

Design, gênero e infância: um estudo sobre a urgência de abordagens não-binárias nos sistemas lúdicos infantis

Ana Beatriz Rabelo Andrade Fernandes

Mestranda em Design, Universidade de Brasília, <b.rabeloandrade@hotmail.com>

Palavras-chave: *gender-fluidity*, binariedade de gênero, sistemas lúdicos, design de jogos, infância

O presente estudo tem o objetivo de estabelecer uma análise crítica da relação entre o design e a formação de percepções de gênero nos usuários. Busca-se, por um lado, apontar e problematizar a capacidade deste campo de colaborar para a formação e manutenção de padrões de gênero socialmente instituídos como norma, sobretudo durante o período da infância – no qual as personalidades de gênero estão em pleno processo de desenvolvimento (Harris, 1990). Por outro lado, pretende-se resgatar o caráter de transformação social atrelado à atividade do design (Bonsiepe, 2011), a fim de demonstrar que os mesmos recursos que lhe conferem a capacidade de materializar e naturalizar estereótipos de gênero podem atuar na direção contrária – ou seja, na subversão da binariedade socialmente imposta.

Para tanto, parte-se da ideia de que, mais do que uma disciplina a partir da qual se produzem realidades materiais, o design caracteriza-se como uma atividade de produção de signos, cujos significados vão muito além das funcionalidades e especificidades técnicas explicitamente demonstradas em seus produtos finais (Burdek, 2014). De forma simplificada, portanto, pode-se dizer que este trabalho é fundamentado em uma perspectiva de design como produto cultural – à medida que uma série de variáveis culturais determinam os parâmetros para o seu desenvolvimento – e, também, como produtor de cultura – ao passo que materializa construções sociais em objetos e, a partir destes, naturaliza tais construções em meio aos seus usuários.

Destaca-se que tais premissas são resultado de uma revisão bibliográfica composta, predominantemente, de estudos oriundos das áreas de design, comunicação e sociologia; aliada a um levantamento de jogos e aplicativos infantis contemporâneos que exemplificam ambos os cenários previstos – o primeiro, no qual o design é

empregado como instrumento de perpetuação do padrão cisgênero, heteronormativo e machista, que se institui a partir da dicotomia socialmente estabelecida entre o masculino e o feminino; e o segundo, no qual o design exerce seu potencial de transformação social (Bonsiepe, 2011) em prol da desconstrução (Derrida, 2001) da dicotomia entre os gêneros.

Inicialmente, discorre-se sobre a relação entre design e gênero, sobretudo a partir da exposição do papel de influência do primeiro na disseminação e perpetuação de valores que, além de caracterizarem a oposição entre masculinidade e feminilidade como norma, as impõem como as únicas expressões de gênero aceitáveis no meio social. Em seguida, busca-se problematizar essa performance, apontando-a como uma contribuição para a manutenção de desigualdades de gênero. Destaca-se, nesse sentido, a nocividade do direcionamento dessa prática ao público infantil, considerando a infância como uma fase de absorção de valores que servirão de base para a construção de importantes traços das suas personalidades.

A partir dessa problematização, que tende à desconstrução (Derrida, 2001) do caráter fixo e permanente da oposição binária de gênero (Scott, 1989) procura-se justificar não só a pertinência, mas também a urgência de abordagens não-binárias de design em relação a projetos focados no público infantil. Em concordância à definição de “desconstrução” de Jacques Derrida (2001), rejeita-se, para tanto, a aceitação da dicotomia de gênero – que estabelece a oposição entre o masculino e o feminino, classifica e atribui características a todos os indivíduos de acordo com o sexo biológico e, ainda, pressupõe-se uma relação de poder na qual o homem é considerado dominante e a mulher dominada – como óbvia e natural, caracterizando-a como uma medida arcaica de ordenamento social, além de um limitador de expressões de gênero socialmente construído e, conseqüentemente, passível de ser socialmente desconstruído.

Conclui-se, nesse sentido, que se igualdade de gênero é, de fato, um ideal que a sociedade almeja um dia desfrutar, é preciso que as crianças de hoje – que se tornarão os adultos do futuro – cresçam em meio a referências que, de fato, promovam igualdade de gênero e inclusão, e não em meio àquelas que reforçam um ordenamento de gênero hierárquico, machista e segregador como é o caso do padrão binário vigente. Defende-se, do mesmo modo, a importância de se caminhar em direção a uma realidade na qual crianças poderão desenvolver suas personalidades sem a obrigatoriedade de corresponder a normas de gênero e, sobretudo, sem serem oprimidas por não estarem de acordo com os padrões socialmente esperados. Para tanto, entende-se que se faz

necessária uma mudança de paradigma para a atualização de práticas ainda dominantes no design direcionado a esse público. Deste modo, seria justificada a urgência de que este cenário, hoje minoritário, no qual o design de sistemas lúdicos infantis atua de forma fluida, diversificada e inclusiva no quesito gênero, se torne, em breve, majoritário.

Referências

Bonsiepe, G. 2011. *Design, cultura e sociedade*. São Paulo: Blucher.

Burdek, B. E. 2014. *Objects: in between language and meaning*. Disponível em: https://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2014/02/MEI_3031_02.pdf. Acesso em: 20 de outubro de 2016.

Derrida, J. 2001. *Posições*. Belo Horizonte: Autêntica.

Harris, M. 1990. Personalidad y sexo. In: _____. *Antropologia cultural*. Madri: Alianza Editorial, p. 410-450.

Scott, J. 1989. *Gênero: uma categoria útil para análise histórica*. Disponível em: https://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/185058/mod_resource/content/2/Gênero-Joan%20Scott.pdf. Acesso em: 20 de outubro de 2016.