

Um dos maiores entraves, para que tal revolução tecnocientífica, cultural e social chegue a todos é a imensa desigualdade social brasileira, que coloca de um lado o Brasil como um dos países de maior número de acessos a Internet, e do outro, um Brasil com índices de analfabetismo funcional na casa de 30% (SORJ e GUEDES, 2005) e uma realidade de infoexclusão, onde a Inclusão Digital, mostra-se no cerne das necessidades de Políticas Públicas, que levem todos a uma sociabilização libertadora de tais meios, pois a rede proporciona uma gama de saberes democratizados e gratuitos a todos os indivíduos que a ela tem acesso.

Segundo Mattos e Chagas (2008), a implementação das Tecnologias da Informação e da Comunicação - TIC “ocorre em um contexto marcado por acentuados processos de exclusão social e de geração de assimetrias, decorrentes das características econômicas e geopolíticas do atual momento vivido pela Globalização Econômica capitalista” (p. 68). Portanto refletindo um modelo hegemônico de dominação, mas que talvez, preocupado com o fato de a Internet, e os Jogos Eletrônicos, por terem a capacidade de autoconstituição dos sujeitos, possa-se querer dominar tais ferramentas, sua acessibilidade e construção, para continuar reproduzindo tal alienação, portanto cabe aos educadores, e neste estudo, sobretudo os Educadores Físicos, a resistência e sistematização de repasse de tais conhecimentos, de maneira igualitária, reflexiva e crítica.

75 Pessoas que usaram a Internet nos 3 meses que antecederam a entrevista. Esta frequência é parâmetro internacional para classificar pessoas como usuárias da Internet.

SUBJETIVAÇÃO, GOVERNABILIDADE E PODER NOS JOGOS ELETRÔNICOS⁷⁶

Os *games*, enquanto tipo de mídia eletrônica presente em massa é inegavelmente influenciadora na constituição dos sujeitos, ou seja, subjetivadora. É um dos objetos principais para o entendimento das relações de poder instauradas na cibercultura. A noção de poder tratada neste estudo advém do pensamento de Foucault (1995), para ele é o poder que emana da luta entre os modos de os outros nos conhecerem e nos subjetivarem (cada um nos vê diferentemente, até nós mesmos nos vemos diferentemente ao longo do tempo) e os modos de conhecermos e objetivarmos a nós mesmos, o que coloca em evidência o saber que constitui um tipo de sujeito. Saber este, que entendido enquanto Saber Docente em Educação Física, mostra-se deveras importante na constituição do Eu professor, do Sujeito que personifica uma entidade presente e necessária para a sociedade, que necessita de direcionamentos e de direitos, para que sua prática seja reconhecida.

Este poder remanescente da contradição de subjetivação dos homens, é um poder-saber, pois é um poder de autoconstituição do sujeito, onde o saber necessário a constituição do sujeito, mostra-se como uma “tecnologia de poder”, que envolve técnicas de governabilidade. O conceito de governabilidade em Foucault, remete a busca de meios para governar a si mesmo, segundo ele, o poder constituído em Estado se utiliza deste expediente para dominar a população, pois é mais barato criar e controlar métodos de “governabilidade de si” nos sujeitos, que tentar governá-los arbitrariamente, por isso o Estado cria as Instituições, como as Escolas, por exemplo, para dominar implicitamente a população, ao inculcar nos sujeitos técnicas de governabilidade de si, que mantenham a ordem social que se quer apregoar.

Para Mendes (2006), entretanto, afirmar que o sujeito é um efeito de poder, por si só, é pouco para explicar, pois a governabilidade da conduta de cada um, baseia-se na invenção de critérios, por parte do próprio sujeito e formador do mesmo. São as relações do poder-saber que tornam possíveis a invenção desses critérios e sua materialidade, por meio de técnicas, procedimentos e práticas, ou seja, são relações profundamente ligadas aos saberes e práticas docentes. Para melhor entender esta complexa relação do poder-saber, basta perguntar “Como as alunas se tornam sujeitas-jogadoras, e como estas podem ser sujeitas-alunas melhor compreendidas?”.

Os *games* produzem saberes que podem governar por meio de técnicas implícitas de dominação, mas podem também, proporcionar um autogoverno, pela atuação do sujeito-jogador, que se atualiza, podendo modificar aquela realidade, algo facilmente visto nos jogos eletrônicos do tipo Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), que são *games* que simulam outra realidade, são basicamente um RPG (*Role-playing game*, jogo de interpretação de papéis), ou do tipo Massively Multiplayer Online Game (MMOG), onde se simula outra realidade em ambientes virtuais semelhantes à sociedade atual.

Com base no exposto, pode-se ver a necessidade de tais saberes serem socializados, e apropriados didaticamente pela Educação Física, principalmente a escolar, para que os sujeitos-jogadores e os sujeitos-professores possam entender criticamente e suplantar estas relações conflituosas de poder, que se mal compreendidas, só continuarão a reproduzir, modelos predefinidos de consumo, violência, papéis de gênero e classe social, refletindo um sistema ideológico de dominação.

3 O CORPO FEMININO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

A principal inquietação diante do cenário dos jogos eletrônicos participando da constituição dos sujeitos, se refere ao modo que o corpo feminino e a própria representação/ participação da mulher é apresentado nos enredos destes jogos. Se nas primeiras gerações de expansão e popularização dos videogames nas décadas de 1970 e 1980, tinha-se a figura feminina em raras aparições e quando, quase sempre no papel da mocinha em perigo a ser salva pelo herói homem e protagonista. Com o avanço tecnológico e as mudanças impostas pelas TIC, o enredo e a qualidade técnica dos jogos eletrônicos levaram ao surgimento das personagens femininas que poderiam ser jogadas no papel de protagonistas.

Um dos primeiros exemplos foi a versão americana do *game Super Mario Bros. 2*, lançado em 1988 e que no ocidente foi uma versão do jogo *Doki Doki Panic* adaptada com os personagens da turma de Mario, permitindo que a Princesa Peach fosse uma personagem jogável. Foi um dos primeiros jogos eletrônicos que permitiram escolher uma personagem feminina para a ação do jogo, contudo em 1986, o jogo *Metroid* introduziu a personagem Samus Aran (que apenas ao final da história do jogo, apresentava-se como mulher, gerando uma grande surpresa nos jogadores). Era uma personagem que usava um traje especial robótico que não permitia sua identificação de gênero. Neste início a representação feminina era caricata e fantasiosa, uma princesa de longo e armado vestido cor de rosa ou uma caçadora espacial em seu uniforme robótico.

76 Texto baseado em estudo anterior dos autores (BRUNO e FREITAS, 2009).

A popularização das personagens femininas e consequente exploração e sexização do corpo representado se deu na década de 1990 com a criação das personagens: Lara Croft (da série de *games Tomb Raider*), talvez a mais popular, tendo sido adaptada para diversas mídias e artes, como o cinema e Jill Valentine e Claire Redfield (da série de *games Resident Evil*), também adaptado ao cinema, com outra protagonista feminina paralela a história dos *videogames*. Paralelamente aos jogos de ação e seu modo história, houve um boom da representação feminina nos *games* esportivos e de ação luta (como por exemplo, Chun-Li e Cammy de *Street Fighter*, Sonya Blade de *Mortal Kombat* e as lutadoras seminuas de *Dead or Alive*).

Nas gerações atuais (7^a e 8^a gerações dos consoles de *videogame*, a partir de 2005) além das novas versões dos *games* anteriores, a exemplo de Lara Croft no recente “relançamento” da série *Tomb Raider* (2013), os exemplos mais notórios foram a personagem Lightning como a protagonista do game de RPG *Final Fantasy XIII* (2009), a primeira da consagrada série japonesa de RPG, no game *Beyond: Two Souls*, a única protagonista foi Jodie Holmes interpretada pela atriz Ellen Page (2013), um dos raros exemplos de caracterização feminina sem apelos estéticos, uma vez que este jogo é um drama-ação, muito próximo ao enredo de filmes. Houve ainda vários outros jogos com significativa participação feminina. Apesar destes exemplos, a caracterização feminina nos *games* não representa igualdade entre os gêneros. Em sua maioria a reprodução é por via, de corpos magros, sexy e muitas vezes com volume desproporcional dos seios (a exemplo da feiticeira, personagem do jogo *Dragon's Crown*). Há inclusive linhas de programação específica no desenvolvimento dos *games*, focado no balançar dos seios das personagens, em busca de conquistar o público consumidor alvo destes jogos, considerados um nicho masculino de mercado pelas produtoras e distribuidoras.

Diante deste cenário é de fácil apreensão a reprodução de papéis de gênero e consequentemente do machismo por meio dos jogos eletrônicos, perpetuando uma lógica de exploração e sexização do corpo feminino pela indústria cultural, chegando assim à sociedade como um todo.

4 MÉTODO

Com o objetivo de identificar e analisar de que modo os processos tecnocientíficos de virtualização corpórea feminina, vinculados aos jogos eletrônicos, vêm interferindo na constituição dos corpos e quais as suas implicações para a Educação Física, realizou-se pesquisa qualitativa descritiva de campo, em que foram realizadas entrevistas semiestruturadas, observação não-sistemática (FLICK, 2004) e aplicados questionários com 25 atores sociais, na faixa etária da juventude proposta pela Organização das Nações Unidas - ONU (2004), de 15 a 24 anos de idade, de ambos os gêneros, da rede pública de Ensino Médio de Recife - PE e Superior da Universidade de Pernambuco - UPE. A quantidade de indivíduos segue as recomendações de Bauer e Gaskell (2008), que sugerem para pesquisas qualitativas um limite entre 15 e 25 entrevistas individuais por *locus* de pesquisa, que se justifica pela saturação dos dados.

A organização das informações advindas das entrevistas foram tratadas por meio da Análise de Conteúdo de Bardin (2008), que é um recurso de análise categorial, ou seja, delimitação de unidade de codificação, assumida pelo analista que, a partir da totalidade de um texto e em nome de um ideal de objetividade e racionalidade, verifica, com base em critérios de classificação, a frequência ou ausência de itens de sentido (BARDIN, *ibidem*). Foram empregados dois softwares: o primeiro foi a *Analysis of Qualitative Data* - AQUAD 7 utilizado para buscar a frequência das palavras nos discursos dos atores sociais. O segundo software foi o *GoDiagram Express for .NET Windows Forms version 2.6.2* (2007), programa utilizado na criação de diagramas.

Este artigo é um recorte da pesquisa de doutorado em andamento, “O corpo na dimensão das relações tecnológicas: uma análise multirreferencial no telespetáculo e jogos eletrônicos”, aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos da Universidade de Pernambuco, com o registro via Plataforma Brasil CAAE: 40214114.1.0000.5207. Foram seguidas todas as diretrizes éticas da pesquisa com seres humanos, recomendadas pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde (BRASIL, 2013), respeitando as quatro referências básicas da bioética: autonomia, não maleficência, beneficência e justiça.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES PRELIMINARES

Esta pesquisa se encontra em andamento, o recorte aqui exposto remete a uma categoria analítica surgida das análises de um dos objetivos específicos do estudo.

Os discursos levaram ao entendimento de que a representação do corpo feminino nos jogos eletrônicos, reproduzem uma objetificação e manipulação deste corpo, o que coaduna com o estudo de Soares (2010). No qual a representação da heroína “sarada” e sexy reproduzem o papel das estrelas de cinema, lindas e sedutoras, que acabam por ditar o próprio mercado produtor destas produções culturais. Ou seja, os homens entendem em parte a questão da sexização feminina nos *games*, porém além de apreciarem tais personagens, se tornam o principal motor desta forma de representação, ao consumir significativamente estes produtos. As mulheres que jogam os *games*, aceitam de certa forma as personagens, ou por falta de opção, ou mesmo pelo fato de que, o modelo de representação feminina tenha se tornado “lugar comum”, ao ser feito de igual maneira em outras mídias. Inclusive ao citarem em algumas falas, que o corpo ideal de beleza, seria igual aos de algumas personagens dos jogos eletrônicos.

Em outro caso, uma das autoras sociais entrevistada, relatou que os avatares⁷⁷/personagens femininos de seu jogo de preferência custava caro, enquanto que os avatares/personagens masculinos eram gratuitos, demonstrando uma lógica machista e sexista do mercado de jogos eletrônicos.

Portanto, o entendimento do sujeito, no sentido aplicado por Foucault, o qual se preocupa com a compreensão da maneira pelas quais os seres humanos, são reconhecidos e se reconhecem como sujeitos de um determinado grupo, devem passar pelo entendimento da governabilidade por parte de outros e por si mesmo, principalmente de quando virtualizados por artefatos tecnológicos das TIC, a exemplo dos *games*. Para Foucault (1999), os sujeitos se autogovernam e são governados por meio de técnicas de dominação (as técnicas de poder que determinam a conduta) e técnica de si (as técnicas que permitem controlar, sozinho, ou com ajuda de outros, os pensamentos e condutas, podendo transformasse). Neste sentido, pode-se entender que através dos jogos eletrônicos surgem e funcionam várias formas de governo, “organizadas por estratégias de poder-saber, formando um campo estratégico de atuação sobre o sujeito-jogador, e, igualmente, um campo estratégico de atualização do jogador sobre si mesmo” (MENDES, 2006, p. 24).

Por conseguinte, se o corpo feminino continua a ser representado de forma preconceituosa, as noções de identidade instauradas nos sujeitos-jogadores geram e reproduzem uma identidade de opressão e exploração do gênero feminino. No tocante a esta constatação, cabe destacar a seguinte fala de Bauman,

[...] a ‘identidade’ só nos é revelada como algo a ser inventado, e não descoberto; como alvo de um esforço, ‘um objetivo’; como uma coisa que ainda se precisa construir a partir do zero ou escolher entre alternativas e então lutar por ela e protegê-la lutando ainda mais - mesmo que, para que essa luta seja vitoriosa, a verdade sobre a condição precária e eternamente inconclusa da identidade deva ser, e tenda a ser, suprimida e laboriosamente oculta. (BAUMAN, 2005, p. 22)

A noção de identidade da mulher nos jogos eletrônicos, passa por grandes modificações que acompanham as transformações políticas e sociais da segunda metade do século XX e início deste século, apesar de uma evolução rumo a igualdade dos papéis de gênero em outros campos culturais, nos *games* a evolução parece ser mais lenta, uma vez que o “grande mercado” ainda é voltado ao público consumidor masculino, não que isto justifique tal objetificação do corpo feminino nesta mídia, contudo é um inegável propulsor das pautas de produção dos jogos eletrônicos na atualidade. Temos sim protagonistas femininas, mas parecem que elas não são pensadas para as sujeitas-jogadoras.

6 CONCLUSÃO

Pode-se ver, que com o advento das novas TIC, o espaço está cada vez mais virtual, é um ciberespaço, onde a diferenciação do que é concreto e o que é abstrato se torna tênue, com isso há transformações e adaptações naturais, que ocorrem em todo processo histórico do desenvolvimento das sociedades humanas, numa perspectiva que leva a virtualizações não só dos espaços urbanos, mas das práticas das pessoas e das regras sociais existentes, levando a uma reconfiguração das práticas de lazer, onde os jogos eletrônicos *on-line* surgem como uma das opções mais procuradas. Estas experiências de lazer baseadas nos Jogos Eletrônicos influenciam na produção de saberes criadores de subjetivação e conceitos de governabilidade, instaurando relações de poder, relacionadas ao conceito Foucaultiano do poder-saber, principalmente na reprodução de papéis sociais relacionados a classe social, gênero, religião e trabalho.

A representação dos corpos e do próprio sujeito nos jogos eletrônicos, destacando-se neste estudo o corpo feminino, levam à conhecimentos que necessitam ser melhor discutidos e apropriados didaticamente

77 Representação virtual da pessoa no ciberespaço, seja por meio de personagens pré-definidos ou criados por meio de ferramentas de edição.

pelos educadores, dentre eles, os professores de Educação Física, uma vez que, são saberes também formadores da cultura corporal de movimento, com potencial de promover formas de poder que replicam valores sociais ligados a exploração e sexização do corpo feminino, uma vez que o poder-saber oriundo da influência midiática, que constitui os sujeitos, fica restrita as parcelas mais privilegiadas socialmente, reformulando e mantendo a estrutura de uma sociedade de distinção de classes e papéis sociais pré-definidas. Conclui-se que para enfrentar tal condição, os educadores, devem se apropriar didaticamente dos conhecimentos oriundos da prática dos jogos eletrônicos, de maneira criativa, crítica e que, portanto, possa tornar as sujeitas-alunas, capazes de se autogovernarem, tornando-se protagonistas de seu corpo e de suas vidas.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUILERA, M. D.; MENDIZ, A. Video Games and Education: education in the face of a “parallel school”. *ACM Computers in Entertainment*, New York, v. 1, n. 1, p. 1-14, 2003. Disponível em: <http://delivery.acm.org/10.1145/960000/950583/p10-de_aguilera.pdf?key1=950583&key2=1825271421&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=34683345&CFTOKEN=10235046>.

Acesso em: 28 abr. 2010.

ARAÚJO, B. M. R.; FREITAS, C. M. S. M. Subjetivação, Governabilidade e Poder nos Jogos Eletrônicos: uma questão de políticas de inclusão digital. In: 21º ENAREL - Encontro Nacional de Recreação e Lazer, 2009, Florianópolis. Anais... Florianópolis, 2009

BAGGIO, R. A Sociedade da Informação e a Infoexclusão. *Ci. Inf.* vol.29, no.2, Ago 2000.

BARDIN, L. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edição 70, 2008.

BAUER, M.W.; GASKELL, G. (Ed.). *Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som*. Trad. Pedrinho A. Guareschi. 7. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

BAUMAN, Z. *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BETTI, M. (Org.). *Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Hucitec, 2003.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução 466/12. Brasília, 2013.

CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL - CGI.br. *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação no Brasil - TIC Domicílios e Usuários 2013*. São Paulo: CGI.br, 2014. Disponível em: <<http://www.cetic.br>> Acesso em: 10 set. 2015.

DINIZ, L. A. G. *Cibercultura e Literatura: hipertexto e as novas arquiteturas textuais*. *Alea*. v. 7, n. 2, p.209-222, Dez. 2005.

ECHEGARAY, F. *Dimensões da Cibercultura no Brasil*. *Opinião Pública*. Campinas, v. IX, n. 2, p. 20-45, Outubro, 2003.

FLICK, U. *Uma Introdução à Pesquisa Qualitativa*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

FOUCAULT, M. *O Sujeito e o Poder*. In: DREYFUS, D.; RABINOW, P. (Orgs.). *Michel Foucault: uma trajetória filosófica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

_____. *Estética, Ética y Hermenêutica*. Barcelona: Paidós, 1999.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Trad. de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MATTOS, F. A. M.; CHAGAS, G. J. N. *Desafios para a inclusão digital no Brasil*. *Perspect. ciênc. inf.*, Abr 2008, vol.13, no.1, p.67-94.

MENDES, C. L. *Jogos Eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. Campinas: Papirus, 2006.

SOARES, M. G. P. A Mulher na Sociedade da Comunicação Ciberdigital. São Paulo, 2010. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós-graduação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

SOARES, M. Novas Práticas de Leitura e Escrita: letramento na cibercultura. Educ. Soc. Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

SORJ, B.; GUEDES, L. E. Exclusão Digital: problemas conceituais, evidências empíricas e políticas públicas. Novos estud. – CEBRAP. no.72, p.101-117. Jul 2005.