

SUPER MARIO BROS.: O IMPACTO DOS PRODUTOS MIDIÁTICOS SOBRE A IDENTIDADE DE GÊNERO ALMEJADA NAS CRIANÇAS

Joelma Beatriz Pereira Moraes (PIC/UEM), Milena de Melo Toardi (PIC/UEM), Eliane Rose Maio (Orientadora). E-mail: ermaio@uem.br

Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Maringá, PR.

Área e subárea do conhecimento: Educação/ Psicologia Educacional.

Palavras-chave: Estudos de Gênero; Produtos midiáticos; Educação.

RESUMO

O conceito de gênero pode ser definido como o reconhecimento que as pessoas expressam a ideia de homem e mulher. Desta forma, são demarcações concretizadas cultural e socialmente que constituem o ser feminino e o ser masculino dentro das relações coletivas. Por ser uma concepção fundamental para a construção do coletivo está implicada também nas escolas. Esta temática, no espaço da Educação, é pouco abordada nos cursos de preparação de professores/as, principalmente no Curso de Pedagogia, acarretando em docentes despreparados/as para lidarem com essas situações e explorá-las em sala de aula. Sendo assim, este Projeto de Iniciação Científica (PIC) busca analisar a história do jogo intitulado Super Mario Bros, com enfoque em papéis de gênero e a influência dos meios e produtos midiáticos nos estereótipos e comportamentos destinados às crianças, fundamentados nos conceitos de masculinidade e feminilidade. Portanto, o presente trabalho é classificado em uma pesquisa de cunho qualitativo, pois o tema está sendo debatido por meio de revisões bibliográficas, visando a interpretar suas esferas e estudos já realizados, para que, a partir deles, novos conhecimentos possam ser elaborados, levando assim, ao debate e reflexão a respeito de como o papel de gênero é abordado no contexto escolar.

INTRODUÇÃO

O Artigo 205 da Constituição de 1988 (Brasil, 1988) estabelece a educação como direito de todos e dever do Estado, da família e da sociedade. Neste contexto, a instituição escolar exerce um papel fundamental na formação dos cidadãos. É nela que as crianças ampliam sua socialização e aprofundam seus conhecimentos científicos. No entanto, é neste ambiente também que muitos papéis de gênero que moldam o que é esperado de homens e mulheres são repassados e impostos, se manifestando em comportamentos almejados.

Além da escola, Cunha (2008, p. 9) expressa que “[...] os significados sobre o mundo social também são criados e negociados por meio das imagens visuais

veiculadas pelos diferentes tipos de tecnologias visuais”. Considerando isso, foi escolhido para análise o jogo *Super Mario Bros.*, desenvolvido pelo designer japonês Shigeru Miyamoto. Com isso, refletiremos a respeito do conceito de gênero relacionando-o ao período da infância e a este produto midiático.

Com esse objetivo, realizamos uma revisão bibliográfica sobre gênero, a narrativa de *Super Mario Bros.* e as influências das mídias no desenvolvimento amplo das crianças, buscando identificar de que forma este elemento pode reforçar ou romper estereótipos destinados aos indivíduos promovendo reflexões sobre o papel da educação e da mídia na construção da equidade de gênero.

MATERIAIS E MÉTODOS

Podemos compreender o conceito de gênero como o reconhecimento por parte dos indivíduos ligado à ideia de homem ou mulher, isto é, são marcações culturais e particulares que constituem o feminino e o masculino e se perpetuam nas relações sociais que se estabelecem na infância. Dessa forma, tratam de características distintas e ao mesmo tempo complementares e de conjuntos de comportamentos, que delimitam o que é esperado de cada sujeito associando-os de forma hierárquica (Leite; Miranda; Maio, 2022). Esses atributos são postos e perpetuados por instituições como a família, a escola e a igreja, que muitas vezes sustentam e repassam o que é esperado, segundo a identificação de cada um, moldando-os prematuramente.

Para mais, conforme a criança cresce, vai convivendo com diversos tipos de mídias, dentre elas estão as músicas, filmes, desenhos e jogos. Esses, por sua vez, reforçam os papéis esperados para cada uma, por meio de elementos que dispõem características como delicadas e amorosas às mulheres, enquanto os homens são apresentados como os heróis, isto é, figuras aventureiras, que salvam a vida da princesa ou que escolhem por conta própria o rumo de sua vida, mesmo que seja apenas vivê-la.

O mesmo acontece com o produto midiático *Super Mario Bros.*, já que é possível identificar alguns desses componentes em sua história que, segundo Maahs (2008) a narrativa se inicia com Mario e seu irmão Luigi que, provindos da Itália, se mudam para Nova York (Estados Unidos) em um bairro chamado Brooklyn, e começam a trabalhar como encanadores. Em um de seus trabalhos são sugados por um cano, o qual os leva para o Reino dos Cogumelos, lá descobrem que a cidade foi invadida pela tribo de tartarugas “Koopas” que deixou o reino em ruínas. Com esse cenário, a única pessoa capaz de salvá-los está presa, Bowser sequestrou Peach com a intenção de casar-se com ela, para assim, tomar seu reinado. Logo, fica a cargo de Mario salvar a princesa, restaurar a paz em seu império e levá-los de volta à casa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Evidenciamos por meio das análises que o jogo *Super Mario Bros.* e a sua narrativa apresentada aos usuários reforçam estereótipos ligados aos papéis de gênero

direcionados às crianças, na medida em que características associadas a determinado gênero específico estão presentes. Quando ligadas ao feminino, a personagem do jogo é associada à cor rosa, com os cabelos lisos e loiros, além de ser retratada como alguém que precisa ser salva pelo homem apresentado na narrativa. Por outro lado, a figura masculina, representada por Mário, assume o papel ativo de herói: ele salva a vida da princesa, protege seu reino, luta contra os monstros e derrota o vilão. Essas representações são facilmente assimiladas pelas crianças, que muitas vezes tentam reproduzir os comportamentos e papéis que observam e vivenciam nesses produtos midiáticos.

CONCLUSÕES

Por meio deste projeto de pesquisa, buscamos evidenciar que o jogo *Super Mario Bros.*, enquanto produto midiático, além de proporcionar momentos de lazer aos seus usuários, também contribui na percepção de temas do cotidiano, neste caso, questões relacionadas à igualdade e/ou desigualdade de gênero e aos papéis esperados pelos indivíduos perante a sociedade. Tais representações podem, a depender da forma como são apresentadas, reforçar ou contribuir na dissipação das discrepâncias entre o que é imposto para homens e/ou mulheres. Assim, nesta pesquisa, evidenciamos que nos cursos de formação de Licenciaturas, principalmente o Curso de Pedagogia, pouco apresentam estas discussões, o que poderiam vir a contribuir com a aprendizagem sobre igualdade e equidade de gênero às crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.**

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. **Cultura Visual, Gênero, Educação e Arte: Infância e cultura visual.** Lume: 2008.

MAAHS, Luciane. **A publicidade no universo dos videogames: Mario Bros – um fenômeno de vendas.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Porto Alegre, 2008.

LEITE, Lucimar da Luz; MIRANDA, Suelen Soares Barcelo de; MAIO, Eliane Rose. Gênero e sexualidade: um debate necessário no espaço da escola. In: MAIO, Eliane Rose; ROSSI, Jean Pablo Guimarães; LEITE, Lucimar Luz (Orgs.). **Gênero, Sexualidade e Religião: diálogos em espaços plurais.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2022. p. 186-200.