

# Jogos virtuais: Constituindo a dualidade de gênero a partir de estereótipos femininos

Virtual games: Reproducing gender duality through feminine stereotypes

Lucienne de Almeida Machado <sup>1</sup> Fernando Lacerda Jr <sup>2</sup>

## Resumo

Este artigo analisa, por meio da análise de jogos virtuais disponíveis em um sítio da internet a reprodução de estereótipos de gênero. A pesquisa realizou análise de conteúdo de 348 jogos online criados especialmente para o “sexo feminino”. Com o intuito de problematizar os estereótipos reproduzidos pelos jogos, o trabalho discute o conceito de gênero com a finalidade de criticar a naturalização de certas características como naturalmente femininas. Para tanto, utiliza-se de conceitos da psicologia que demonstram o caráter social do processo de individualização. Assim, os conceitos de estereótipo, socialização e brincar/jogar servem como instrumentos teóricos que desvelam como os papéis femininos ou masculinos são construídos em uma complexa relação entre indivíduo-sociedade. A análise dos jogos destaca como uma forma de lazer que se apresenta como neutra, acaba por contribuir na constituição de uma subjetividade que reproduz claramente estereótipos clássicos e injustos sobre o “ser menina”. Desse modo, pode-se afirmar que os jogos virtuais podem representar a entrada de “novas tecnologias”, mas que repetem velhas divisões sexuais. Apoio: CNPq.

**Palavras chave:** gênero; estereótipo; jogos virtuais; feminino; socialização.

## Abstract

This paper analyzes the reproduction of gender stereotypes in a virtual media. The research analyzed 348 online games created especially for the “female sex”. The authors discuss gender as a concept that problematizes the naturalization of women. The paper also highlights the concepts of stereotype, socialization and play to argue that feminine roles are defined through a complex relation between individual and society. Analyzing online games revealed that a leisure device that is presented as neutral, ultimately contributes to produce subjectivities that reproduce classical stereotypes about girls or women. The technology evolves, but rigid sexual divisions are repeated. Support: CNPq.

**Key words:** gender; stereotype; virtual games; feminine; socialization.

Recebido em 01 de fevereiro de 2013

Aprovado em 15 de março de 2013

Publicado em 15 de julho de 2013.

## JOGOS VIRTUAIS: CONSTITUINDO A DUALIDADE DE GÊNERO A PARTIR DE ESTEREÓTIPOS FEMININOS

Este trabalho relata uma pesquisa que buscou, por meio da análise de jogos virtuais disponíveis na internet, problematizar a produção e reprodução de estereótipos e concepções que reforçam desigualdades de gênero. Utilizando referenciais teóricos do movimento feminista e da psicologia crítica, busca-se problematizar o conteúdo de jogos virtuais enquanto um meio de reprodução de divisões desiguais sobre o “ser mulher” e “ser homem”.

O trabalho divide-se em quatro partes. Na primeira, é apresentada uma discussão sobre gênero explicitando como o conceito pode desvelar relações sociais desiguais. Em seguida, discute-se como a psicologia crítica aborda os conceitos de estereótipo, socialização e jogos argumentando que tais processos podem contribuir na constituição de sujeitos que reproduzem desigualdades sociais. Na terceira, é apresentada a pesquisa: uma análise de 348 jogos virtuais criados para “meninas”. Utilizando a análise de conteúdo (Bardin, 1979), os jogos virtuais foram classificados em categorias que foram analisadas e problematizadas. Na última parte, são apresentadas considerações finais sobre os estereótipos contidos nos jogos virtuais. Discutem-se como estes reproduzem concepções discriminatórias que concebem a mulher enquanto ser frágil, que se preocupa apenas com sua estética pessoal e que têm as tarefas ou os espaços domésticos como suas especialidades. Assim, os jogos reafirmam papéis sociais que cada sexo deve “representar”, constituindo a subjetividade dos sujeitos de forma a sustentar relações desiguais e injustas.

## AS LUTAS FEMINISTAS E O CONCEITO DE GÊNERO

Na cultura ocidental, a mulher aparece em papel secundário ou, até mesmo, não aparece em certos relatos históricos. Direitos e reivindicações de igualdade em relação aos grupos femininos demoraram a formar-se, ainda que a desigualdade de gênero tenha sido elemento constitutivo das culturas ocidentais desde o surgimento das sociedades de classes (Engels, 1884/1984; Lessa, no prelo). Foi somente após a Revolução Francesa que os movimentos feministas ganharam um impulso importante; a partir daí, viu-se a constituição de espaços, lutas e movimentos que resultaram na problematização das desigualdades entre homens e mulheres: desde as ações de feministas liberais que lutaram por direitos civis até as críticas mais profundas ao patriarcalismo, passando pela constituição de grupos feministas marxistas, comunidades lésbicas e outras ideias e práticas que contestam a ordem material e simbólica que assegura as desigualdades de gênero (Costa, 2005; Nye, 1995; Strey, 1998).

As lutas feministas, em certa conjuntura sócio-histórica, afetaram as ciências sociais e humanas. Segundo Nuernberg (2005), a afirmação de que há uma intrínseca relação entre conhecimento científico e processos sócio-históricos é especialmente válida nas discussões sobre gênero. Os debates científicos sobre questões de gênero nasceram associados com o fortalecimento das ações dos movimentos sociais feministas. Em geral, são apontados dois momentos especiais para o movimento feminista. Em primeiro lugar, há um consenso sobre a importância da primeira onda do movimento feminista, a qual, no início do século XX, foi constituída pelas lutas por igualdade política e jurídica (Nye, 1995; Strey, 1998). Este é o período das lutas pelo direito ao voto. Já a segunda onda é caracterizada pela crítica

ao patriarcalismo, pelos questionamentos sobre a feminilidade e a restrição das mulheres aos papéis de mães e esposas (Costa, 2005; Nogueira, 2001).

No âmbito teórico, o conceito de gênero passou a ser constitutivo do movimento feminista, pois, com ele, passou-se a problematizar a construção social de papéis femininos, masculinos, etc. Assim, a diferenciação entre homens e mulheres não resultaria meramente de diferenças biológicas, mas, fundamentalmente, de um processo de diferenciação cultural. Segundo Araújo (2005, p. 42):

O termo “gênero”, na sua acepção gramatical, designa indivíduos de sexos diferentes (masculino/feminino) ou coisas sexuadas, mas, na forma como vem sendo usado, nas últimas décadas, pela literatura feminista, adquiriu outras características: enfatiza a noção de cultura, situa-se na esfera social, diferentemente do conceito de “sexo”, que se situa no plano biológico, e assume um caráter intrinsecamente relacional do feminino e do masculino.

Tal conceito, entretanto, não emerge de forma homogênea, pois há dentro dos movimentos feministas, concepções que se distinguem umas das outras, enquanto o único ponto comum seria o intuito de tematizar as consequências das divisões entre masculino e feminino (Nogueira, 2001; Nuernberg, 2005).

Assim, por exemplo, Clarke e Braun (2009) argumentam que há diferenças substanciais entre duas concepções “sociais” de gênero: (a) gênero como cultura (*nurture*) – aqui, gênero é um envoltório cultural do sexo, isto é, entende-se que a cultura, tendo como ponto de referência o sexo biológico, acrescenta/cria algo na vida do sujeito; (b) gênero como construção social – nesta definição não há qualquer valorização do “biológico”, é uma concepção de gênero en-

quanto produto totalmente não-natural, é fruto de um processo de categorização social produzido em certa cultura e dentro de certas comunidades linguísticas.

Seguindo uma classificação distinta, Costa (2005) destaca cinco correntes teóricas que tratarão de forma diferente o conceito de gênero: (a) corrente igualitária, na qual a socialização na diferença sexual do trabalho é concebida como a causa das diferenças/conflitos de sexos; (b) corrente marxista, que relaciona a condição da mulher sob a ótica das relações de classe; (c) corrente psicológica/psicanalítica, que busca reverter o processo pelo qual conceitos dessas ciências colocam a mulher em condição de inferioridade; (d) corrente *queer*, proposta pós-moderna que defende uma ruptura com as concepções essencialistas e estáticas de identidade e afirma a constituição de gênero como um processo fluido e marcado pela pluralidade e fragmentação; (e) corrente femilidade/identidade, que também segue uma tendência pós-estruturalista criticando uma lógica de pensamento binário e colocando a maternidade como centro do poder.

Neste trabalho, entende-se que gênero refere-se às diferenças socialmente construídas, produzidas e reproduzidas ativamente por sujeitos implicados em relações sociais (Clarke & Braun, 2009; D’Amorim, 1997; Strey, 1996). Assim, a dualidade feminino/masculino constitui-se através de processos sociais e não é um produto direto da natureza. Concorda-se com Mathieu (2009, p. 224): “Na maioria das sociedades, a bipartição do gênero deve estar calcada na bipartição do sexo, realizada sob forma normal e normatizada na heterossexualidade. O gênero ‘traduz’ o sexo. Deve haver uma adequação entre gênero e sexo, com ênfase neste último”.

Um exemplo que demonstra essa concepção é a pesquisa de Ribeiro (2006) realizada em uma comunidade praieira na Bahia. A autora observa como os adultos,

ao perceberem a manifestação da sexualidade em crianças, separam meninas e meninos. As primeiras não devem andar mais com meninos para não serem alvo de suas “malícias”, enquanto os meninos, além de deixar de conviver com meninas, devem apresentar comportamentos viris e controle de emoções para não serem considerados “boiolas”. Essas mesmas questões de gêneros marcam as brincadeiras que ocorriam na praça da cidade. A autora observa como uma garota que opta por uma postura agressiva e brinca com garotos (garota “osada”) é hostilizada e excluída do grupo de brincadeiras das meninas. Com base na pesquisa de Ribeiro (2006), pode-se ver como, por meio de restrições, ofensas, exclusão de colegas, cobrança dos pais, o sujeito vai constituindo sua subjetividade a partir da cisão entre o que é masculino e feminino.

A identidade de gênero, portanto, é produzida no interior de relações sociais que fazem com que o sujeito internalize prescrições, valores e saberes sobre o ser homem e ser mulher (Clarke & Braun, 2009; D’Amorim, 1997; Strey, 1996).

## **ESTEREÓTIPOS, SOCIALIZAÇÃO E OS JOGOS VIRTUAIS: INTERSECÇÕES COM DESIGUALDADES DE GÊNERO**

A psicologia foi um espaço em que ideias sexistas se reproduziram com certa facilidade. Diversos estudos sobre a “psicologia da mulher” reproduziram pressupostos biologicistas e reducionistas e assumiram o masculino como modelo de normalidade diante do qual a mulher é sempre apresentada como elemento desviante. Há aqui um papel regulador profundamente problemático, em que se normatizam concepções de sexo, gênero e sexualidade. Este é o caso dos estudos que defendem a existência de características típicas do mascu-

lino – racionalidade, ausência de vaidade, orientação para o trabalho, etc. – e do feminino – emotividade, vaidade, orientação para a família, etc. (Clarke & Braun, 2009; Nogueira, 2001; Parker, 2007; Richards, 2010).

Diversas críticas a essas ideias surgiram com os movimentos feministas que se intensificaram a partir do fim da década de 1960. Período em que, segundo Parker (2007), surgiram reflexões sobre como a ciência contribui para sustentar a ideologia das diferenças sexuais e sobre a necessidade de uma crítica feminista com a finalidade de influenciar comportamentos, instituições sociais e produções culturais mais amplas. A partir daí, campos como a psicologia social crítica passaram a analisar o gênero em sua dimensão social, interpessoal e individual desvelando e denunciando ideologias e práticas sociais que constroem masculino e feminino como polos opostos (Hepburn, 2003; Nogueira, 2001)

Na psicologia brasileira, as discussões sobre gênero são parte importante da psicologia crítica, resultando em um campo plural (Costa, 2005; Guedes, 1995; Maia, 2007; Nuernberg, 2005; Strey, 1998; von Smigay, 2002 e outros). Aqui, destacam-se dois conceitos da psicologia social que foram estudados com a finalidade de analisar, criticar e denunciar processos de reprodução de desigualdades de gênero: estereótipos e socialização.

A estereotipação é o processo pelo qual um dado grupo social, ao invés de conhecer outras pessoas pelas manifestações concretas de suas práticas sociais, leva em consideração características que são socialmente atribuídas aos grupos ou categorias em que as pessoas estão inseridas (Costa, 2005; Pereira, Torres & Almeida, 2003; Lima, Gondim, Santos, Sá & Bonfim, 2005; Martín-Baró, 1985/2003; Melo, Giovanini & Tróccoli, 2004). Cognitivamente, a função do estereótipo é a de facilitar a relação dos sujeitos com a realidade social.



Formam-se esquemas que orientam a ação da pessoa fazendo com que as informações que confirmam o estereótipo sejam apreendidas mais facilmente do que aquelas que não concordam com ele (Costa, 2005; Martín-Baró, 1985/2003; Pereira, Torres & Almeida, 2003).

Assim, o sujeito cria categorias que agrupam e selecionam informações com a finalidade de possibilitar uma interação mais eficaz com o meio (Melo, Giovani & Troccoli, 2004). Cabe destacar – e, assim, evitar um reducionismo psicologista – que os critérios pelos quais o sujeito classifica e agrupa as informações percebidas pelo meio baseiam-se em uma dada cultura e ideologia (Camino, Pinto & Ismael, 2009; Pereira, Torres & Almeida, 2003; Costa, 2005). Neste sentido, Martín-Baró (1985/2003), argumenta que é necessário vincular a análise dos conteúdos dos estereótipos com a realidade que eles revelam, ocultam e distorcem em função de interesses sociais específicos.

Neste sentido, no caso do gênero, os estereótipos são processos cognitivos produzidos culturalmente que estão associados à reprodução de preconceitos sobre o feminino e o masculino. Estão estreitamente relacionados com a inserção do indivíduo em um grupo ou uma categoria social e são determinados pelos conflitos ideológicos de uma sociedade (Camino, Pinto & Ismael, 2009; Pereira, Torres & Almeida, 2003).

Costa (2005) exemplifica muito bem este processo em seu estudo das diferenças de gênero no mercado de trabalho. Assim, nas empresas estudadas pela autora afirma-se que, por razões biológicas: a mulher cuida da prole e por isso deve ter trabalhos que correspondam a essa característica; enquanto o homem deve proteger e prover as necessidades da prole, tendo profissões bem diferentes das mulheres. Concepções como essas, são instrumentais para a construção e naturalização de relações assimétricas entre grupos.

No caso dos esportes, o papel dos estereótipos de gênero também é facilmente identificável. Pesquisa de Melo, Giovani e Troccoli (2004) mostra como os estereótipos são usados para definir esportes mais masculinos ou mais femininos e, com isso, formam-se julgamentos discriminatórios sobre sujeitos que contrariam essas expectativas. Em tais julgamentos, emergem temas biológicos, como o “biótipo” do atleta, quando, o que há é um padrão socialmente estabelecido de feminilidade e masculinidade.

Os estereótipos são parte fundamental do processo de socialização. Para Martín-Baró (1985/2003; 1989/2004) o estudo da relação indivíduo-sociedade pela psicologia social, supõe a análise de três níveis de referência social: (a) relações primárias – vínculos sociais que influenciam a formação da identidade pessoal pelo estabelecimento de relações estreitas, afetivas e frequentes em círculos imediatos; (b) relações funcionais – estabelecidas em grupos criados para satisfazer necessidades de um dado sistema social, isto é, são aquelas relações criadas em grupos definidos por certas especializações, funções e tarefas; (c) relações estruturais – relações que determinam os esquemas fundamentais de convivência humana que, no caso das sociedades atuais, são determinados pelo controle dos processos e meios de produção e reprodução da sociedade pelas distintas classes sociais.

Assim, a socialização não pode ser analisada enquanto processo que ocorre apenas, por exemplo, em relações familiares ou grupos escolares, mas, também, não é mero efeito de processos econômicos. Segundo Martín-Baró (1985/2003) a socialização é o processo pelo qual o indivíduo se desenvolve historicamente como pessoa singular e como membro de uma sociedade. Trata-se de um processo histórico que depende da situação concreta e objetiva em

que um sujeito é influenciado por distintas mediações: classes sociais, instituições sociais, etc.

Pela socialização, o indivíduo desenvolve identidades pessoal e social, isto é, há um processo de formação das necessidades de uma pessoa que, na medida em que se insere em uma sociedade, reproduz certos marcos ideológicos que justificam e sustentam necessidades pessoais e sociais (Martín-Baró, 1985/2003; 1989/2004). Assim, pela socialização o indivíduo se apropria de um certo mundo. Nesse processo de subjetivação, há dois elementos fundamentais para a discussão aqui desenvolvida: (a) a aquisição e esquemas cognitivos que contribuem no processo de seleção e interpretação de informações – como os estereótipos; (b) a incorporação de um marco valorativo de referência. Assim, a socialização é parte fundamental da aquisição de certos preceitos morais, processos linguísticos e identidades sexuais (Martín-Baró, 1985/2003).

As relações primárias, funcionais e estruturais são atravessadas por concepções sobre “ser mulher” e “ser homem”. Há definições sobre o que uma pessoa necessita, pode ser ou fazer, etc. pelo simples fato de ter sido categorizada como “homem” ou “mulher”. Por exemplo, Gonçalves (2007) discute como estereótipos sobre as “virtudes femininas” fazem com que mulheres se afastem de disputas por poder político em nossa sociedade. De fato, a socialização contemporânea resulta em um “ser mulher” que não deseja ou mesmo teme a participação política ou o exercício de poder.

No entanto, não se trata de um processo rígido ou impossível de se mudar. Segundo Traverso-Yepes e Pinheiro (2005) a incorporação de normas, valores sociais e significados culturais sobre o ser homem e ser mulher que ocorre na socialização de gênero, é algo sempre em construção, determinando e situando a posição do sujeito no mundo.

Especialmente importante no cotidiano da socialização da criança é o brincar e o jogar. As brincadeiras e os jogos são mediações fundamentais da socialização por garantirem a transmissão da cultura pela antecipação de papéis sociais presentes na vida adulta. O jogo facilita uma mimese do mundo social e reproduz vários processos da sociedade em geral: normas, sanções, rituais, estereótipos vigentes. O jogo é uma atividade em que as relações sociais são reconstruídas no plano do sujeito, é a forma pela qual a criança se apropria da experiência social da humanidade (Calegari-Falco, Barros & Matioli, 2007; Grigoriwitschs, 2010; Nascimento, Araújo & Miguéis, 2009; Pontes & Magalhães, 2003).

Os jogos variam historicamente, pois são produtos de culturas específicas. Na atualidade, há uma grande difusão da presença e da importância dos jogos virtuais. Segundo Zanolla (2007), a evolução dos aparatos técnicos permitiu a realização de investimentos na indústria do lazer, algo que, por sua vez, possibilitou a modernização dos jogos segundo os imperativos da cultura dominante. Assim, os jogos virtuais tornaram-se um fenômeno de massas mundial, que supera até mesmo a indústria cinematográfica. Outros elementos que influenciaram o crescimento da importância dos jogos virtuais foram: aumento da violência urbana, a diminuição dos espaços “livres” nas ruas e a entrada da mulher no mercado de trabalho – fatores que reduziram a rua enquanto espaço do brincar e que demandaram uma compensação simbólica, o que é oferecido pelos jogos virtuais (Calegari-Falco, Barros & Matioli, 2007).

Assim, pode-se dizer que a expansão dos jogos virtuais produziu mudanças no processo de socialização. Com eles, o processo de interiorização de normas e valores existentes na cultura passa a ser uma imposição unilateral e padronizada. Em geral, os jogos eletrônicos têm uma estrutura fechada, que reduz a imaginação e, assim, hiper-

trofiam a dimensão reprodutiva do brincar enquanto, obviamente, reduzem as capacidades criativas do sujeito (Calegari-Falco, Barros & Matioli, 2007; Zanolla, 2007).

A importância de analisar os jogos virtuais se dá justamente devido à influência dos mesmos na constituição dos sujeitos, isto é, na sua contribuição para a socialização. Ao limitarem a imaginação da criança, pela imposição de uma estrutura fechada de regras, valores e tarefas, os jogos virtuais tornam o brincar e o jogar atividades limitadas. Pode-se perceber, então, que a reprodução de estereótipos torna-se algo muito mais fácil, pois a máquina direciona somente um caminho a seguir. Este último fato é de especial importância para demonstrar como o objeto de análise deste trabalho é relevante para a problematização sobre como novas tecnologias garantem a reprodução de velhas desigualdades.

## OBJETIVOS E MÉTODO

O objetivo deste trabalho foi o de problematizar como jogos virtuais reforçam a separação entre o que é pertencente ao feminino e ao masculino. Assim, a pesquisa realizada buscou *analisar como os jogos eletrônicos impõem estereótipos sobre o que deve ser a mulher em nossa sociedade*. Os sítios de jogos virtuais refletem esse processo ao definirem um perfil específico de valores, práticas e ideias sobre o “ser menina”.

Assim, para analisar jogos virtuais criados especialmente para um público feminino, optou-se pela utilização de procedimentos que contribuem para analisar a dimensão simbólica da existência social, marcada pela pluralidade de significados e sentidos, ideologias e práticas (Triviños, 2009). Neste sentido, realizou-se uma análise de conteúdo das descrições e tarefas de jogos virtuais disponíveis em uma pá-

gina da internet. Segundo Bardin (1979), a análise de conteúdo é especialmente válida para se estudar as comunicações realizadas entre as pessoas, porque enfatiza os significados de mensagens produzidas socialmente. Este método permite o reconhecimento de ideologias, atitudes, valores, que muitas vezes não se apresentam claramente na vida cotidiana (Bardin, 1979; Triviños, 2009).

A análise realizada no presente trabalho seguiu três passos básicos. Primeiramente, realizou-se uma pré-análise, isto é, uma leitura flutuante do material que possibilitou a elaboração de impressões iniciais. Nesta etapa, os jogos analisados foram selecionados e classificados com a finalidade de preparar a análise propriamente dita. Ainda nesta fase, foram elaborados índices e indicadores sobre os temas encontrados. Em seguida, passou-se à exploração do material. Selecionaram-se segmentos do documento analisado que foram codificados em unidades de registro. A partir das unidades segmentadas, elaboraram-se categorias gerais e subcategorias que serviram para codificar as unidades de registro em dimensões mais amplas, isto é, agruparam-se as informações analisadas em um conjunto específico que possui certa identidade em seus significados e sentidos (Bardin, 1979).

Após a elaboração do sistema de categorias e subcategorias que classificou todo o conteúdo analisado, passou-se à fase de interpretação. Nesta etapa, buscou-se aquilo que está “por trás” do conteúdo manifesto, tentou-se dar um sentido mais amplo para os dados analisados (Bardin, 1979; Triviños, 2009).

## OS JOGOS ANALISADOS

A presente pesquisa analisou jogos virtuais presentes no sítio <http://www.>

jogosonline.com.br. Esta página foi escolhida para análise pela alta frequência de usuários. Usando a ferramenta de pesquisa “Google” com palavras-chave como “jogos virtuais” ou “jogos online”, o sítio é um dos primeiros listados. Em segundo lugar, a escolha desta página virtual se deu pelo fato de que nela se apresenta uma classificação de tipos de jogos que apresenta como categoria específica os “jogos de meninas”. Também foi possível perceber que a sua estrutura, a maneira como descreve os jogos e as suas categorias, era uma das mais bem organizadas, facilitando um possível estudo sobre jogos online.

O sítio, até o dia 3 de março de 2012, possuía 3059 jogos, com 242 categorias. A quantidade de jogos parece variar diariamente, pois outros são acrescentados constantemente. Aos usuários é fornecida a possibilidade de cadastro e de receber informações sobre cada jogo. Têm-se informações como: a quantidade total de vezes que um jogo foi executado no dia presente e no anterior; qual a categoria do jogo; quantos usuários consideram um determinado jogo como favorito. Na parte esquerda da página inicial, existe uma coluna com as categorias dos jogos disponíveis. A primeira delas chama-se “atender clientes”, na qual há jogos que buscam fazer com que o usuário ajude a recepcionar clientes, seja em restaurantes, salões de beleza e etc. Outra dessas categorias chama-se “luta”, na qual há jogos em que o usuário deve ajudar personagens a defenderem-se de zumbis, de tropas inimigas ou um reino. Além dessas categorias, há outras como: educativo, corrida, raciocínio, tabuleiro etc.

Inicialmente as categorias escolhidas para análise foram “jogos para meninos” e “jogos para meninas”. Entretanto, no decorrer da pesquisa, ocorreu uma reformulação no sítio que resultou na desintegração da categoria “jogos para meninos” em outras categorias. Todavia, a categoria “jogos para meninas” permaneceu. Mesmo

com essa reformulação, a ideia de desenvolver esse trabalho foi levada adiante, pois a reestruturação da página apenas confirmou os estereótipos que o sítio reproduzia anteriormente. Assim, o mundo dos jogos permanece sendo algo que deve ser masculino, pois todos os jogos podem ser jogados por meninos (o que é confirmado por não precisarem de uma categoria), enquanto as meninas devem ter uma categoria específica e isolada das demais.

Buscando investigar como o mundo feminino é retratado pelos jogos, escolheu-se analisar a categoria “jogos para meninas”. Esta, até o dia 3 de março de 2012, possuía, no total, 348 jogos. Embora exista um grande número de jogos, não há uma variação qualitativa. Os jogos, muitas vezes, repetem as tarefas e mudam apenas sua aparência. Assim, podem-se encontrar vários jogos com a mesma tarefa – por exemplo: pintar as unhas – mas com personagens, gráficos e cores diferentes. Cada jogo possui uma descrição sobre os papéis, as tarefas e os procedimentos que o jogador deve executar. Estas descrições foram o objeto da análise de conteúdo.

## RESULTADOS

A partir dos objetivos e procedimentos definidos, os 348 jogos analisados foram categorizados. Os resultados podem ser vistos na tabela 1, onde aparecem categorias gerais, subcategorias e exemplos de jogos que expressam as categorias.

A primeira categoria, vestuário, contém o maior número de jogos (61,8%); estes têm como eixo central fazer com que o usuário ajude as personagens a se vestirem, fazendo escolhas entre uma variedade de roupas ofertadas. Quanto às justificativas, geralmente estão ideias como “arrumar-se para ir à praia”, “encontrar-se com al-



guém”, “deixar bonita uma celebridade”. A segunda categoria, estética, contém 19,5% dos jogos e está subdividida em jogos sobre maquiagem, unhas e acessórios. Aqui cabe à jogadora papéis semelhantes aos desenvolvidos na categoria vestuário, mudando somente o objeto de escolhas: cores de esmalte, tipos de brincos, colares, pulseiras e maquiagem.

Na terceira categoria estão agrupados os jogos sobre tarefas do lar e do cuidar. As tarefas propostas tratam de temáticas como cuidar de animais de estimação, maternidade, cozinhar, decoração, jardinagem, limpeza e costura. Nestes jogos cabe à jogadora: cuidar de bebês, executar afazeres domésticos; fazer serviços como bordados, etc. A quarta categoria contém 16 jogos (4,6%) que abarcam atividades esportivas, artísticas e de raciocínio. Aqui, os jogos apresentam desafios como: ajudar a personagem a fazer piruetas na pista de patinação; preencher com cores desenhos de personagens; encontrar objetos que estão escondidos, etc.

Na quinta categoria estão os jogos relacionados com profissões. Esta categoria contém 3,7% dos jogos e as profissões, normalmente, são “femininas”: cabeleireira, maquiadora, enfermeira, estilista, cozinheira, garçonne e florista. Aqui é solicitado às jogadoras que sirvam clientes rapidamente, que criem roupas ou penteados para suas clientes. A sexta categoria contém 2,9% dos jogos e seu eixo central são as relações interpessoais. A jogadora deve, por exemplo, assumir o papel de cupido usando suas flechas para formar casais ou ter um momento nostálgico recordando sua vida conjugal, lembrando o dia do casamento, a escolha do nome do bebê e a decoração do quarto. Por fim, a sétima categoria contém apenas 5 jogos (1,4%) e contém jogos que trabalham com ações de fuga e resgate, isto é, cabe à jogadora ajudar as personagens a fugir de vilões ou de baratas.

## DISCUSSÃO

Com base nas categorias criadas e na fundamentação teórica desenvolvida pode-se refletir sobre algumas questões ligadas aos jogos. As categorias revelam que os jogos virtuais são profundamente marcados por estereótipos “clássicos” sobre o feminino. A seguir, as informações categorizadas são discutidas.

Em primeiro lugar cabe analisar a relação entre as ideias de feminilidade e de estética retratadas nos jogos. A vasta maioria dos jogos aborda questões “estéticas”. A predominância deste tema parece refletir a ideia de que a mulher é um ser que deve ou quer buscar um lugar de perfeição física – daí a importância dos cuidados “estéticos”. O fato de que estas temáticas são abordadas por 81,5% dos jogos, revela que os “jogos para meninas” assumem, claramente, a ideia de que a mulher é valorizada por seu corpo e sua beleza. A mulher só tem valor, na medida em que possui certa aparência física padronizada.

Nas descrições dos jogos relacionados às questões “estéticas” é comum encontrar não somente a tarefa que a jogadora deve desempenhar, mas a razão pela qual a tarefa deve ser executada. As razões portam concepções sobre o “ser mulher” e revelam porque mulheres devem se preocupar com a estética. Normalmente, os jogos de vestuário e estética apresentam como justificativas questões como encontrar-se com o namorado, vestir adequadamente uma modelo para uma exposição de carros, vestir uma mãe para o dia das mães, vestir uma noiva para o casamento, etc. Em todos esses exemplos pode-se perceber como há uma atribuição de papéis profundamente sexistas: a mulher deve se arrumar para cumprir funções domésticas e reprodutivas ou para agradar homens. A simples tarefa colocada para a jogadora – escolher uma roupa para sua personagem – assume

como pressuposto papéis submissos para a mulher. A mensagem é muito direta: a pessoa feminina deve preocupar-se com suas roupas e com sua aparência, porque deve estar pronta para as necessidades e os julgamentos do homem.

Os jogos sobre temas estéticos também apresentam uma concepção de feminino como ser afetivo e delicado que possui preocupações próprias – “as coisas de menininha” – e que está distante de tudo aquilo que é agressivo. Assim, cabe às jogadoras vestir um anjo, uma bailarina, mas não algum tipo de liderança. Mesmo quando a tarefa é vestir uma boxeadora, a mensagem é clara: à pessoa que optou por “jogos de meninas” cabe vestir uma boxeadora, mas não derrotar outra boxeadora; sua tarefa é vestir, não lutar.

Da mesma forma, os estereótipos machistas sobre o feminino aparecem na tarefa de vestir mães ou donas de casa. Por que vestir uma mãe especialmente para o dia das mães? Por que vestir uma dona de casa para deixá-la linda? Com certeza, é inegável a ideia de que o jogo transmite junto com a tarefa, concepções sobre os papéis que devem ser desempenhados pelas mulheres. Os papéis prescritos pelos jogos virtuais analisados são, portanto, adequados a um ser do afeto, carinhoso, sensível, que cuida de crianças. Alguns jogos até apresentam para a jogadora a possibilidade de participar do mundo do trabalho, mas desempenhando funções especificamente femininas: enfermeiras que cuidam de bebês, costureiras que preparam roupas para princesas, jardineiras ou decoradoras, etc. Trata-se de funções “sociais” que reproduzem, mais uma vez, a visão de que uma mulher que só é útil na medida em que desempenha papéis maternais ou domésticos.

Neste sentido, pode-se remontar às discussões de Costa (2005) sobre o fato de que em nossa sociedade predomina a ideia de que as funções que a mulher pode de-

sempenhar no trabalho correspondem às características biológicas. Assim, se a mulher, biologicamente, deve cuidar da prole, então suas profissões devem se relacionar com este traço biológico. Os jogos analisados reproduzem esta concepção: a inserção da mulher no mundo do trabalho se restringe apenas às atividades relacionadas com o que a mulher realiza na esfera do lar.

Cabe observar como os jogos sobre cuidados do lar e profissão se associam. Toda profissão que pode ser exercida pelas jogadoras é, de certa forma, produto de uma transferência daquilo que a mulher deve fazer no lar. Assim, além de profissões sobre maternidade, há profissões que reproduzem as tarefas do lar: as cozinheiras e as garçonetes que cumprem as funções de cozinha; as floristas que reproduzem as tarefas de jardinagem de uma casa; as cabelereiras, maquiadoras e etilistas que trabalham com a aparência física da mulher. Em poucas palavras, os jogos virtuais transmitem às jogadoras ideias sobre “profissões femininas” que reproduzem todos os preconceitos da sociedade machista.

Limpar, decorar, cozinhar e costurar são tarefas centrais dos “jogos para meninas”. Apesar de todas as conquistas das lutas feministas, nota-se uma repetição de estereótipos extremamente “velhos” sobre quem a mulher pode ser. Assim, um jogo coloca a jogadora para realizar uma atividade de bordado. Por que este é um jogo apenas para meninas?

De forma congruente com essa visão, manifestam-se as noções sobre o que a mulher pode (ou não pode) fazer nos jogos de ação: nestes, a mulher encontra-se em uma posição indefesa, de fragilidade e de não-violência. Desta forma, cabe à “heroína” fugir de baratas e não, ao menos, eliminá-las; cabe a ela fugir de um vilão, não enfrentá-lo. A questão aqui não é fazer apologia de jogos violentos, entretanto, é inevitável não observar que no restante do sítio há “jogos de ação” para meninos em

que há predomínio do uso da força física e até mesmo de armas, enquanto nos “jogos para meninas” essas possibilidades são impensáveis. A mulher é, portanto, alguém que tende à submissão, à emotividade e à dependência – não pode resolver, por si só, um problema, apenas tenta fugir dele.

A noção de que a mulher não deve se relacionar com atividades físicas, aparece no fato de que os “jogos para meninas” incluem apenas um jogo esportivo, que contém, justamente, um esporte tipicamente relacionado ao feminino: a patinação artística. Isso não é surpreendente. Segundo Melo e cols (2004, p. 252): “os desportos, de uma maneira geral, podem ser classificados como possuidores de mais características masculinas [...] ou mais características femininas (por exemplo: ginástica rítmica desportiva, nado sincronizado, dança, patinação)”. Como se pode ver é justamente a patinação que aparece como tarefa.

Analisando a categoria pintura e atenção/raciocínio não há muitas diferenças. Nos jogos de atenção/raciocínio há uma nova indução à fragilidade e à delicadeza da mulher. Um dos jogos de raciocínio apresenta como tarefa a procura por pérolas, isto é, um objeto caracteristicamente “feminino”. Os jogos de colorir se assemelham aos jogos que têm como eixo central a aparência da mulher. Embora o objetivo principal seja pintar – ao invés de vestir – as figuras que devem ser coloridas são personagens definidas por traços corporais.

Já os jogos que assumem como eixo temático os relacionamentos, revelam claramente as ideias de mulheres que os seus criadores possuem: é próprio da mulher, se preocupar com namoros e casamentos. Um jogo dessa categoria está totalmente estruturado em torno da questão da família e das tarefas domésticas: cabe à jogadora casar, arrumar a casa e ter um bebê. Em um único jogo estão sintetizadas todas as questões tratadas nessa discussão: a mulher deve cuidar dos filhos, arrumar a casa,

ser carinhosa e se dedicar ao marido. Esse mesmo jogo traz como personagem principal um ícone das garotas, a Barbie. Esta traz muito dos estereótipos das meninas: a preocupação com roupas, a cor rosa (“cor de menina”), o corpo perfeito, etc.

Ao fim de tudo, não se pode deixar de destacar o aspecto visual dos jogos e o estilo de escrita presente nas descrições. Muito do conteúdo visual já explicita estereótipos, isso porque salta aos olhos da jogadora a delicadeza das personagens, os seus corpos perfeitos, as cores consideradas femininas (rosa e seus derivados), entre outros aspectos visuais que esbanjam o que é “ser mulher”. Além do visual, as palavras que são usadas também são sintomáticas: evocam delicadeza, cuidado e afeto.

Em síntese: *quase a totalidade* dos 348 jogos virtuais reproduzem estereótipos machistas sobre a mulher. Os jogos: (a) reduzem as necessidades e preocupações das mulheres às preocupações estéticas com corpo, roupas, joias, unhas, maquiagens, etc.; (b) concebem a inserção da mulher no mundo do trabalho apenas em profissões que estão diretamente relacionadas com funções reprodutivas, isto é, maternais ou “do lar”; (c) associam feminino ao que é delicado, frágil, não-agressivo, indefeso e distante do esforço físico; (d) expressam um ideal de corpo feminino congruente com as associações mencionadas no item anterior; (e) reduzem a vida feminina ao doméstico, ao familiar e aos assuntos maternais ao prescreverem papéis que não extrapolam essas dimensões.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da discussão anterior, pode-se afirmar, com segurança, que os jogos virtuais analisados são meios de propagação de estereótipos extremamente machistas

e conservadores que reforçam a dualidade de gênero. Não se trata de estereótipos que caracterizam formas sutis de discriminação que caracterizam formas contemporâneas de preconceito como o “racismo cordial” e “sexismo benevolente” identificados em estudos de outros autores (por ex.: Camino, Pinto & Ismael, 2009; Costa, 2005; D’Amorim, 1997), mas sim estereótipos clássicos que reduzem a mulher às funções reprodutivas; que concebem a vida da mulher como algo girando em torno de tarefas domésticas, socialização de filhos e necessidades superficiais como a vaidade e a luxúria; e que entendem que a mulher é um ser delicado, frágil e que não está pronto para atividades físicas ou agressivas.

Assim, se os jogos virtuais podem ser considerados uma mídia nova, o mesmo não se pode dizer do seu conteúdo: um conjunto de estereótipos que reforçam desigualdades de gênero e que incidem especialmente sobre o processo de socialização de crianças e adolescentes que recebem uma mensagem conservadora imposta unilateralmente por uma criação cultural (o jogo virtual). Estes estereótipos são impostos em uma atividade lúdica por meio de uma estrutura fechada que define quais são as regras, os valores, os conteúdos e as tarefas que a criança deve tomar como corretos caso queira “vencer” o jogo. Por meio desta estrutura fechada, que define o que é certo ou errado para a criança, há uma reprodução da cultura – uma cultura que favorece ao machismo.

O problema não é apenas a existência de jogos que apresentam certas tarefas específicas (costurar, cuidar de bebês ou pintar as unhas). O problema é que esses tipos de jogos são estabelecidos para meninas e têm como personagens centrais mulheres. Eles não são voltados para meninos. Percebe-se aqui, claramente, que há uma imposição unilateral sobre que papéis homens ou mulheres devem assumir, quem deve ser violento ou quem deve ser delica-

da. É claro que esse não é o único meio da construção das ideias de gênero, mas levando-se em consideração a importância do meio virtual atualmente pode-se hipotetizar que os jogos virtuais são um instrumento fundamental para a socialização de sujeitos de forma a sustentar e reproduzir preconceitos sexistas e machistas. Isso porque, os jogos virtuais são mecanismos que garantem a reprodução social, já que impõem uma estrutura para a criança sobre como ela deve agir e pensar – os jogos não abrem espaço para a imaginação de situações diferentes.

Desse modo, os jogos virtuais podem ser mais um ingrediente na continuidade da divisão entre o que é brincadeira de menino e o que é brincadeira de menina, como existia (e ainda existe) nas brincadeiras fora do mundo virtual. No entanto, as brincadeiras do mundo real, possibilitavam o “desvio” – o menino que, mediante a recriação de regras e práticas, pode ser uma personagem em uma brincadeira de menina ou vice-versa. Isto não é possível nos jogos virtuais. Estes criam uma estrutura em que sujeitos, passivamente, vão aprendendo papéis que não podem ser diferentes e regras que não podem mudar. Há, portanto, algo muito problemático: os jogos virtuais estão longe de ser “inocentes” ou “neutros”, não oferecem apenas lazer de fácil acesso e gratuito.

A socialização oferecida pelos jogos virtuais é uma socialização que, potencialmente, reproduz as desigualdades de gênero em suas formas mais extremas, pois, funda-se nos estereótipos mais tradicionais sobre a separação entre o mundo masculino e o feminino. No entanto, se esta pesquisa foi capaz de apreender os estereótipos existentes nos jogos virtuais, ela não foi capaz de analisar como se dá o processo de apropriação destes estereótipos pelos usuários dos jogos virtuais. Há, ainda, diversas questões que merecem ser investigadas futuramente: quem são os criadores desses



jogos virtuais e que representações sobre o feminino e o masculino ofereciam se diretamente questionados? Que concepções sobre “ser mulher” e “ser homem” são apropriadas pelos usuários de jogos virtuais? Como eles enxergam os jogos virtuais? E que relações há entre os estereótipos reproduzidos pelos jogos virtuais e aqueles adotados por jogadores e jogadoras do mundo virtual?

Investigar essas e outras questões certamente auxiliaria o processo de esclarecimento das relações duais sobre ser homem e ser mulher presentes em um universo concebido como espaço de lazer e recreação. É fundamental que as formas contemporâneas de discriminação e estereotipia sejam alvo de investigações, explicitando relações preconceituosas que muitas vezes estão atrás de processos vistos como “neutros”. Espera-se que, esta pesquisa, seja um ponto de partida para tal.

## REFERÊNCIAS

- Araújo, M. F. (2005). Diferença e igualdade nas relações de gênero: Revisitando o debate. *Psicologia Clínica*, 17(2), 41-52.
- Bardin, L. (1979). *Análise de conteúdo* (L. A. Reto e A. Pinheiro, Trad.). Lisboa: Edições 70.
- Calegari-Falco, A. M.; Barros, M. S. de F. & Matioli, A. S. (2007). O brincar na visão sócio-histórica em três tempos: Transformações sociais na contemporaneidade, nos brinquedos e na relação criança-mundo. *III Congresso Internacional de Psicologia e IX Semana de psicologia*, Maringá. Disponível em: [www.cipsi.uem.br/anais2007](http://www.cipsi.uem.br/anais2007).
- Camino, L.; Pinto, R. M. & Ismael, E. (2009). A psicologia social e seu papel nos processos de libertação social. Em R. S. L. Guzzo e F. Lacerda Jr. (Orgs.), *Psicologia social para a América Latina: O resgate da psicologia da libertação* (pp. 277-293). Campinas: Alínea.
- Clarke, V. & Braun, V. (2009). Gender. Em D. Fox, I. Prilleltensky e S. Austin (Orgs.), *Critical psychology: An introduction* (pp. 232-249). Los Angeles: Sage.
- Costa, E. C. I. (2005). *As Novas Formas de Discriminação Sexista: Uma perspectiva da Psicologia Social*. Tese de Doutorado. UNICAMP, Campinas.
- D’Amorim, M. A. (1997). Estereótipos de gênero e atitudes acerca da sexualidade em estudos sobre jovens brasileiros. *Temas em Psicologia*, 5(3), 121-134.
- Engels, F. (1884/1984). *A origem da família, da propriedade privada e do estado* (9ª ed., L. Konder Trad.). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Gonçalves, B. D. (2007). Identidade de gênero e a experiência de poder entre mulheres: Uma construção social cotidiana. *Revista Psicologia Política*, 13(1), 1-23.
- Grigorowitschs, T. (2010). Jogo, mimese e infância: O papel do jogar infantil nos processos de construção do self. *Revista Brasileira de Educação*, 15(44), 230-246.
- Guedes, M. E. F. (1995). Gênero: O que é isso? *Psicologia: Ciência & Profissão*, 15(1), 4-11.
- Hepburn, A. (2003). *An introduction to critical social psychology*. London: Sage.
- Lessa, S. (no prelo). *Abaixo a família monogâmica!* Maceió: Instituto Lukács.
- Lima, M. E. O.; Gondim, S. M. G.; Santos, I. C. N.; Sá, M. O. & Bonfim, M. C. (2005). Imagens sociais e gênero nas relações de trabalho. *Psicologia: Organizações e Trabalho*, 5(1), 71-101.
- Martín-Baró, I. (1985/2003). *Acción y ideología: Psicología social desde Centroame-*

- rica I (10<sup>a</sup> ed.). São Salvador: UCA Editorial.
- Martín-Baró, I. (1989/2004). *Sistema, grupo y poder: Psicología social desde*
- Mathieu, Nicole-Claude. (2009). Sexo e gênero. Em H. Hirata e cols. (Orgs.), *Dicionário crítico do feminismo* (pp. 222-231). São Paulo: EDUNESP.
- Melo, G. F.; Giovani, A. & Troccoli, B. T. (2004). Estereótipos de gênero aplicados a mulheres atletas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 20(3), 251-256.
- Nascimento, C. P.; Araújo, E. S. & Migueis, M. R. (2009). O jogo como atividade: Contribuições da teoria histórico-cultural. *Psicologia Escolar e Educacional*, 13(2), 293-302.
- Nogueira, C. (2001). Feminismo e discurso do gênero na psicologia social. *Psicologia & Sociedade*, 13(1), 107-128.
- Nye, A. (1995). *Teoria feminista e as filosofias do homem* (Trad. N. C. Caixeiro). Rio de Janeiro: Record / Rosa dos Tempos.
- Nuernberg, A. H. (2005). *Gênero no contexto da produção científica brasileira em psicologia*. Tese de doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- Parker, I. (2007). *Revolution in psychology: Alienation to emancipation*. London: Pluto Press.
- Pereira, C.; Torres, A. R. R. & Almeida, S. T. (2003). Um estudo do preconceito na perspectiva das representações sociais: Análise da influência de um discurso justificador na discriminação no preconceito racial. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 16(1), 95-107.
- Pontes, F. A. R. & Magalhães, C. M. C. (2003). A transmissão da cultura da brincadeira: Algumas possibilidades de investigação. *Psicologia: Reflexão & Crítica*, 16(1), 117-124.
- Ribeiro, J. S. B. (2006). Brincadeiras de meninas e de meninos: socialização, sexualidade e gênero entre crianças e a construção social das diferenças. *CADERNOS Pagu*, 26, 145-168.
- Strey, M. N. (1998). Gênero. Em M. da G. C. Jacques e cols. (Orgs.), *Psicologia social contemporânea* (pp. 181-198). Petrópolis: Vozes.
- Triviños, A. N. S. (2009). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: A pesquisa qualitativa em educação* (18<sup>a</sup> ed.). São Paulo: Atlas.
- von Smigay, K. E. (2002). Sexismo, homofobia e outras expressões correlatas de violência: Desafios para a psicologia política. *Psicologia em Revista*, 8(11), 32-46.
- Traverso-Yépez, M. A. & Pinheiro, V. de S. (2005). Socialização de Gênero e Adolescência. *Estudos Feministas*, 13(1), 147-162.
- Zanolla, S. R. S. (2007). Indústria cultural e infância: Estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. *Educação & Sociedade*, 28(101), 1329-1350.

<sup>1</sup> Graduanda em Psicologia na Universidade Federal de Goiás. Endereço para correspondência: Rua PB 8, Qda. 47, lote 01. Setor Parque Brasília, 2a Etapa, Anápolis (GO) CEP 75093-760. E-mail: lucienne\_1990@hotmail.com

<sup>2</sup> Doutor em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Professor Adjunto da Universidade Federal de Goiás. Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação. Rua 235, s/n Leste Universitário CEP: 74605050 - Goiânia, GO, Brasil. E-mail: Fernando\_lac@yahoo.com.br

Tabela 1 - “Jogos Para Meninas”

Categorias		Unidades de registro	Frequência (N=348)	
Categoria	Subcategoria	Descrição	F	%
Vestuário	Vestuário	Tarefa: Ajudar uma personagem a vestir-se. <i>Angelina Beach Dress Up</i> : “Vista a Angelina para praia”. Tarefa: Escolher melhor roupa para alguém. <i>Autumn Outing</i> : “A garota está indo para a escola e quer a sua ajuda para escolher suas roupas”	215	61,8
Estética	Maquiagem	Tarefa: Escolher melhor maquiagem para alguém. <i>Catherine</i> : “Escolha a maquiagem da Catherine”	68	19,5
	Unhas	Tarefa: Pintar unhas e enfeitar as mãos. <i>Amazing Hand Art</i> : “Faça suas mãos ficarem lindas”		
	Acessórios	Tarefa: Escolher adereços para personagem. <i>Cherry Bloom Girl</i> : “Use todos os adereços para compor o charmoso visual oriental da garota”		
Tarefas do lar e do cuidar	Animais de estimação	Tarefa: Criar e cuidar de animais domésticos. <i>Pet Creator</i> : “Crie o seu bichinho de estimação, escolhendo cada parte do corpo!”	21	6,0
	Maternidade	Tarefa: Jogadora deve cuidar de bebês. <i>Super Mãe</i> : Seja uma super mãe cuidando do bebê		
	Cozinhar	Tarefa: Jogadora deve preparar alimentos. <i>Emma's Apple Pie</i> : Está na hora de fazer uma Torta de Maçãs! É só seguir a receita e se deliciar!		
	Decoração e jardinagem	Tarefa: Decorar/cuidar de um espaço. <i>Cindy's Bedroom Makeover</i> : “Monte um quarto bem legal”		
	Limpéza	Tarefa: Organizar e limpar um espaço doméstico. <i>Caroline's Room Ordering</i> : “Arrume o quarto da Caroline antes da sua mãe chegar”		
	Costura	Tarefa: Costurar roupas para alguém. <i>Costure a Princesa Peach</i> : “Use linhas coloridas para costurar a Princesa Peach!”		
Atividades esportivas, artísticas e de raciocínio	Patinação	Tarefa: Realizar patinação artística <i>Bratz Ice Champions</i> : “Patine com as Bratz fazendo lindas manobras”	16	4,6
	Colorir personagens	Tarefa: Colorir um personagem específico. <i>Bratz Sasha Coloring</i> : “Pinte a Sasha”		
	Encontrar objetos	Tarefa: Encontrar ou organizar objetos para atingir um fim. <i>Cathy Cat</i> : “Encontre as cinco pérolas para libertar o gato”		
	Habilidades musicais	Tarefa: Acompanhar e tocar músicas <i>Sue, a baterista</i> : “Siga a música e toque bateria com a Sue”		
	Dirigir carros	Tarefa: Dirigir um carro para atingir um fim. <i>Polly Party Pickup</i> : “Ajude Polly a levar seus amigos para festa”		
	Acertar o alvo	Tarefa: Atirar em um alvo específico <i>Nanaca Crash</i> : “Acerte o rapaz com uma bicicleta para lançá-lo o mais longe possível”		
	Historinha	Tarefa: Acompanhar e decidir sobre uma história <i>Sprout</i> : “Viva a jornada desta sementinha que quer virar uma noz neste lindo jogo”		
Profissão	Cabelereira e maquiadora	Tarefa: Trabalhar como cabelereira ou maquiadora. <i>Hair Style</i> : “Mostre todo o seu talento como cabelereira, deixando as meninas lindas”	13	3,7
	Enfermeira	Tarefa: Trabalhar como enfermeira em um hospital <i>Baby Hospital</i> : “Cuide dos bebês como uma enfermeira”		
	Estilista	Tarefa: Desenhar e preparar roupas de moda. <i>Fashion Designer World Tour</i> : “Desenhe a próxima moda fashion e viaje o mundo para apresentá-la”		
	Cozinha e garçoneiro	Tarefa: Preparar e servir alimentos <i>Diner Dash</i> : “Teste sua agilidade servindo os clientes de um restaurante”		
	Florista	Tarefa: Criar arranjos de flores para clientes. <i>Rita's Flower Shop</i> : “Crie arranjos de flores para os clientes”		
Relações	Formar Casais	Tarefa: Ajudar a formação de casais. <i>Amor</i> : “Forme casais de corações no papel de um cupido”	10	2,9
	Namoro	Tarefa: Encontrar ou beijar o namorado <i>Kiss, Kiss, Kiss</i> : “Beije seu namorado sem ninguém ver”		
	Casamento	Tarefa: Organizar ou relembrar o casamento <i>Barbie Recordações da Happy Family</i> : “Veja as recordações do casamento de Alan e Midge”		
Ação	Fuga	Tarefa: Fugir de algo. <i>Cockroaches Escape</i> : “Corra das baratas!”	5	1,4
	Resgate	Tarefa: Resgatar um animal/objeto. <i>Anika's Odyssey</i> : “Resgate o coelhinho de pelúcia da Anika”		
<b>Total</b>			<b>348</b>	<b>100</b>